

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
PADA KOMPETENSI KEHIDUPAN SOSIAL MANUSIA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPB)
SISWA KELAS 7C SMP NEGERI 12 PEKALONGAN SEMESTER I
TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014**

Bakti Indrianisari
SMP Negeri 12 Pekalongan
bakti.indrianisari@yahoo.com

Abstract

This research aims to enhance creativity and learning outcomes IPS on the competence of human social life through creative problem solving learning model for students of classes 7C Pekalongan SMPN 12 in the first semester of the school year 2013/2014. The place where researchers study is taught that SMP Negeri 12 Pekalongan. Subjects were students of grade 7C SMP Negeri 12 Pekalongan. Object of research is creativity and learning outcomes. Data collection techniques used in this study is documentation techniques, observation techniques and test engineering. PTK is done through two cycles. Each cycle consists of four stages include: planning action, action, action observation, reflection. Based on observations of the initial conditions or prasiklus until the end of cycle 2 condition their learning outcome 14.19% of the average value of 65.00 into 79.19 while the creativity of students has increased from the creativity of students with low category to be good on the final conditions.

Keywords: *the results of social studies, creativity and creative problem solving learning model*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS pada kompetensi kehidupan sosial manusia melalui model pembelajaran *creative problem solving* bagi siswa kelas 7C SMP Negeri 12 Pekalongan pada semester I tahun pelajaran 2013/2014. Tempat penelitian adalah tempat peneliti mengajar yaitu SMP Negeri 12 Pekalongan. Subyek penelitian adalah siswa kelas 7C SMP Negeri 12 Pekalongan. Obyek penelitian adalah kreativitas dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi, teknik observasi dan teknik tes. PTK ini dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap antara lain: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dari kondisi awal atau prasiklus hingga kondisi akhir siklus 2 adanya peningkatan hasil belajar 14,19% dari nilai rata-rata 65,00 menjadi 79,19 sedangkan kreativitas siswa mengalami kenaikan dari kreativitas siswa dengan kategori rendah menjadi baik pada kondisi akhir.

Kata kunci: hasil belajar IPS, kreativitas dan model pembelajaran *creative problem solving*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada era global berkembang dengan pesat. Teknologi informasi dan komunikasi kini semakin memudahkan masyarakat menerima berbagai informasi dengan lebih cepat dan luas. Fenomena ini memunculkan persaingan dalam berbagai bidang kehidupan khususnya lapangan pekerjaan. Menghadapi tantangan berat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Peningkatan mutu pendidikan selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 3. Pasal tersebut merumuskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta tanggung jawab.

Oleh karena itu potensi terbesar yang dimiliki siswa harus digali dan dikembangkan secara optimal melalui metodologi pembelajaran yang mengedepankan keaktifan serta mendorong kreativitas siswa sehingga menjadi manusia yang unggul (berkualitas) secara intelektual, emosional, spiritual maupun moral.

Tetapi pada kenyataannya, proses pendidikan kita baik di sekolah maupun di keluarga masih dipenuhi struktur berpikir linier yang hanya mengasah otak kiri, padahal merangsang otak kiri secara berlebihan akan menghasilkan anak yang on-off, yaitu anak yang pandai tapi seperti robot atau komputer. Anak akan kehilangan modal yang sangat berharga di kelak kemudian hari yaitu kerangka berfikir yang menggunakan kata hati, merangsang daya khayal, menyeluruh dan bebas tanpa tekanan dan paksaan dari siapapun. Oleh karena itu selain merangsang otak kiri, guru juga harus mampu mengembangkan otak kanan karena otak kanan menjadi pusat lahirnya kreativitas. Jadi tugas seorang guru dalam membelajarkan anak didiknya adalah mampu menjadikan anak didiknya tidak hanya pandai saja tapi juga kreatif. Anak yang kreatif akan mampu menghadapi berbagai masalah dan mampu dalam mencari dan menemukan solusinya, sehingga ia akan tetap survive dalam kehidupannya. Apabila guru sudah mampu mengembangkan aspek kreativitas pada diri siswa maka pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningful learning*). Hal tersebut akan tampak berbeda apabila guru hanya menitikberatkan aspek kognitif semata, maka hasil belajar yang dicapai pun tidak optimal.

Secara umum masih banyak guru dalam mata pelajaran IPS membelajarkan siswanya kurang

memperhatikan aspek kreativitas pada diri siswanya, siswa hanya pasif, sekedar menghafal tanpa mengerti apa yang akan dipelajari sebenarnya, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk menggali pengetahuan mereka lebih dalam.

Berdasarkan pada pengamatan, Peneliti melihat pembelajaran IPS di SMP Negeri 12 Pekalongan masih menggunakan cara konvensional, peran guru dalam pembelajaran masih dominan siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan, jenuh, tidak bersemangat. Apabila kondisi seperti ini terus dibiarkan berlarut-larut dapat mematikan kreativitas mereka dalam belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar IPS pada Kompetensi Kehidupan Sosial Manusia pada pembelajaran lalu di kelas 7C rendah. Banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 72. Jumlah siswa ada 36 orang. Dari 36 siswa yang mencapai tuntas KKM hanya 18 siswa (50%) sedangkan 18 siswa belum tuntas, (50%) padahal target minimal 75% tuntas dengan perolehan nilai 72. Hasil belajar ini membuktikan bahwa proses pembelajaran di kelas 7C kurang optimal, karena pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) pada waktu itu kurang diperhatikan sehingga siswa menjadi pasif (kreativitas siswa rendah), maka peneliti memandang perlu adanya inovasi dalam

pembelajaran agar hasil belajar dapat ditingkatkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal. Harapan lain kreativitas siswa juga meningkat, manakala peran guru dalam pembelajaran sebagai motivator, fasilitator dan mediator bagi mereka. Siswalah yang dituntut lebih aktif, kreatif, dan mandiri (student oriented) dalam pembelajaran sehingga kreativitas pada diri siswa akan muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Upaya tindakan yang akan ditempuh oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran "*Creative Problem Solving*" (Ketrampilan pemecahan masalah). *Problem Solving* (Ketrampilan pemecahan masalah) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah dengan penguatan kreativitas. Siswa mampu memecahkan permasalahan dengan diberikan rangsangan terlebih dahulu sehingga siswa mampu menentukan pilihan terbaik. Guru hendaknya meningkatkan ketrampilan proses dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa maksimal. Ada banyak kegiatan yang melibatkan kreativitas dalam pemecahan masalah seperti riset dokumen, pengamatan lingkungan sekitar, kegiatan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan penulisan yang kreatif. Dengan *Creative Problem Solving* (ketrampilan

memecahkan masalah) dapat memilih bahkan mengembangkan ide dan pemikirannya. Berbeda dengan hafalan yang sedikit menggunakan pemikiran. *Creative Problem Solving* (ketrampilan pemecahan masalah) memperluas proses berfikir siswa sehingga lebih tajam.

Bertitik tolak dengan tujuan pembelajaran IPS yang tercantum dalam Permendiknas No.22 tahun 2006 yaitu diharapkan siswa memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan memiliki ketrampilan dalam kehidupan sosial dan mampu mengatasi persoalan dalam kehidupan, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian berupa penelitian tindakan kelas mengingat kreativitas yang dimiliki siswa khususnya mata pelajaran IPS masih rendah dan hasil belajar yang rendah pula maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Pada Kompetensi Kehidupan Sosial Manusia melalui *Creative Problem Solving* Siswa Kelas 7 C SMP Negeri 12 Pekalongan Semester 1 Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah apakah dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas pada Kompetensi Kehidupan Sosial Manusia

siswa kelas 7C SMP Negeri 12 Pekalongan semester 1 tahun 2013/2014, apakah dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada Kompetensi Kehidupan Sosial Manusia Siswa Kelas 7C SMP Negeri 12 Pekalongan Semester 1 tahun Pelajaran 2013/2014 dan apakah dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS pada Kompetensi Kehidupan Sosial Manusia Siswa Kelas 7C SMP Negeri 12 Pekalongan Semester 1 tahun pelajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan di SMP Negeri 12 Pekalongan dengan mengambil sampel kelas 7C dengan alasan kelas 7C memiliki kreativitas dan hasil belajar paling rendah pada kompetensi Kehidupan sosial manusia dibandingkan dengan kelas-kelas lainnya. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (ketrampilan pemecahan masalah) sebagai berikut: 1) Klarifikasi masalah, meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian yang diharapkan, 2) Pengungkapan gagasan: siswa diberikan kebebasan mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah,

3)Evaluasi dan seleksi: setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah, 4) Implementasi: siswa menentukan strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah.

Teknik mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi (pengamatan) dengan alat lembar observasi untuk aspek kreativitas siswa sedangkan teknik tes dengan alat butir soal untuk aspek hasil belajar. Untuk aspek kreativitas dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif yaitu menggunakan kategori ukuran tinggi, sedang dan rendah dengan indikator antara lain : kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat melalui gagasan/ide-ide, kreativitas siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa itu sendiri dan kemampuan siswa menemukan solusi pemecahan masalah. Sedangkan aspek hasil belajar menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menggunakan statistik sederhana dengan menghitung mean atau nilai rata-rata.

Dalam Penelitian ini, Peneliti melakukan rencana tindakan dalam 2 siklus. Setiap siklus meliputi 4 tahap antara lain perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi dan refleksi. Siklus 1 menggunakan pembagian kelompok besar terdiri dari 5-6 kelompok dengan materi sosialisasi sebagai proses

pembentukan kepribadian. Siklus 2 menggunakan pembagian kelompok kecil terdiri dari 3 Orang dengan materi bentuk-bentuk interaksi sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal / Prasiklus

Berdasarkan pengamatan pada kondisi awal pembelajaran IPS khususnya pada kompetensi kehidupan sosial manusia, kelas 7C memiliki kecenderungan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah masih kurang sehingga hasil belajar juga belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan kreativitas siswa rendah mencapai 50 % ,sedang 36,33 % dan tinggi hanya 13,88 %.

Jumlah siswa ada 36 orang dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 25. Nilai rata-rata 65 sehingga dari 36 siswa yang mencapai tuntas KKM hanya 18 siswa (50%) sedangkan 18 siswa belum tuntas, (50%) padahal target minimal 75 % tuntas dengan perolehan nilai 72. Pada kondisi awal masih menggunakan metode ceramah yang hanya membuat siswa menjadi malas, bosan dan tidak bersemangat, sehingga hasil belajar kurang optimal. Selain itu siswa tidak diikutsertakan secara aktif untuk bertanya, mengemukakan ide atau pendapatnya bahkan untuk menemukan solusi pemecahannya. Padahal apabila potensi siswa digali secara optimal dapat menjadikan siswa menjadi kreatif, kritis dan inovatif. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk melakukan

penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *creative problem solving*.

SIKLUS 1

Pada siklus 1 peneliti melakukan tahapan sebagai berikut : 1) Perencanaan Tindakan meliputi mengadakan apersepsi, mengabsen kehadiran siswa, membentuk kelompok diskusi menjadi 6 kelompok sesuai daftar kelas, menjelaskan secara garis besar materi tentang sosialisasi sebagai proses pembentukan kepribadian, mengatur kelompok diskusi untuk berdiskusi, 2) Pelaksanaan tindakan meliputi setiap kelompok menunjuk koordinator dan sekretaris, guru membagi lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk didiskusikan tentang materi yang sama setiap kelompok diskusi, waktu diskusi selama 60 menit, koordinator kelompok adalah siswa yang memiliki prestasi pada mata pelajaran IPS, setelah diskusi kelompok selesai, maka guru secara acak memilih kelompok diskusi untuk mempresentasikan hasil diskusinya, guru menyimpulkan hasil diskusi. 3) Yang diamati dalam penelitian ini adalah aspek kreativitas dalam memecahkan masalah dan hasil belajar siswa kelas 7C. Adapun indikator yang dinilai dalam aspek kreativitas dalam memecahkan masalah ada 3 antara lain yaitu : a) cara siswa mengemukakan gagasan atau ide-ide mendapat rata-rata nilai 3,80 (tiga koma delapan puluh), ini berarti aspek mengemukakan gagasan atau ide-ide

yang dilakukan oleh siswa nilainya < 4 atau secara kualitatif nilai sedang. b) cara siswa menanggapi dan menjawab pertanyaan mendapat rata – rata nilai 3,72 (tiga koma tujuh puluh dua), ini berarti aspek menanggapi dan menjawab pertanyaan yang dilakukan siswa nilainya < 4 atau secara kualitatif nilai sedang, c) cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah mendapat rata – rata nilai 3,67 (tiga koma enam puluh tujuh), ini berarti aspek menemukan solusi pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa nilainya < 4 atau secara kualitatif nilainya sedang. Rata-rata dari ketiga aspek adalah 3,73 (tiga koma tujuh puluh tiga) atau < 4. Hasil rata-rata nilai ketiga aspek dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada keterampilan memecahkan permasalahan kelas 7C adalah kreativitas dengan kategori sedang (nilai secara kualitatif sedang).

Untuk hasil Belajar yang diamati adalah nilai ulangan harian dengan materi sosialisasi sebagai pembentuk kepribadian seseorang pada kompetensi kehidupan sosial Manusia. Peneliti melakukan perhitungan tentang hasil belajar pada hasil nilai ulangan harian dengan rincian sebagai berikut : Siswa tuntas belajar sejumlah 29 siswa atau 80,55 % siswa belum tuntas belajar sejumlah 7 siswa atau 19,44 %, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78,61 (tujuh puluh delapan koma enam puluh satu). Dari hasil belajar diatas masih ada 7 siswa (19,44%) yang belum tuntas walaupun rata-rata nilai sudah

mencapai target, namun untuk mencapai target ketuntasan seluruh siswa, maka perlu diadakan siklus II. 4) Tahap refleksi ada sejumlah kegiatan yang dilakukan antara lain adalah : Mengidentifikasi hambatan yang terjadi serta membuat solusinya, Merenungkan kembali mengenai kekuatan dan kelemahan tindakan yang telah dilakukan, Menjawab penyebab situasi dan kondisi yang terjadi selama tindakan. Pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving* (keterampilan memecahkan permasalahan) ini membutuhkan kesiapan siswa dalam materi pembelajaran yang akan didiskusikan, namun belum semua siswa menguasai materi pembelajaran, sebagian besar siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran berbasis masalah, dimana dalam pembelajaran ini dituntut kreativitas dari siswa untuk menemukan dan memecahkan permasalahan sehingga didalam pelaksanaan diskusi ada kendala antara lain : Siswa belum menguasai materi dengan baik, Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis masalah, Siswa belum terlibat secara aktif dalam diskusi untuk memecahkan permasalahan.

Dari beberapa kendala di atas maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus 2 dengan perubahan pola membentuk kelompok diskusi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang siswa. Setiap kelompok terdapat 1 (satu) siswa yang pandai yang

memiliki nilai akademisnya tinggi. Selain itu materi yang akan didiskusikan diberitahukan sebelumnya agar siswa memiliki kesiapan dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah, guru harus menjadi motivator dan mediator yang baik sehingga diskusi dengan model pembelajaran *creative problem solving* dapat berjalan dengan baik. Untuk memperlancar jalannya diskusi guru dibantu oleh kolaborator.

SIKLUS II

Pada siklus II peneliti melakukan tahapan sebagai berikut : 1) Perencanaan Tindakan meliputi mengadakan apersepsi, mengabsen kehadiran siswa, membentuk kelompok diskusi sebanyak 12 kelompok dengan setiap kelompoknya ada 3 orang sesuai daftar kelas, mengatur kelompok diskusi untuk berdiskusi, menjelaskan materi secara singkat tentang bentuk-bentuk interaksi sosial, guru membagikan lembar kerja siswa dan menyiapkan lembar pengamatan, 2).Pelaksanaan tindakan meliputi setiap kelompok menunjuk koordinator dan sekretaris, guru membagi lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk didiskusikan tentang materi yang sama setiap kelompok diskusi, waktu diskusi selama 60 menit, diskusi dipandu oleh siswa yang nilai ulangan hariannya pada siklus I mendapat 12 besar terbaik, setelah diskusi kelompok selesai, maka guru secara acak memilih

kelompok diskusi untuk a mempresentasikan hasil diskusinya, guru menyimpulkan hasil diskusi. 3) Yang diamati dalam penelitian ini adalah aspek kreativitas dalam memecahkan masalah dan hasil belajar siswa kelas 7C.

Adapun indikator yang dinilai dalam aspek kreativitas dalam memecahkan masalah ada 3 antara lain yaitu : a) cara siswa mengemukakan gagasan atau ide-ide mendapat rata-rata nilai 4,19 (empat koma sembilan belas), ini berarti aspek mengemukakan gagasan atau ide-ide yang dilakukan oleh siswa nilainya > 4 atau secara kualitatif nilai baik. b) cara siswa menanggapi dan menjawab pertanyaan mendapat rata-rata nilai 4,33 (empat koma tiga puluh tiga), ini berarti aspek menanggapi dan menjawab pertanyaan yang dilakukan siswa nilainya > 4 atau secara kualitatif nilai baik, c) cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah mendapat rata-rata nilai 4,17 (empat koma tujuh belas), ini berarti aspek menemukan solusi pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa nilainya > 4 atau secara kualitatif nilainya baik. Rata – rata dari ketiga aspek adalah 4,23 (empat koma dua puluh tiga) atau > 4 . Hasil rata-rata nilai ketiga aspek dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada keterampilan memecahkan permasalahan kelas 7C adalah kreativitas dengan kategori baik (nilai secara kualitatif baik).

Untuk hasil Belajar yang diamati adalah nilai ulangan harian dengan materi sosialisasi sebagai pembentuk kepribadian seseorang pada kompetensi kehidupan sosial Manusia. peneliti melakukan perhitungan tentang hasil belajar pada hasil nilai ulangan harian dengan rincian sebagai berikut : Siswa tuntas belajar sejumlah 29 siswa atau 80,55 % siswa belum tuntas belajar sejumlah 5 siswa atau 13,89 %, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 79,17 (tujuh puluh sembilan koma tujuh belas), 4) Tindakan refleksi Perubahan kelompok yang semula kelompok besar menjadi kelompok kecil serta adanya pemberitahuan materi diskusi sebelum pelaksanaan diskusi dan pemberian adanya motivasi dari guru pada saat pelaksanaan diskusi dapat menunjukkan perubahan perubahan perilaku pada siswa di waktu pelaksanaan maupun hasil diskusi (unjuk kerja). Perubahan perilaku antara lain : Siswa sudah menunjukkan keterampilannya memecahkan masalah dalam diskusi, siswa sudah berani mengemukakan pendapatnya tanpa rasa takut, siswa menjadi lebih aktif, kritis dan kreatif. Kemajuan perubahan perilaku dapat dibuktikan adanya peningkatan peningkatan kreatifitas yang dimiliki siswa dalam memecahkan permasalahan dari siklus 1 ke siklus 2.

SIMPULAN

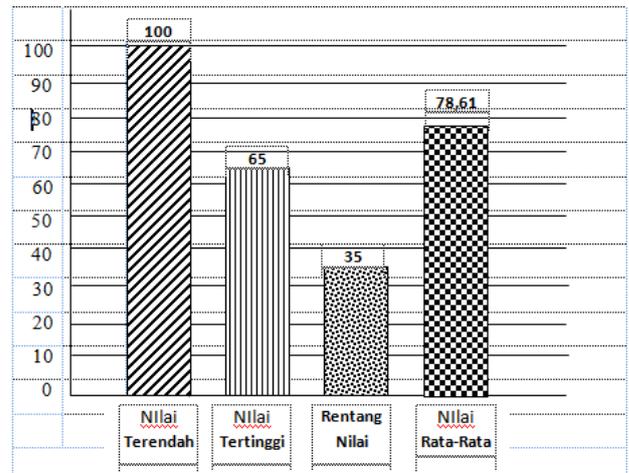
Kreativitas siswa dalam memecahkan masalah pada kondisi

awal dengan kategori rendah menjadi kategori sedang pada siklus 1 sedangkan hasil belajar pada kondisi awal dari 65,00 menjadi 78,61 pada siklus 1. Berarti ada kenaikan sebesar 13,61 (tiga belas koma enam puluh satu).

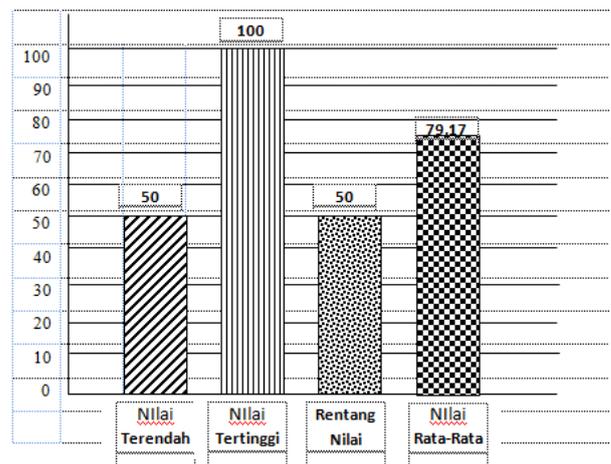
Sedangkan pada Siklus 2 kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dengan kategori baik, sedangkan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 65,00 menjadi 79,19 pada siklus 2. Hal ini berarti ada kenaikan sebesar 14,19 (empat belas koma sembilan belas).

Dari hasil penelitian maka hipotesis tindakan yang peneliti duga bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS Siswa Kelas 7C SMP Negeri 12 Pekalongan. pada kompetensi Kehidupan Sosial terbukti dapat meningkatkan kreativitas dalam memecahkan masalah dan hasil belajar siswa dalam bentuk aktif dalam mengemukakan gagasan, aktif dalam menanggapi dan menjawab pertanyaan dan aktif dalam mengemukakan solusi pemecahan masalah.

Oleh karena itu peneliti menyarankan model *creative problem Solving* dapat dijadikan alternatif untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS pada Sekolah Menengah Pertama agar terjadi peningkatan hasil belajar dan siswa menjadi aktif, kritis dan kreatif dalam pemecahan masalah.



Gambar 1 : Diagram batang ulangan harian siklus I



Gambar 2: Diagram Batang Ulangan Harian Siklus II

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional, 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Elin Rosalin, 2008. Gagasan Merancang Pembelajaran Kontektual. Bandung : PT. Karsa Mandiri Persada.
- Enjah Takari R, 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : PT. Genesindo.
- Iif Khoiru Ahmadi dkk, 2011. Mengembangkan Pembelajaran IPS

- Terpadu. Surabaya: Prestasi Pustaka
Raya.
- Jamal Ma'mur Asmani, 2011. Tujuh Tips
Aplikasi PAKEM. Yogyakarta : Diva
Press.
- Sugiyanto, 2010. Model-Model
Pembelajaran Inovatif. Surakarta:
Yuma Pustaka.
- Trianto,M.Pd, 2008. Mendisain
Pembelajaran Kontekstual. Jakarta:
Cerdas Pustaka.