

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI PENERAPAN METODE *DISCUSSION GROUP (DG) – GROUP
PROJECT (GP)* KELAS VII B SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA**

RINGKASAN SKRIPSI



**Oleh
Retno Ayu Wulandari
NIM. 104162410004**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI
PENERAPAN METODE *DISCUSSION GROUP (DG)-GROUP PROJECT (GP)* KELAS
VII B SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA**

Oleh:

Retno Ayu Wulandari dan Supardi, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta dengan menerapkan metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)*, 2) mengetahui bagaimana peningkatan kreativitas dalam pembelajaran IPS kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta dengan diterapkannya metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mencakup perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif model Milles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu rata-rata persentase keseluruhan indikator kreativitas siswa mencapai $\geq 76\%$.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) upaya untuk meningkatkan kreativitas antara lain: a) memilih topik masalah yang mampu mengajak siswa untuk kreatif dan berpikir luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan, b) menggunakan keterampilan-keterampilan dalam pemecahan masalah dengan memberikan lembar diskusi kelompok dan proyek kelompok, c) mengikutsertakan siswa dalam menyusun kegiatan pembelajaran dengan melakukan diskusi atas permasalahan yang diberikan oleh guru dan membuat proyek kelompok, d) memberikan *reward* pada akhir pembelajaran terhadap siswa yang kreatif. 2) peningkatan kreativitas siswa pada hasil siklus I menunjukkan 68,84% pada kategori cukup, sedangkan pada siklus II

mencapai 83,57% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata persentase telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu $\geq 76\%$.

Kata Kunci: kreativitas, pembelajaran IPS, metode *discussion group (DG)-group project (GP)*

A. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu Sosial. Sapriya (2009: 201) mengemukakan, salah satu tujuan mata pelajaran IPS adalah memiliki kemampuan dasar untuk mampu berpikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, mampu memecahkan masalah, dan mempunyai keterampilan dalam kehidupan sosial. Tujuan tersebut merupakan salah satu ciri-ciri dari kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas siswa agar tujuan pendidikan IPS dapat tercapai.

Pembelajaran IPS membekali siswa untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah sosial yang terjadi. Melalui kreativitas yang dimiliki, siswa diharapkan mampu berpikir lebih dalam bagaimana menyelesaikan masalah tersebut. Kreativitas penting karena dapat membantu siswa untuk meningkatkan kualitas hidupnya mengingat dalam era pembangunan seperti ini dibutuhkan sumbangsih kreatif berupa ide-ide baru serta penemuan-penemuan baru dari anggota masyarakat, agar siswa tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi mereka mampu menghasilkan pengetahuan baru. Kebutuhan peningkatan kreativitas dirasakan dalam semua bidang kegiatan manusia, karena manfaat dari peningkatan kreativitas tidak hanya dirasakan oleh individu sendiri, namun juga dirasakan oleh lingkungannya.

Dewasa ini masih banyak metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Metode yang digunakan dalam mengajar juga masih bersifat konvensional, sehingga kreativitas siswa kurang dapat ditingkatkan. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan rendahnya kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini juga terlihat pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dimana guru hanya menggunakan metode caramah yang melemahkan siswa untuk menumbuhkan sikap kreatif. Padahal yang seharusnya terjadi, guru harus mampu menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh serta

mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan di masyarakat. Penggunaan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk dapat meningkatkan kreativitasnya sangatlah dibutuhkan, sehingga siswa dapat belajar bersama dengan temannya serta mempunyai kesempatan untuk bertukar pengetahuan dengan siswa yang lain.

SMP Negeri 11 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memiliki input dengan prestasi belajar yang beraneka ragam. Guru yang memiliki tanggung jawab terhadap proses pembelajaran di sekolah harus mampu mengelola dan menyesuaikan pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan. Pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 11 Yogyakarta kelas VII B, partisipasi siswa dalam belajar IPS masih rendah. Hal ini dapat dilihat ketika diskusi berjalan, masih ada beberapa siswa yang mengobrol sendiri di luar materi diskusi dan ketika kelompok lain mempresentasikan hasil diskusi di depan, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan. Selain itu, kreativitas siswa juga masih rendah, hal ini dapat dilihat seperti masih rendahnya rasa ingin tahu siswa, masih sedikitnya siswa dalam mengemukakan pendapat, siswa kurang mencoba hal-hal baru, pendapat yang dikemukakan masih terpengaruh oleh teman lainnya, dan kemampuan mereka dalam mengembangkan gagasan masih rendah sehingga tidak bisa menghasilkan suatu produk yang kreatif.

Guru harus mampu menciptakan suatu metode pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat mengembangkan gagasannya untuk dapat menghasilkan suatu produk yang kreatif. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar IPS adalah dengan menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)*. Metode *discussion group (DG)-group project (GP)* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk mampu menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya untuk dapat mengembangkan gagasan, berinovasi serta dapat menciptakan suatu produk.

Metode *discussion group (DG)-group project (GP)* memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan atau ide sehingga dapat memperluas pemikiran siswa, dapat membantu siswa untuk menerapkan keterampilannya dalam menghadapi suatu

permasalahan serta dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa. Penggunaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dalam meningkatkan kreativitas siswa didukung dengan pembuatan proyek oleh siswa, dalam penelitian ini proyek yang akan dibuat adalah berupa *flip chart*. Melalui pembuatan *flip chart* siswa dapat menuangkan materi yang dipahaminya kedalam sebuah karya yang isinya dapat berupa gambar ataupun tempelan kliping. Kegiatan pembuatan *flip chart* dapat membantu guru untuk melihat seberapa besar kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

B. KAJIAN TEORI

1. Tinjauan Kreativitas siswa

a. Kreativitas siswa

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. Langkah-langkah Model Pembelajaran deep Dialogue/ critical Thinking

b. Ciri-ciri Kreativitas

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).”

c. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Hal-hal yang harus dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut: 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 Metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)*

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.

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

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 pengarahan seperlunya 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.

Metode *discussion group (DG)-group project (GP)* memiliki kelebihan diantaranya adalah dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan

gagasan atau ide sehingga dapat memperluas pemikiran siswa, dapat membantu siswa untuk menerapkan keterampilannya dalam menghadapi suatu permasalahan serta dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa. Berdasarkan kelebihan tersebut, metode *discussion group (DG)-group project (GP)* tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

3. Hakikat IPS

a. Pengertian IPS

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

IPS bertujuan 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.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (*Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan minat dan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking*. Dalam penelitian tindakan kelas ini melaksanakan empat aspek penting yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi.

2. Desain Penelitian

Secara garis besar rancangan Kemmis & Taggart (1992: 11) terdiri dari tahap-tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*).

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2011: 86). Observasi ini dilakukan menggunakan lembar observasi untuk memperoleh data kreativitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran serta kegiatan guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)*.

b. Kuesioer (angket)

Kuesioer merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009: 199). Angket digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa terhadap metode pembelajaran *discussion group (DG)-group project (GP)*.

c. Dokumentasi

Peneliti dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa dokumen untuk mengumpulkan data. Dokumentasi dapat berupa transkip nilai siswa, data mengenai kondisi sekolah, foto laporan proyek berupa *flip chart* yang memuat hasil analisis terhadap materi dan pemecahan masalah yang dibuat oleh siswa juga akan digunakan sebagai dokumen untuk melengkapi pengumpulan data kreativitas siswa pada kelas VII B.

d. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dialami dalam pengumpulan data. Catatan lapangan berisikan catatan pokok dalam pengamatan dan pembicaraan yang ditulis oleh peneliti atau observer dengan kalimat yang singkat dan padat.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Wina Sanjaya, 2011: 84). Instrumen penelitian utama dalam penelitian ini adalah peneliti. Artinya, posisi peneliti dalam serangkaian kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan berperan sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, sampai dengan penulis hasil laporan. Instrumen kedua dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi, dan angket.

a. Observasi

Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi yang digunakan:

- 1) Kisi-kisi Lembar Observasi Metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)*

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Proses pembelajaran	a. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan melakukan presensi terhadap siswa. b. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	1 2 3
2.	Langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>discussion group (DG) – group project (GP)</i>	a. Guru menjelaskan inti materi dan menyampaikan masalah yang akan didiskusikan serta memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya. b. Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah metode <i>discussion group (DG)-group project (GP)</i> . c. Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anggota d. Guru memberikan arahan kepada kelompok untuk berkumpul dan menentukan pemimpin pada setiap kelompok e. Guru memberikan handout dan lembar diskusi. f. Guru mengkondisikan jalannya diskusi dengan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lainnya. g. Guru meminta setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.	4 5 6 7 8 9 10
3.	Penutup	a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	11

		b. Guru dan siswa mengambil makna dari pembelajaran yang telah berlangsung. c. Guru menyampaikan tugas untuk mempelajari materi selanjutnya dan mencari gambar sesuai dengan materi tersebut. d. Guru memimpin doa dan salam penutup.	12 13 14
--	--	---	----------------

2) Kisi-Kisi Lembar Observasi Kreativitas Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	a. sering mengajukan pertanyaan b. berusaha mencari referensi dari berbagai sumber	1 2
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	a. Siswa bertanya sesuai materi yang dipelajari	3
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul	a. Aktif dalam memberikan pendapat b. Mampu menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang	4 5
4.	Mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu	a. Percaya diri dalam berpendapat b. Mau mengajukan pendapat tanpa diberi reward	6 7
5.	Memiliki rasa keindahan	a. Rapi dan bersih dalam menyusun proyek b. Mampu berkreasi dalam penyusunan proyek	8 9
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain	a. Yakin atas pendapatnya sendiri b. Memberikan bukti atas pendapatnya	10 11
7.	Memiliki rasa humor yang tinggi	a. Bersemangat dalam mengerjakan proyek kelompok b. Mampu berinteraksi dengan baik kepada kelompoknya	12 13
8.	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	a. Dapat mendiskripsikan secara detail materi yang telah disampaikan oleh guru ke dalam bentuk <i>flip chart</i>	14
9.	Mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal)	a. Mempunyai pendapat sendiri b. Dapat mempresentasikan dan mempertanggungjawabkan ide-ide yang di kemukakan	15 16
10.	Dapat bekerja sendiri	a. Tidak bergantung kepada teman dalam mengerjakan proyek kelompok b. Berperan sesuai tugas yang telah dibagi dalam kelompok	17 18
11.	Senang mencoba hal-hal baru	a. Mampu membuat <i>flip chart</i> yang berbeda dengan yang lain (unik)	19

		b. Berinovasi dalam pembuatan <i>flip chart</i>	20
12.	Dapat mengembangkan suatu gagasan	a. Dapat melakukan eksperimen setelah guru menyampaikan materi b. Dapat mengelola ide dalam sebuah proyek	21 24

b. Angket

Berikut adalah kisi-kisi angket yang digunakan:

1) Kisi-kisi Angket Kreativitas Siswa

No.	Aspek yang diamati	No. Butir
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	1,2
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	3
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul	4,5
4.	Berpendapat secara spontan dan tidak malu-malu	6, 7
5.	Memiliki rasa keindahan	8,9
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.	10, 11
7.	Memiliki rasa humor yang tinggi	12, 13
8.	Mempunyai daya imajinasi kuat	14
9.	Mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal)	15, 16
10	Dapat bekerja sendiri	17, 18
11.	Senang mencoba hal-hal baru	19, 20
12.	Dapat mengembangkan suatu gagasan	21, 22

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bentuk analisis data kualitatif. Menurut Milles dan Huberman (Sugiyono, 2012: 337-345), data analisis kualitatif mengacu pada metode analisis yang dilakukan dalam tiga komponen, yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan.

6. Keabsahan Data

Pengukuran keabsahan data dapat diketahui dengan cara triangulasi. Triangulasi adalah cara untuk mendapatkan informasi yang akurat dengan menggunakan berbagai metode agar informasi dapat dipercaya kebenarannya sehingga peneliti tidak salah mengambil keputusan (Wina Sanjaya, 2011: 112). Triangulasi data yang akan digunakan adalah dengan triangulasi teknik, dengan teknik pengumpulan data yang berbeda untuk memperoleh data dari sumber yang sama seperti observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi.

7. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tindakan dikatakan berhasil apabila di akhir siklus terdapat 76% dari seluruh siswa VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta telah memiliki kreativitas dalam proses pembelajaran dengan kategori baik dan sangat baik.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam suatu siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 2x40 menit. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 April 2014 sampai dengan tanggal 10 Mei 2014 dan telah disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPS yakni setiap hari Rabu dan Sabtu pukul 10.15-11.35 WIB. Berikut ini deskripsi pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* di kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta.

a. Siklus I

Siklus I terdiri dari dua pertemuan dan memiliki tahapan yang meliputi: perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi.

1) Perencanaan

Perencanaan penelitian dilakukan dengan tujuan merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa. Tahap-tahap perencanaan tindakan yang dilakukan pada penelitian siklus I meliputi menyusun RPP, menyiapkan media dan bahan ajar, menyiapkan instrumen penelitian, melakukan diskusi dengan guru dan teman sejawat sebagai observer mengenai tata cara pengisian lembar observasi.

2) Tindakan

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu 23 April 2014 pukul 10.15-11.35 WIB dan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu 26 April 2014 pukul 10.15-11.35 WIB.

3) Pengamatan / Observasi

a) Pengamatan terhadap pelaksanaan penggunaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* pada siklus I menunjukkan bahwa 12 dari 14 aspek telah terlaksana dengan baik.

b) Pengamatan Kreativitas Siswa

Berikut ini adalah tabel hasil observasi kreativitas siswa pada siklus I:

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus I

No.	Aspek Kreativitas	Skor Kreativitas			Persen- se (%)
		Pert 1	Pert 2	Rata- rata Skor	
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	80	88	84	63,64
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	74	83	78,5	59,47
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul	77	85	81	61,36
4.	Berpendapat secara spontan dan tidak malu-malu	80	86	83	62,88
5.	Memiliki rasa keindahan	102	109	105,5	79,92
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.	85	91	88	66,66
7.	Memiliki rasa humor yang tinggi	101	112	106,5	80,68
8.	Mempunyai daya imajinasi kuat	76	84	80	60,61
9.	Mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal)	81	87	84	63,63
10.	Dapat bekerja sendiri	105	110	107,5	81,44
11.	Senang mencoba hal-hal baru	102	111	106,5	80,68
12.	Dapat mengembangkan suatu gagasan	82	90	86	65,15
Jumlah Total		1045	1136	1090,5	826,12
Rata-rata		87,08	94,66	90,87	68,84

c) Angket Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil angket siswa pada siklus I maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Angket Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase %
Kurang sekali	$\leq 54\%$	0	0
Kurang	55-59%	1	3,03
Cukup	60-75%	15	45,46

Baik	76-85%	13	39,39
Sangat baik	86-100%	4	12,12
Jumlah		33	100

4) Refleksi

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *discussion group (DG)-group project (GP)* masih belum optimal dan terdapat kekurangan. Adapun hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran yaitu:

- a) Langkah-langkah dalam metode *discussion group (DG)-group project (GP)* masih belum terlaksana secara optimal.
- b) Beberapa kelompok diskusi masih terlihat berbicara dengan temannya dengan tema di luar topik diskusi yang diberikan oleh guru.
- c) Terdapat siswa yang ramai sendiri ketika proses pembelajaran berlangsung.
- d) Beberapa siswa kurang interaktif dalam berdiskusi kelompok.
- e) Guru terlalu lama dalam menyampaikan inti materi sehingga banyak memakan waktu.
- f) Pembuatan *flip chart* membutuhkan waktu yang lama sehingga mengakibatkan tidak semua kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya.

Kekurangan tersebut harus dapat diatasi agar terjadi peningkatan pada kreativitas siswa dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Peneliti perlu memperjelas langkah-langkah metode *discussion group (DG)-group project (GP)* kepada siswa secara lebih rinci sehingga semua siswa dapat memahami.
- b) Peningkatan penguasaan dan penegasan guru terhadap pengkondisian kelas agar pembelajaran dapat berlangsung lebih kondusif.
- c) Mengubah waktu untuk diskusi dan presentasi. Diskusi dilakukan pada pertemuan pertama, dan presentasi dilakukan pada pertemuan berikutnya.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari pelaksanaan tindakan dengan menerapkan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* pada siklus I.

Adapun siklus II terdiri dari dua pertemuan dan memiliki tahapan seperti perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi.

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II dilakukan dengan tujuan merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan sebagai perbaikan berdasarkan refleksi dan kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya.

2) Tindakan

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu 30 April 2014 pukul 10.15-11.35 WIB

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu 10 Mei 2014 pukul 10.15-11.35 WIB.

3) Observasi

Observasi pada siklus II dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan untuk mengamati pelaksanaan penggunaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun penjelasan dari pengamatan-pengamatan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Pengamatan terhadap pelaksanaan penggunaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* pada siklus II menunjukkan bahwa 13 dari 14 aspek keterlaksanaan pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Persentase keterlaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* pada siklus II mencapai 92,85%.

- b) Pengamatan Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada siklus II maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus I

No.	Aspek Kreativitas	Skor Kreativitas			Percentase (%)
		Pert 1	Pert 2	Rata-rata Skor	
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	107	114	110,5	81,25

2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	108	112	110	80,88
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul	111	115	113	83,09
4.	Berpendapat secara spontan dan tidak malu-malu	104	106	105	77,20
5.	Memiliki rasa keindahan	118	126	122	89,70
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.	106	115	110,5	81,25
7.	Memiliki rasa humor yang tinggi	115	123	119	87,50
8.	Mempunyai daya imajinasi kuat	109	117	113	83,09
9.	Mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal)	108	113	110,5	81,25
10.	Dapat bekerja sendiri	119	130	124,5	91,54
11.	Senang mencoba hal-hal baru	110	117	113,5	83,45
12.	Dapat mengembangkan suatu gagasan	108	117	112,5	82,72
Jumlah Total		1323	1405	1364	1002,92
Rata-rata		110,25	117,08	113,66	83,57

c) Angket Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil angket siswa pada siklus I maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Angket Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase %
Kurang sekali	$\leq 54\%$	0	0
Kurang	55-59%	0	0
Cukup	60-75%	1	2,95
Baik	76-85%	25	73,53
Sangat baik	86-100%	8	23,52
Jumlah		33	100

4) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan serta hasil dari pelaksanaan tindakan. Berdasarkan kegiatan refleksi diketahui bahwa peningkatan kreativitas siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yaitu sebesar 83,57%. Sedangkan hasil angket kreativitas siswa menunjukkan pengakuan siswa memiliki kreativitas sebesar

87,68%. Penelitian dihentikan pada siklus ke II karena siklus II telah mencapai indikator keberhasilan tindakan. Kekurangan pada siklus I sudah diperbaiki pada siklus II, seperti:

- a) Guru telah memberikan penjelasan langkah metode *discussion group (DG)-group project (GP)* secara detail, hingga semua siswa memahami.
- b) Guru telah meningkatkan penguasaan pengkondisian kelas serta memberikan penegasan pada siswa yang ramai.
- c) Guru telah mengalokasikan waktu dengan baik, yaitu dengan mengganti waktu untuk diskusi dan pembuatan proyek serta untuk presentasi.

2. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta, dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)*.

Berdasarkan observasi terhadap keterlaksanaan penerapan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* pada siklus I mencapai 89,28% dan masih terdapat langkah-langkah pembelajaran yang tidak terlaksana. Kekurangan pada siklus I adalah guru bersama siswa tidak menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan tidak mengambil makna dari pembelajaran yang telah berlangsung karena waktu pembelajaran sudah habis serta guru lupa untuk memberikan penugasan kepada siswa untuk mencari gambar yang berkaitan dengan materi selanjutnya. Kekurangan tersebut telah diperbaiki pada siklus II. Hasil observasi menunjukkan persentase keterlaksanaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* meningkat menjadi 92,85%. Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:

Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)* Siklus I dan Siklus II

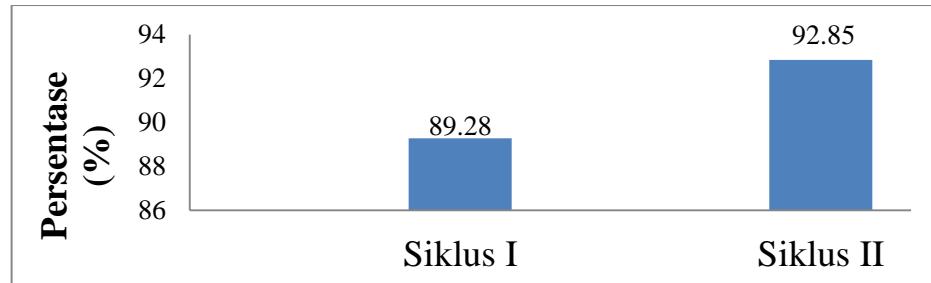


Diagram di atas menunjukkan terdapat peningkatan dalam melaksanakan metode pembelajaran *discussion group (DG)-group project (GP)* dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dikarenakan adanya perbaikan perencanaan siklus II berdasarkan refleksi siklus I. Perbaikan tersebut antara lain guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan mengambil makna dari pembelajaran yang telah berlangsung. Dalam siklus II pada pertemuan 1, guru tidak meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya, karena pada pertemuan 1 ini waktu digunakan untuk berdiskusi dan pembuatan *flip chart*, agar pada pertemuan berikutnya, semua kelompok dapat maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada pertemuan 2, guru tidak memberikan handout dan lembar kerja kelompok karena sudah diberikan pada pertemuan 1. Pertemuan 2 digunakan untuk presentasi, semua kelompok harus maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya yang dituangkan ke dalam sebuah *flip chart*.

Pengukuran kreativitas siswa yang dilakukan dengan menggunakan observasi kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan hanya 4 dari 12 aspek yang telah mencapai kriteria keberhasilan. Aspek kreativitas yang lain belum mencapai kriteria keberhasilan seperti rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, hal ini dapat dilihat ketika guru selesai memberikan materi, jumlah siswa yang bertanya hanya sedikit, siswa juga tidak berusaha mencari referensi dari buku lain ketika diskusi berjalan, mereka hanya mengandalkan *handout* yang diberikan oleh peneliti. Siswa yang mau mengemukakan pendapat juga masih kurang begitu baik, ketika mengemukakan pendapat, mereka terlihat masih malu-malu dan kurang percaya diri. Pendapat yang mereka berikan juga juga tidak berdasarkan hasil pemikiran sendiri, mereka masih terpengaruh oleh temannya dalam memberikan pendapat.

Daya imajinasi siswa pada siklus 1 juga masih kurang baik. Hal ini dapat dilihat ketika pembuatan *flip chart*, siswa masih belum bisa mendeskripsikan secara detail materi yang diberikan oleh peneliti. Selain itu, siswa dalam mengembangkan suatu gagasan terlihat masih rendah, hal ini dapat diketahui ketika presentasi di depan, hanya ada beberapa siswa yang mampu mempresentasikan dan menjelaskan dengan baik hasil diskusinya. Sedangkan yang lain hanya diam karena tidak dapat mengembangkan gagasannya.

Pada siklus II semua aspek kreativitas siswa telah mengalami peningkatan dan dapat melebihi kriteria keberhasilan. Rasa ingin tahu siswa sudah meningkat, siswa sudah mulai menggunakan sumber belajar yang lain karena mereka menyadari bahwa tidak semua materi terlampir pada *handout* yang diberikan oleh guru sehingga mereka harus mencari referensi lain untuk menyelesaikan tugas diskusi. Sikap rasa ingin tahu siswa juga dapat dilihat pada siklus II dengan semakin meningkatnya jumlah siswa yang mau bertanya tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu.

Siswa juga sudah mulai aktif dalam memberikan pendapat kepada guru atau kepada teman diskusi ketika presentasi. Latihan yang dilakukan pada siklus I dalam pembuatan *flip chart* mampu meningkatkan daya imajinasi siswa pada siklus II, siswa sudah dapat menuangkan ide-ide mereka dalam sebuah *flip chart* hal ini dapat dilihat pada hasil *flip chart* siklus II lebih bagus dan lebih lengkap materi yang di tuangkan. Siswa juga sudah mampu berinovasi dengan baik terlihat dalam *flip chart* yang mereka buat sudah berbeda dari kelompok yang lain dan hasilnya lebih menarik serta lebih berwarna daripada hasil *flip chart* pada siklus I yang lebih sederhana. Siswa terlihat bersemangat dan berlomba-lomba untuk menampilkan yang terbaik pada kelompoknya.

Guru melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa, diantaranya adalah: 1) memilih topik masalah yang mampu mengajak siswa untuk kreatif dan berpikir luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang harus didiskusikan oleh setiap kelompok dan mencari jawaban dari pertanyaan tersebut; 2) menggunakan keterampilan-keterampilan dalam pemecahan masalah dengan memberikan lembar diskusi kelompok dan proyek kelompok. Dalam hal ini guru melatih siswa untuk bersikap percaya diri terhadap gagasan yang dikemukakan oleh setiap siswa dan mengajak siswa untuk menghargai setiap pendapat yang dikemukakan oleh temannya, sehingga siswa tidak malu-malu lagi dalam berpendapat ataupun bertanya. Upaya yang dilakukan guru ini dapat meningkatkan aspek kreativitas siswa yaitu meningkatnya rasa ingin tahu siswa, berkembangnya gagasan yang dimiliki oleh siswa dan tidak malu-malu lagi dalam berpendapat serta mampu mengajukan gagasan yang berbeda dengan orang lain; 3) mengikutsertakan siswa dalam menyusun kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi

kelompok mengenai permasalahan yang diberikan oleh guru dan memberikan proyek yang harus diselesaikan secara berkelompok serta membagi penugasan yang harus dikerjakan oleh masing-masing anggota kelompok. Upaya yang dilakukan guru ini mampu meningkatkan aspek kreativitas siswa yaitu dapat meningkatkan rasa humor, meningkatkan daya imajinasi, melatih siswa untuk mampu bekerja sendiri, dan meningkatkan siswa untuk menyukai hal-hal baru; 4) memberikan *reward* pada akhir pembelajaran terhadap siswa yang kreatif. Peningkatan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek Kreativitas	Percentase (%)		Kriteria Keberhasilan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	63,64	81,25	$\geq 76\%$
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	59,47	80,88	
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul	61,36	83,09	
4.	Berpendapat secara spontan dan tidak malu-malu	62,88	77,20	
5.	Memiliki rasa keindahan	79,92	89,70	
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.	66,66	81,25	
7.	Memiliki rasa humor yang tinggi	80,68	87,5	
8.	Mempunyai daya imajinasi kuat	60,61	83,09	
9.	Mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal)	63,63	81,25	
10.	Dapat bekerja sendiri	81,44	91,54	
11.	Senang mencoba hal-hal baru	80,68	83,45	
12.	Dapat mengembangkan suatu gagasan	65,15	82,72	
Jumlah Total		1045	1002,92	
Rata-rata		68,84	83,57	
Kategori Kreativitas		Cukup	Baik	

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan pada setiap indikator kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II. Rata-rata persentase indikator kreativitas siswa pada siklus I adalah 68,84% dengan kategori cukup sehingga siklus I dinyatakan belum berhasil. Peningkatan berlanjut pada siklus II yaitu mencapai 83,57% dengan kategori

baik sehingga mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 76\%$ dan dapat dinyatakan berhasil. Pada siklus II rata-rata persentase kreativitas siswa adalah 83,57% atau meningkat sebesar 14,73% dari siklus I. Penggunaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta.

Kreativitas siswa tidak hanya diukur melalui observasi, tetapi juga diukur dengan lembar angket siswa. Angket diisi oleh setiap siswa pada akhir siklus. Peningkatan skor angket kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Hasil Angket Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
	Persentase	Persentase
Sangat Baik	12,12	23,52
Baik	39,39	73,53
Cukup	45,46	2,95
Kurang	3,03	0
Kurang Sekali	0	0
Jumlah	100	100

Hasil yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa pada akhir siklus I dan akhir siklus II menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas VII B pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan. Rata-rata peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 12,58% dari siklus I sebesar 75,10% meningkat pada siklus II menjadi 87,68%.

3. Hambatan Dalam Menggunakan Metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)*

Pelaksanaan metode pembelajaran *discussion group (DG)-group project (GP)* mengalami beberapa hambatan yang meliputi:

- a. Guru pada awal pertemuan belum memberikan penjelasan secara mendalam pada siswa mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* sehingga banyak siswa yang belum memahami kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.
- b. Pada saat pembuatan proyek, masih ditemukan beberapa siswa yang kebingungan dalam mendeskripsikan secara detail materi yang diberikan oleh peneliti ke dalam sebuah *flip chart*.

- c. Pembuatan proyek dibutuhkan waktu yang lama, sehingga guru harus bisa membagi waktu sesuai dengan rencana pembelajaran.

4. Temuan Penelitian

Peneliti mengumpulkan data-data hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, angket, dan dokumentasi. Beberapa temuan peneliti dalam penerapan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta yaitu: pembelajaran dengan menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta, pemberian proyek berupa *flip chart* dapat membantu siswa untuk memunculkan kreativitas, presentasi hasil diskusi dapat melatih siswa untuk dapat mempertanggungjawabkan ide-ide yang dikemukakan dan melatih siswa untuk mengemukakan pendapat.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* pada mata pelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: 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 kegiatan pembelajaran, 4) memberikan *reward* pada akhir pembelajaran terhadap siswa yang kreatif. Berdasarkan upaya tersebut, guru mampu meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase indikator kreativitas siswa dalam setiap siklusnya. Kreativitas siswa pada siklus I adalah 68,84% pada kategori cukup dan belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diinginkan, sedangkan pada siklus II mencapai 83,57% yaitu pada kategori baik. Hal

tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa menunjukkan peningkatan sebesar 14,73%. Peningkatan tersebut juga diikuti pada peningkatan hasil angket siswa yang menunjukkan 75,10% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 87,68%.

2. Implikasi

Hasil penelitian menyebutkan bahwa penerapan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* mampu meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh data yang menunjukkan peningkatan kreativitas pada tiap-tiap siklus. Oleh karena itu ketika guru menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* maka kreativitas siswa akan meningkat.

3. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran, antara lain: 1) sebaiknya guru menerapkan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* agar dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas lain, 2) guru harus melakukan pengawasan secara maksimal terhadap setiap kelompok pada saat berdiskusi dan pembuatan proyek agar semua anggota kelompok dapat berpartisipasi dan mengerjakan tugas sesuai dengan yang telah dibagi dalam kelompok, 3) guru harus lebih tegas dalam pengelolaan kelas agar siswa dapat terkondisikan pada saat penerapan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, 4) sebaiknya guru melakukan pemanfaatan waktu secara maksimal agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan, 5) guru dapat menggunakan kalender bekas untuk mengganti lembar *flipchart* agar dapat menghemat biaya pembuatan *flipchart*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran: mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Abukhori. 2011. Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Purwodiningraton 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2010-2011. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Atwi Suparman. 2012. *Desain Interaksional Modern: panduan para pengajar dan innovator pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa*. Penerjemah: Narulika Yusron. Bandung: Nusa Media.
- E. Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Etin Solihatin & Raharjo. 2011. *Cooperative Learning: analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pailkem: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, JJ dan Moedjiono. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kemmis, Stephen & Taggart, Robin Mc. 1992. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Krathwohl David R. 2002. “A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview”. *Theory Into Practice* (Volume 41 Number 4). Hlm 212.
- Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Mohammad Ali & Mohammad Asrori. 2005. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution S. 2012. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

- Ngalim Purwanto. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rochiati Wiraatmaja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Penerjemah: Lita. Bandung: Nusa Media.
- Somantri, M. Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi arikunto, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulasmi. 2011. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN Yogyakarta II. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: konsep strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gamedia
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.