



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *THINK-PAIR-SQUARE* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA KOMPETENSI DASAR LAPORAN KEUANGAN

Hornit Winasista Utami

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2014
Disetujui Februari 2014
Dipublikasikan Maret 2014

Keywords:

*Cooperative Learning
Methods Think Pair Square;
Creativity, Financial
Statements*

Abstrak

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas pembelajaran kooperatif model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa pada Kompetensi Dasar (KD) menyusun laporan keuangan perusahaan jasa kelas XI IPS SMA 11 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Desain Control Group Pretest-Posttest*. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, uji perbedaan rata-rata satu pihak kanan, dan uji ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas namun tidak efektif. Adanya peningkatan kreativitas ditunjukkan dari t_{hitung} (8,13) yang lebih besar dari t_{tabel} (2,07) dan dikatakan tidak efektif karena uji perbedaan rata-rata satu pihak kanan tidak menunjukkan kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol ditunjukkan dengan t_{hitung} (0,28) kurang dari t_{tabel} (2,01), uji ketuntasan belajar belum tuntas secara klasikal ditunjukkan dari 79% siswa yang tuntas kurang dari 80% dan hanya analisis deskriptif yang menunjukkan aktivitas kreatif kelas eksperimen (cukup aktif) lebih baik dari kelas kontrol (kurang aktif).

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of cooperative learning model Think Pair Square video -assisted learning in improving students' creativity on Basic Competency to prepare financial statements XI IPS SMA 11 Semarang academic year 2012/2013 . The research design used in this study is the design of pretest-posttest control group. Data analysis methods used are deskriptif analysis , test the average difference of the right hand , and the completeness of classical learning test . The results showed that there was an increase in creativity but not effective . An increase creativity shown from t_{count} (8.13) greater than t_{table} (2.07) and is said to be effective because of the difference in average test the right hand does not show the experimental classes are better than control classes indicated by t_{count} (0.28) is less than t_{table} (2.01) , the test is not yet complete mastery learning classical indicated 79 % of students who completed less than 80 % and only deskriptif analysis that shows the creative activity of the experimental class (quite active) better than the control class (less active).

© 2014 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nezwu@yahoo.com

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang penting, untuk menjadikan siswa memahami konsep dari apa yang dipelajari, bukan hanya mengejar nilai yang tinggi saja. Kegagalan pendidikan di Asia karena sistem pendidikan yang berorientasi pada nilai ulangan yang mengakibatkan ketidakmampuan mengasah keterampilan berpikir dan kreativitas pelajar. Kegagalan tersebut tidak menjadi tolak ukur untuk merubah sistem pendidikan yang ada tapi tetap mencontoh system pendidikan yang berorientasikan pada nilai ulangan tersebut Lim (2010) dalam (Ittelkom, 2011). Pernyataan tersebut seharusnya mampu mempengaruhi proses belajar yang selama ini hanya berorientasi pada hasil nilai ulangan yang tinggi, bergeser pada peningkatan ketrampilan berfikir dan kreativitas siswa. Keadaan tersebut juga terjadi di SMA 11 Semarang, tercermin dari seringnya ditemukan siswa yang mencontek saat ulangan berlangsung, karena siswa merasa dituntut untuk mendapatkan nilai ulangan yang tinggi disetiap pelajaran.

Kreativitas siswa yang masih tergolong rendah tidak jauh berbeda dengan keadaan peserta didik di kelas XI IPS SMA 11 Semarang. Hal tersebut terlihat berdasarkan hasil pengamatan selama PPL, dengan ditandai hal sebagai berikut: (1) Siswa cenderung monoton, pertanyaan yang dilontarkan lebih sering dari siswa yang sama dan setelah guru menawarkan kesempatan bertanya, (2) Siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran terlihat dari jawaban yang diutarakan kurang relevan, (3) Siswa kurang berani mengungkapkan ide, gagasan atau pendapat, (4) Ketika terjadi kesalahan dalam proses pembelajaran sedikit siswa yang merespon kesalahan tersebut.

National Advisory Committees UK (1999) dalam (Sudrajat, 2008) menyatakan kreativitas yang dimiliki dapat memberikan manfaat bagi kehidupan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan pesat dan sulit diprediksi, karena dengan kreativitas siswa mampu berfikir

dan bertindak secara *imajinatif dan* memiliki *tujuan* yang jelas, siswa mampu menghasilkan sesuatu yang *orisinal* dan hasilnya dapat memberikan *nilai* tambah. Kemampuan tersebut menjadikan kreativitas layak untuk dimiliki siswa tidak hanya pada pelajaran seni saja tetapi eksakta maupun hitungan membutuhkan kreativitas siswa. Menurut Hapsari (2005:75) pada mata pelajaran akuntansi pun yang termasuk pelajaran menghitung dan menganalisis juga membutuhkan CQ (Creativity Quotient) atau kecerdasan kreatifitas. Penelitian terdahulu oleh Hamzah, (2007) “Untuk kreativitas menunjukkan pengaruh yang signifikan pada pendidikan akuntansi... Pengaruh kreativitas secara signifikan terhadap pendidikan akuntansi menunjukkan bahwa pendidikan akuntansi sarat dengan kreativitas.” Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas pada pelajaran akuntansi penting untuk ditingkatkan karena pendidikan akuntansi sarat dengan kreativitas.

Kreativitas pada mata pelajaran akuntansi, kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa, dapat dikatakan penting untuk ditingkatkan. Selain karena sarat dengan kreativitas, kompetensi dasar ini merupakan keluaran dari akuntansi yang merupakan informasi keuangan yang nantinya akan berguna bagi pengguna internal maupun eksternal. Dalam pembuatan laporan keuangan siswa dituntut tidak hanya mampu menghafal akun yang menjadi bagian dari jenis laporan keuangan yang dibuat. Namun siswa juga harus mampu memahami makna dari saldo akun yang ada di laporan keuangan. Dengan memahami karakteristik dari KD tersebut siswa dituntut dapat tekun, teliti, serta latihan yang *continue*.

Saparahayuningsih (2010:4) menyebutkan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan dan kreativitas siswa dapat dilakukan apabila siswa diberikan kesempatan untuk berfikir bukan hanya secara konvergen tetapi juga divergen. Sesuai uraian tersebut pembelajaran kooperatif nampaknya cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Menurut Isjoni (2011: 14) pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan jumlah siswa sebagai

anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model *Think Pair Square* yang dirasa sesuai dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa. Model *Think Pair Square* memberi kesempatan siswa untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain, hal ini memberikan peluang kepada siswa untuk berfikir bukan hanya secara konvergen tetapi juga secara divergen; tahapan pada model ini juga sesuai dengan tahapan dari proses kreatif pada teori *Wallas*. Lie (2007) dalam (Tresnayanti. dkk, 2013:3) menyatakan bahwa pembelajaran *Think Pair Square* merupakan model pembelajaran bertukar pasangan yang memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain dan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Berdasarkan pernyataan tersebut dan melihat karakteristik model *Think Pair Square* yang dirasa mampu membuat siswa memahami makna dari materi yang ada di laporan keuangan tidak hanya sekedar menghafal.

Pelaksanaan penelitian ini akan berbantuan media video pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:243) "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa".

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui ada/tidaknya peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas siswa pada Kompetensi Dasar (KD) menyusun laporan keuangan perusahaan jasa kelas XI IPS SMA 11 Semarang setelah proses pembelajaran kooperatif model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran. 2) Untuk mengetahui efektif atau tidaknya pembelajaran kooperatif model *Think Pair Square* berbantuan video

pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional berbantuan video pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa pada Kompetensi Dasar (KD) menyusun laporan keuangan perusahaan jasa kelas XI IPS SMA 11 Semarang.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 128 siswa. Penentuan kelas yang akan dijadikan obyek penelitian ini diawali dengan uji normalitas dan homogenitas data populasi dan terpilihlah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Desain Control Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2010: 112). *Pretest* digunakan untuk mengetahui data awal kreativitas siswa sedangkan *Posttest* untuk mengetahui data kreativitas siswa setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Analisis dibagi menjadi dua tahap, yaitu analisis data tahap awal dan analisis data tahap akhir. Analisis tahap awal terdiri dari uji normalitas data, uji kesamaan dua varians dan uji kesamaan dua rata-rata. Analisis tahap akhir terdiri dari analisis deskriptif untuk aspek aktivitas kreatif siswa, uji normalitas data, uji kesamaan dua varians, uji peningkatan kreativitas siswa, uji perbedaan rata-rata satu pihak kanan, dan uji ketuntasan belajar klasikal. Analisis tersebut diuji berdasarkan rumus yang sesuai dengan bantuan program *microsoft office excel 2007*.

HASIL PENELITIAN

Hasil uji normalitas data *post test* menunjukkan $^2_{hitung}$ lebih kecil dari $^2_{tabel}$ yang berarti bahwa data *post test* kreativitas kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data *Pos-Test*

Kelas Ekperimen		Kelas Kontrol	
F_{hitung}^2	F_{tabel}^2	F_{hitung}^2	F_{tabel}^2
3,3320	7,81	2,1151	7,81
Berdistribusi normal		Berdistribusi normal	

(Sumber: data penelitian yang diolah)

Uji Kesamaan Dua Varians berdasarkan eksperimen dan kelas kontrol mempunyai pengolahan menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$. dapat varians yang sama yang terangkum dalam tabel disimpulkan data *post test* kreativitas pada kelas 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Varians Data *Post-Test*

Varians (s^2)		F_{tabel}	F_{hitung}	Keterangan
Eksperimen	Kontrol			
64,3315	60,0870	2,31	1,092	Varians tidak berbeda

(Sumber : data penelitian yang diolah)

Uji Peningkatan Kreativitas Siswa signifikan. Berdasarkan analisis data diperoleh menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka nilai gain kelas eksperimen sebesar 0,39 dapat disimpulkan bahwa selama proses menunjukkan tingkat peningkatan kreativitas pembelajaran terjadi peningkatan yang siswa dengan kategori sedang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Peningkatan Kreativitas

Kelas	Rata ² Gain	SD	Dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	$\langle g \rangle$	Kriteria
Eksperimen	9,25	5,57	24	8,13	2,07	Ada peningkatan	0,39	Sedang

(Sumber: data penelitian yang diolah)

Data aktivitas kreatif siswa diperoleh dari kontrol) yang dilakukan selama 3 kali, hasil observasi terhadap aktivitas siswa dapat dilihat hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas dalam tabel 4. berikut ini:
XI IPS 1 (kelas eksperimen) dan XI IPS 2 (kelas

Tabel 4. Hasil Penilaian Aktivitas Kreatif Siswa

Perlakuan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	%	Kriteria	%	Kriteria
Sebelum Perlakuan	31%	Kurang Aktif	31%	Kurang Aktif
Padasaat Perlakuan	56%	Cukup Aktif	37%	Kurang Aktif
Peningkatan aktivitas	25%		8%	

(Sumber : Hasil pengamatan aktivitas siswa diolah tahun 2013)

Uji Perbedaan Rata-rata Satu Pihak Kanan kreativitas kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel diperoleh t_{hitung} kurang dari t_{tabel} maka dapat 5 berikut ini:
disimpulkan bahwa rata-rata kreativitas kelas eksperimen tidak lebih baik dari rata-rata

Tabel 5. Hasil Uji t Satu Pihak Kanan Data *Post-Test*

Kelas	Rata-rata	Varians	dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	85,63	64,33	6	0,28	2,01	Kelas eksperimen tidak lebih baik
Kontrol	85,00	60,09				

(Sumber: data penelitian yang diolah)

Uji ketuntasan klasikal untuk mengetahui apakah ketuntasan hasil tes kreativitas siswa

telah tuntas secara klasikal. Hasil uji ketuntasan tersebut dapat dilihat dari tabel 6.

Tabel 6. Hasil Ketuntasan Klasikal Data Post Test

No	Komponen	Post test					
		Eksperimen	Persen	Ket	Kontrol	Persen	Ket
1	Banyak siswa yang mengikuti	24	100%	Tidak tuntas	24	100%	Tidak tuntas
2	Jumlah siswa tuntas	19	79%	secara Klasikal	18	75%	secara Klasikal
3	Jumlah siswa tidak tuntas	5	21%		6	25%	Klasikal

(Sumber: data penelitian yang diolah)

PEMBAHASAN

Ada peningkatan signifikan terhadap kreativitas siswa pada Kompetensi Dasar (KD) menyusun laporan keuangan perusahaan jasa kelas XI IPS SMA 11 Semarang setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif Model Think Pair Square berbantuan video pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan H1 diterima yang artinya di kelas eksperimen terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan sebelum (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*). Setelah diketahui adanya peningkatan secara signifikan, kemudian data dianalisis dengan uji *normalized gain*. Uji ini digunakan untuk mengetahui besar peningkatan *pre test* dan *post test*. Hasil uji diketahui bahwa peningkatan kreativitas siswa yang signifikan pada kriteria sedang.

Peningkatan secara signifikan tersebut dilihat dari data kreativitas sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*). Sebelum diberikan perlakuan, pembelajaran cenderung fokus kepada guru yang menerangkan dan siswa cenderung diam untuk memperhatikan materi yang di sampaikan, mendengarkan membaca,

menulis, dan menghitung. Pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya dan atau mengemukakan gagasan, hanya beberapa siswa yang memanfaatkan kesempatan tersebut.

Setelah diberikan perlakuan yaitu penyampaian materi menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif model *Think-Pair-Square* berbantuan video pembelajaran, yang menitik beratkan pada proses pembelajaran berbasis siswa, dimana siswa lebih banyak terlibat aktif dalam pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dikelas eksperimen ini lebih banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk memunculkan ciri kreatifitas. Siswa yang mengajukan pertanyaan bertambah dan pertanyaan yang dilontarkan siswa mulai pada tahap pair hingga tahap diskusi kelas.

Menjawab dengan sejumlah jawaban yang relevan dengan cara yang cepat mulai dilakukan siswa karena terbiasa mengkomunikasikan gagasan yang dipikirkannya. Merespon kesalahan/kekurangan pada suatu objek atau situasi dengan cara yang baik ketika siswa telah berpasangan, mengelompok maupun saat diskusi kelas. Siswa mulai mengemukakan gagasan dengan

lancar/tidak terbata-bata disaat diskusi kelas, siswa yang mengemukakan gagasannya merasa memiliki tanggung jawab akan kelompoknya dan karena mulai dari tahap think siswa telah membawa bekal yang cukup. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian kategori, memberi jawaban yang beragam, mampu mengembangkan gagasan yang sudah ada, mampu memperinci jawaban dari sebuah masalah, hal-hal tersebut lebih muncul ketika ada media yang berupa video pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran pada kelas eksperimen ini mengajarkan siswa dapat mengembangkan kemauan belajar mandiri, siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri, melatih siswa agar dapat mempresentasikan idenya, dapat mengajari teman-temannya dan saling memotivasi. Konsep pembelajaran seperti ini membuat siswa tertarik, fokus, dan tidak mudah bosan mengikuti pembelajaran di kelas. Kesempatan tersebut memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk saling menghormati pendapat kelompok lain.

Pada pembelajaran kooperatif model *Think-Pair-Square* ini dibantu dengan media video pembelajaran, dimana video pembelajaran ini menggambarkan kegiatan-kegiatan di bengkel yang berhubungan dengan akun laporan keuangan sesuai dengan jenis laporan keuangan yang ada. Video pembelajaran ini membantu guru menggambarkan kegiatan di bengkel sesuai dengan akun dari jenis laporan keuangan tanpa harus membawa siswa ke lapangan.

Adanya video pembelajaran, dapat menampilkan gambar yang berwarna dan suara yang dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru agar siswa tidak bosan dalam menerima materi, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, ingatan akan materi yang disampaikan lebih lama diingat, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Hal-hal yang demikian dapat membantu memancing munculnya kreativitas pada siswa.

Penelitian yang dilakukan sekarang menggunakan pendekatan pembelajaran

kooperatif Model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa karena dalam prosesnya pembelajarannya diarahkan untuk berfikir secara konvergen dan divergen sesuai dengan penelitian Saparahayuningsih (2010:4). Uraian tersebut sesuai dengan pembahasan pada penelitian Saparahayuningsih (2010:4) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan mampu meningkatkan kecerdasan dan kreativitas siswa apabila siswa diberikan kesempatan untuk berfikir bukan hanya secara konvergen tetapi juga divergen. Dalam arti para siswa diberikan kesempatan untuk berpendapat, berfikir dan mengambil kesimpulan secara alternatif atas dasar pengamatan, pengumpulan data, klasifikasi, analisis, sintesis dan evaluasi yang mereka lakukan sendiri.

Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Model Think Pair Square Berbantuan Video Pembelajaran Tidak Efektif Dibandingkan Metode Konvensional Berbantuan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Dasar (KD) Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Kelas XI IPS SMA 11 Semarang.

Hasil pengujian menggunakan uji perbedaan rata-rata satu pihak kanan menunjukkan rata-rata kreativitas kelas eksperimen tidak lebih baik dari pada rata-rata kreativitas kelas kontrol. Hasil uji ketuntasan klasikal menyatakan ketuntasan klasikal kelas eksperimen tidak terpenuhi, karena yang mendapatkan nilai 80 keatas sebesar 79% kurang 1% untuk dinyatakan tuntas secara klasikal. Analisis deskriptif hasil observasi dan tes lisan menyatakan aktifitas kreatif siswa kelas eksperimen sebanyak 56% yang dinyatakan cukup aktif lebih besar dibandingkan kelas kontrol sebanyak 37% yang dinyatakan kurang aktif.

Dengan demikian hipotesis 2 ditolak karena berdasarkan dari indikator efektivitas dalam penelitian ini tidak terpenuhi. Rata-rata tes tertulis kreativitas siswa kelas eksperimen tidak lebih baik daripada rata-rata tes tertulis

keaktivitas siswa kelas kontrol. Proporsi ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen paling sedikit 80 tidak memenuhi proporsi ketuntasan belajar klasikal sebanyak 80%. Hanya satu indikator yang terpenuhi yaitu hasil skor observasi dan tes lisan kreativitas siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol.

Pendekatan pembelajaran kooperatif Model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan namun tidak efektif bila dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional berbantuan video pembelajaran. Ketidak efektifan pendekatan pembelajaran kooperatif model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran diduga karena: tahapan dari proses kreativitas inkubasi tidak terjadi pada proses pembelajaran di kelas eksperimen dan waktu yang digunakan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif Model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran terlalu singkat. Siswa tidak jujur pada tahap *think* terlihat dari siswa mulai bertanya kepada teman sebelum berfikir secara individu, sehingga tahap *think* tidak berjalan sesuai dengan yang semestinya.

Pendekatan pembelajaran kooperatif Model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran memiliki kesamaan pendekatan pembelajaran dengan penelitian Rasoli (2012: 84) yang menerapkan *design* pola pembelajaran aktif yaitu diskusi kelompok. Diskusi kelompok penelitian tersebut yang diterapkan adalah *innovative meeting method*. Namun hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Rasoli (2012: 84) karena hasil penelitian Rasoli diketahui *innovative method meeting* efektif meningkatkan kreativitas siswa pada kelas eksperimen.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif model *Think Pair Square* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan tetapi tidak efektif pada kompetensi dasar menyusun

laporan keuangan perusahaan jasa kelas XI IPS pada SMA 11 Semarang

Saran

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya melihat karakter siswa terlebih dahulu dan pelaksanaan model pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan kreativitas siswa diterapkan secara jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Hamzah, Ardi. 2007. Pengaruh Sosiologi Kritis, Kreatifitas, dan Mentalitas terhadap Pendidikan Akuntansi. Simposium Nasional Akuntansi X. (Online serial) PA-05.
<http://alfiansyah.blog.fisip.uns.ac.id/files/2011/12/Journal-nas-4.pdf>. (14 Februari. 2013)
- Hapsari, Sri. 2005. Bimbingan dan konseling SMA. Jakarta: Grasindo
- Isjoni. 2012. Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ittelkom. 2011. Kegagalan Sistem Pendidikan "Asia"
<http://students.ittelkom.ac.id/web/viewtopic.php?t=5137&start=0&postdays=0&postorder=asc&highlight=>. (28 Januari 2013)
- Rasoli, Yousef. 2012. Investigating Influence of Innovation Active Pattern in Increasing Student's Creativity. American Journal of Scientific Research. 84-89 (Online serial).
<http://www.eurojournals.com/ajsr.htm>. (15 Februari 2013)
- Saparahayuningsih, Sri. 2010. Peningkatan Kecerdasan dan Kreativitas Siswa. Jurnal Kependidikan Dasar, Volume 1, No 1: 1-6. (Online serial).
<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CC4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.unnes.ac.id%2Fnju%2Findex.php%2Fkreatif%2Farticle%2Fdownload%2F1665%2F1872&ei=kMq3UbWKLm3trQfk-IHIDg&usq=AFQjCNGMSEzDGQZTEyrQrIFVXGrPg5wxxQ&bvm=bv.47810305,d.bmk>. (14 Februari. 2013)
- Sudrajat, Akhmad. 2008. Kreativitas di Sekolah.
akhmadsudrajat.wordpress.com/?s=Kreativitas+di+Sekolah. (23 Januari. 2013).

- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Tresnayanti, Ni Made Dwi, dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Square terhadap Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa kelas VII di SMP N 3 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 3 Tahun 2013: 1-9. (Online serial).
http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=16&cad=rja&ved=0CFQQFjAFOAo&url=http%3A%2F%2Fpasca.undiksha.ac.id%2Fjournal%2Findex.php%2Fjurnal_pendas%2Farticle%2Fdownload%2F519%2F311&ei=yDDVUeyqKsamrQf94oDoDw&usg=AFQjCNFaiy9CnKq4fB6NeuwK29UfMVGz0g&bvm=bv.48705608,d.bmk. (4 Juni 2013).