

**IMPLEMENTASI *COOPERATIVE LEARNING* MELALUI METODE PBL  
(*PROBLEM BASED LEARNING*) UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS SISWA KELAS IV MATERI PERKEMBANGAN  
TEKNOLOGI DI MIN DRUJU MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Abdul Aziz Zamhari**

**NIM: 10140014**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**September, 2014**

**IMPLEMENTASI *COOPERATIVE LEARNING* MELALUI METODE PBL  
(*PROBLEM BASED LEARNING*) UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS SISWA KELAS IV MATERI PERKEMBANGAN  
TEKNOLOGI DI MIN DRUJU MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.  
Pd.I)*

**Oleh:**

**Abdul Aziz Zamhari**  
**NIM: 10140014**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
September, 2014**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**IMPLEMENTASI *COOPERATIVE LEARNING* MELALUI METODE PBL  
(*PROBLEM BASED LEARNING*) UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS SISWA KELAS IV MATERI PERKEMBANGAN  
TEKNOLOGI DI MIN DRUJU MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Abdul Aziz Zamhari**  
**NIM. 10140014**

**Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing**

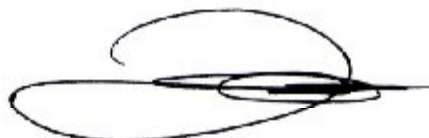


**Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**  
**NIP. 197902022006042003**

**Tanggal 29 Agustus 2014**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Dr. Mohammad Walid, M.A**  
**NIP. 197308232000031002**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmaanirrahiim,*

*Dengan senantiasa memanjatkan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT,*

*kutuangkan tinta hitam penuh makna sebagai bukti kesungguhanku dalam meraih*

*cita-cita, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:*

***Kedua orang tua tercinta Bapak Musridjan (Alm.) dan Ibu Sumarmi,***

*yang senantiasa mencurahkan ketulusan doa restunya, memberikan tetesan kasih*

*sayang sebagai penyejuk jiwa yang tiada batas dengan kebesaran jiwanya, serta*

*dukungan baik material maupun mental sehingga dapat mengantarkan langkah kecil*

*penulis menuju sebuah kesuksesan.*

***Bibikku Musyarofah***

***Kakak-kakakku tersayang Suyanto dan Mbak Ninik, Siswono dan Mbak Heny,***

***dan Mufid Erwan dan Mbak Handa,***

*yang telah menjadi penyemangat dalam hidupku. Semoga karya ini bisa*

*menjadi kebanggaan kalian.*

## HALAMAN PENGESAHAN

### **IMPLEMENTASI *COOPERATIVE LEARNING* MELALUI METODE PBL (*PROBLEM BASIC LEARNING*) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI MIN DRUJU**

**MALANG**

**SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Aziz Zamhari (10140014)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 18 September 2014 dan dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Abdul Ghofur, M. Ag

NIP. 197304152005011004

:



Sekretaris Sidang

Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd :

NIP. 197902022006042003



Pembimbing

Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd :

NIP. 197902022006042003




Penguji Utama

Dr. H. Sulalah, M. Ag

NIP. 196511121994032002

:



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 196504031998031002

## MOTTO

“Never put any limitation since you want to start something, but if you have done you know your limitation.”

Jangan meletakkan batasan ketika anda ingin memulai sesuatu,  
sebab ketika anda sudah mengerjakan,  
anda akan mengetahui sendiri sejauh mana batasan anda.



**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Abdul Aziz Zamhari  
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Malang, 29 Agustus 2014

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Abdul Aziz Zamhari

NIM : 10140014

Program Studi : PGMI

Judul Skripsi : Implementasi *Cooperative Learning* melalui metode PBL  
(*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan  
Kreativitas Siswa kelas IV Materi Perkembangan  
Teknologi Di MIN Druju Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak untuk diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

(Pembimbing,

  
**Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**  
**NIP. 197902022006042003**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 29 Agustus 2014

METERAI  
TEMPEL  
FAKES KEMAHANIT JANGGI  
7E0D7ACF495835720  
6000 DJP



Agus Aziz Zamhari

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul” Implementasi *Cooperative Learning* Melalui Metode PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi Di MIN Druju Malang ”ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia yaitu *Al-Dinul Islam* yang kita harapkan syafaatnya di duniadan di akhirat.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari kesempurnaan hanya milik Allah SWT, sedangkan kita hanya bisa berusaha meraih sedikit jalan untuk menuju pada kesempurnaan tersebut. Sehingga sekiranya ada kesalahan dalam penulisan skripsi ini, maka kami selalu menerima saran dari pihak manapun.

Tersusunnya tugas akhir (skripsi) ini, tidak lupa penulis bersyukur kepada Allah Yang Maha Esa, dan mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Mohammad Walid, M.A selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang dengan tulus ikhlas dan penuh tanggung-jawab telah memberikan bimbingan di tengah-tengah kesibukannya, petunjuk serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Nur Hasan, S. PdI, M. Ag selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri Druju Kota Malang yang telah memberikan izin untuk penelitian di Madrasah tersebut.
6. Ibu Ani Wahyuni, S.Pds selaku guru mata pelajaran IPS kelas IV yang telah membantu demi kelancaran penelitian.
7. Ayah (Musridjan. Alm) dan Ibu Sumarmi yang telah memberikan motivasi dan do'a arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesainya Skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut diatas, semoga Allah SWT memberikan imbalan pahala yang sepadan dan balasan yang berlipat ganda di dunia dan di akhirat kelak, amin.

Malang, 29 Agustus 2014

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	<b>a</b>	ز	=	<b>z</b>	ق	=	<b>q</b>
ب	=	<b>b</b>	س	=	<b>s</b>	ك	=	<b>k</b>
ت	=	<b>t</b>	ش	=	<b>sy</b>	ل	=	<b>l</b>
ث	=	<b>ts</b>	ص	=	<b>sh</b>	م	=	<b>m</b>
ج	=	<b>j</b>	ض	=	<b>dl</b>	ن	=	<b>n</b>
ح	=	<b>h</b>	ط	=	<b>th</b>	و	=	<b>w</b>
خ	=	<b>kh</b>	ظ	=	<b>zh</b>	هـ	=	<b>h</b>
د	=	<b>d</b>	ع	=	<b>'</b>	ك	=	<b>,</b>
ذ	=	<b>dz</b>	غ	=	<b>gh</b>	ي	=	<b>y</b>
ر	=	<b>r</b>	ف	=	<b>f</b>			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **â**

Vokal (i) panjang = **î**

Vokal (u) panjang = **û**

### C. Vokal Diftong

أو = **aw**

أي = **ay**

أو = **û**

## DAFTAR ISI

<b>COVER DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS BIMBINGAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK INDONESIA</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRAK INGGRIS</b> .....	<b>xxi</b>
<b>ABSTRAK ARAB</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB 1: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
F. Definisi Operasional .....	9

G. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Pembahasan Pendekatan <i>Cooperative Learning</i> .....	13
1. Pengertian <i>Cooperative Learning</i> .....	13
2. Karakteristik <i>Cooperative Learning</i> .....	15
3. Unsur-unsur <i>Cooperative Learning</i> .....	17
4. Pengelolaan Kelas <i>Cooperative Learning</i> .....	21
5. Lingkungan Belajar dan Keterampilan <i>Cooperative Learning</i> .....	25
6. Tujuan <i>Cooperative Learning</i> .....	27
7. Langkah-langkah <i>Cooperative Learning</i> .....	30
8. Pembelajaran Kooperatif dalam Perspektif Islam .....	32
B. Metode PBL ( <i>Problem Based Learning</i> ) .....	34
1. Pengertian PBL ( <i>Problem Based Learning</i> ) .....	34
2. Kelebihan Metode PBL ( <i>Problem Based Learning</i> ) .....	36
3. Kelemahan PBL ( <i>Problem Based Learning</i> ) .....	37
4. Karakteristik PBL ( <i>Problem Based Learning</i> ) .....	38
5. Langkah-langkah PBL ( <i>Problem Based Learning</i> ) .....	40
C. Kreativitas .....	41
1. Pengertian Kreativitas .....	41
2. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif .....	44
3. Hambatan-hambatan Kreativitas .....	46
D. Hakekat, Tujuan, dan Keterampilan Dasar IPS .....	49
1. Hakekat dan Tujuan IPS .....	49
2. Konsep Dasar IPS dalam Kehidupan .....	54
3. Keterampilan Dasar IPS .....	57
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	61
B. Kehadiran Peneliti .....	68
C. Lokasi Penelitian .....	68
D. Sumber Data dan Jenis Data .....	68

1. Data Kualitatif .....	68
2. Data Kuantitatif .....	69
E. Teknik Pengumpulan Data .....	69
1. Metode Observasi .....	69
2. Metode Partisipasif .....	69
3. Interview (Wawancara) .....	70
4. Dokumentasi .....	70
F. Analisis Data .....	70
G. Pengecekan Keabsahan Data .....	71
H. Tahapan Penelitian .....	72
1. Perencanaan Tindakan .....	72
2. Implementasi Tindakan .....	72
3. Observasi dan Interpretasi .....	73
4. Analisis dan Refleksi .....	73
5. Siklus Penelitian .....	74

#### **BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASL PENELITIAN**

<b>A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....</b>	<b>75</b>
1. Sejarah Berdirinya MIN Druju .....	75
2. Visi dan Misi MIN Druju .....	76
3. Keadaan Siswa MIN Druju .....	77
4. Keadaan Sarana Prasarana MIN Druju .....	77
5. Struktur Organisasi .....	78
<b>B. Observasi Awal Sebelum Tindakan .....</b>	<b>79</b>
1. Pemeriksaan di Lapangan .....	79
2. Rencana Tindakan .....	79
3. Pelaksanaan Tindakan .....	81
4. Observasi .....	83
5. Refleksi .....	83
<b>C. Paparan Data dan Hasil Penelitian .....</b>	<b>84</b>
1. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus I .....	84

a. Perencanaan Siklus I .....	84
b. Pelaksanaan Siklus I .....	84
c. Observasi Tindakan Siklus I .....	86
d. Refleksi Tindakan Siklus I .....	89
<b>2. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus II .....</b>	<b>90</b>
a. Perencanaan Siklus II .....	90
b. Pelaksanaan Siklus II .....	91
c. Observasi Tindakan Siklus II .....	93
d. Refleksi Tindakan Siklus I I .....	95
<b>3. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus III .....</b>	<b>96</b>
a. Perencanaan Siklus III .....	96
b. Pelaksanaan Siklus III .....	96
c. Observasi Tindakan Siklus III .....	99
d. Refleksi Tindakan Siklus III .....	101
<b>BAB V : PEMBAHASAN .....</b>	<b>103</b>
A. Proses Perencanaan Implementasi <i>Cooperative Learning Model Problem Based Learning</i> dalam Pembelajaran IPS .....	103
B. Proses Pelaksanaan Implementasi <i>Cooperative Learning Model Problem Based Learning</i> dalam Pembelajaran IPS .....	104
C. Proses Evaluasi Implementasi <i>Cooperative Learning Model Problem Based Learning</i> dalam Pembelajaran IPS .....	106
<b>BAB VI : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran .....	109
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dan Konvensional .....	28
Tabel 2.2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	31
Tabel 2.3. Langkah-langkah Metode PBL .....	59
Tabel 3.1. Perbedaan PTK dan Non PTK .....	66
Tabel 4.1. Sarana Prasarana MIN Druju .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....63



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	113
Lampiran 2: Materi Ajar .....	120
Lampiran 3: Absensi SiswaKelas IV MIN Druju .....	130
Lampiran 4: Lembar Penilaian Kreativitas .....	131
Lampiran 5: Perhitungan Skor Peningkatan Nilai Kreativitas.....	133
Lampiran 6: Daftar Nilai Pre Test Siswa Kelas IV MIN Druju.....	134
Lampiran7: Daftar Nilai Post Test Siswa Kelas IV MIN Druju .....	135
Lampiran8: Soal Pre Test.....	136
Lampiran9: Soal Post Test Siklus I.....	139
Lampiran10: Soal Post Test Siklus II .....	142
Lampiran11: Pedoman Wawancara Guru .....	144
Lampiran 12: Pedoman Wawancara Kepala MIN Druju.....	145
Lampiran 13: PedomanWawancara Siswa Kelas IV .....	146
Lampiran 14: Data Guru Dan Karyawan MIN Druju .....	147
Lampiran 15: Struktur Organisasi MIN Druju.....	148
Lampiran 16: Foto Hasil Penelitian .....	149
Lampiran 17: Petunjuk PembuatanVideo .....	152
Lampiran 18: Daftar Riwayat Hidup .....	155

## ABSTRAK

Zamhari, Abdul Aziz, 2014. *Implementasi Cooperative learning Melalui Metode PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi Di MIN Druju Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

---

**Kata Kunci:** *Cooperative Learning, Problem Based Learning, Kreativitas Siswa*

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial akan tercapai jika didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif, karena mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan motivasi belajar siswa. Namun kenyataan dilapangandalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif terhadap materi pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam penelitian ini menerapkan pendekatan *cooperative learning* melalui metode PBL (*Problem Based Learning*) dalam proses pembelajaran IPS.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses perencanaan, proses implementasi, dan proses evaluasi implementasi pendekatan *cooperative learning* melalui model *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju Malang.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas menggunakan model yang dirujuk dalam buku Suharsimi Arikunto. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN Druju Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *cooperative learning* melalui metode PBL (*Problem Based Learning*) pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan materi perkembangan teknologi mampu meningkatkan kreativitas siswa, hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan dari *pre tes* ke *post tes* yang semula perolehan nilai skor 13 menjadi 25. Dikuatkan pula berdasarkan hasil perhitungan skor penilaian kreativitas berdasarkan indikator dalam lembar observasi menunjukkan bahwa pada siklus I penilaian sebesar 53 %, siklus II sebesar 69% dan siklus III sebesar 84 %. Jadi mengalami peningkatan sebesar 31%. Perolehan nilai belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata 65,07, siklus II nilai rata-rata 75, 61, dan perubahan pada antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, indikator yang dicapai adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, menyukai hal-hal yang baru, mampu memberikan ide kreatif serta gagasan dengan baik, mampu menunjukkan berbagai macam hasil karya, menghargai pendapat orang lain, mampu menyesuaikan diri dengan kelompok, semangat dalam proses pembelajaran, mempunyai rasa percaya diri, dan mempunyai rasa kemandirian dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan perencanaan pembelajaran IPS dengan model *problem based learning* (PBL) dengan mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan materi,

sumber belajar, lembar kerja siswa, soal latihan, dan lembar observasi kreativitas. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Sedangkan penilaian evaluasi tentang kreativitas siswa mengalami perubahan yang signifikan. Saran yang direkomendasikan peneliti agar siswa dapat ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan guru hendaknya dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan strategi dan metode yang tepat.



## ABSTRACT

Zamhari, Abdul Aziz, 2014. *Implementation of Cooperative Learning Through PBL (Problem Based Learning) Methods To Enhance Material Technology Development Student Creativity of Fourth Grade In MIN Druju Malang*. Thesis, Elementary School Teacher Education. Teachership and Education Faculty. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

~~Purpose of Social science learning will be achieved if supported by a conducive learning environment, because it has a very large influence on the success and student motivation. But the ground reality in the learning process of teachers still use the lecture method so that the students tend to be passive towards the learning material. To overcome, in this research applied the cooperative learning approach through the method of PBL (Problem Based Learning) in the process of learning social studies.~~

Purpose of this research is to investigate the process of planning, implementation process, and evaluation of the implementation process through a *cooperative learning* approach to *problem based learning* models to enhance creativity of fourth graders Druju MIN Malang.

This research uses Classroom Action Research design, using a learning model that is referenced in the book of Suharsimi Arikunto. The data was collected by observation, participatory, interviews, and documentation. Data analysis was performed by descriptive quantitative. Data source of this research is fourth grade in MIN Druju Malang.

The results of this research show that the *cooperative learning* approach through method of PBL (*Problem Based Learning*) in the social science subjects (IPS) with the material technology development can improve the creativity of students, this is indicated by an increase from pre-test to post-test score of the original acquisition value 13 to 25. Upheld also based on the calculation of creativity assessment score based on the indicators in the observation sheet shows that in the first cycle rating of 53%, 69% second cycle and third cycle of 84%. So an increase of 31%. Acquisition value also increased student learning. In the first cycle the average value of 65.07, the second cycle the average value of 75, 61, and changes to the enthusiastic students in participating in learning social studies, indicators met is to have a great curiosity, likes new things, able providing creative ideas and good ideas, able to demonstrate a wide variety of work, respect others' opinions, able to adjust to the group, in the spirit of the learning process, have confidence, and have a sense of independence in the learning process.

From these results, we can take the summary of social studies lesson plan with model of *problem-based learning* (PBL) to prepare a lesson plan (RPP), preparing materials, learning resources, student worksheets, exercises, and creativity observation sheet. The implementation of the IPS model of learning *problem based learning* (PBL) can improve student creativity and student learning outcomes. While the evaluation of the assessment of student creativity undergone significant changes. Recommendation of researchers for students to take an active

role in learning and teacher should be optimize learning in the classroom by using appropriate strategies and methods.

**Keywords: Cooperative Learning, Problem Based Learning, Student Creativity**



### مستخلص البحث

زمهرى, عبد العزي. ٢٠١٤. تنفيذ طرق التعلم التعاوني قبل (من خلال مشكلة التعلم) القائم لتعزيز الطلاب الدرجة الرابعة مادة تنمية التكنولوجيا فالمدرسة الابتدائية دروجو مالانج . بحث العلمى، شعبة التربية والمعلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية و التعليم، جامعة مولانا مالك ابراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة : انده امينة الزهرية

### الكلمات الأساسية: ابتكار المعلم , وفهم الطلبة

أهداف التعلم الاجتماعي والعلوم يتحقق وسوف اذا كان دعم بيئة تعليمية مواتية لأن لها تأثير كبير على نجاح وطالب الدافع لتعليم الطلاب. ولكن واقع الأرض في عملية التعلم من المعلمين لا تزال تستخدم أسلوب المحاضرة حتى أن الطلاب يميلون إلى أن يكونوا سلبيين تجاه المواد التعليمية. للتغلب على هذا النهج المتبع في هذه الدراسة التعلم التعاوني من خلال طرق قبل (مشكلة التعلم القائم) في عملية التعلم.

الغرض من هذه الدراسة هو ليعرف الايجابيات. عملية التنفيذ, تنفيذ عملية التقييم للتغلب على هذا النهج المتبع في هذه الدراسة التعلم التعاوني من خلال طرق قبل (مشكلة التعلم القائم) في عملية التعلم.

استخدامات هذا البحث تصميم الفصول الدراسية البحث الإجرائي باستخدام النماذج التي يتم الرجوع إليها في الكتاب سهرسمي اريكنت. وقد تم جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمشاركة والمقابلات والوثائق. أجري تحليل البيانات وصفي مصدر البيانات الكمية من هذا البحث هو الطبقة الرابعة في المدرسة الابتدائية دروج مالانج.

أظهرت النتائج أن النهج التعلم التعاوني من خلال طرق قبل (التعلم القائم على حل المشاكل) حول موضوعات العلوم الاجتماعية مع تطور تكنولوجيا المواد يمكن تحسين الإبداع لدى الطلاب، وبدل على ذلك زيادة من قبل الاختبار إلى النتيجة بعد الاختبار من قيمة الشراء الأصلية من ثلاث عشر إلى خمس عشر. تؤكد أيضا نتائج الحسابات على أساس درجات التقييم الإبداع في المؤشرات رقة الملاحظة تبين أن

دورة الأول تقييم بنسبة خمس و ثلاثون مائة، الدورة الثانية من تسع وستون مائة و الدورة الثالثة من اربعون و ثمنون مائة. ذلك بزيادة قدرها احدى و ثلاثون مائة. كما زادت قيمة الاستحواذ تعلم الطلاب. في الدورة الأولى متوسط قيمة ٠٧,٦٥, متوسط القيمة الثانية دورة ٧٥,٦١, وتغييرات على الطلبة متحمسة للمشاركة في التعلم والدراسات الاجتماعية، ويتحقق مؤشر هو أن يكون هناك فضول كبير، يحب الأشياء الجديدة، وقادرة على تقديم الأفكار الإبداعية والأفكار الجيدة، قادرة على إثبات وجود مجموعة واسعة من الأعمال، احترام آراء الآخرين، وقادرة على التكيف مع الجماعة، روح في عملية التعلم، لديهم الثقة، ولدي شعور الاستقلال في عملية التعلم.

من هذه النتائج، يمكننا أن نستنتج مع نموذج خطة الدرس الدراسات الاجتماعية من التعلم القائم على حل المشاكل لإعداد خطة الدرس، إعداد المواد، ومصادر التعلم، أوراق عمل الطالب والتمارين ورقة الملاحظة الإبداع. تنفيذ نموذج التعلم القائم على حل المشاكل التعلم يمكن يمكن نتائج الإبداع وتعليم الطلاب. في حين أن تقييم الإبداع تقييم الطالب تغييرات كبيرة. توصية للباحثين للطلاب لتأخذ دورا نشطا في التعلم والمعلم يمكن تحسين التعلم في الفصول الدراسية باستخدام الاستراتيجيات والأساليب المناسبة.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas bangsa karenanya kemajuan suatu bangsa dan kemajuan pendidikan adalah suatu determinasi. Pakar pendidikan John Dewey yang dikutip oleh Anita Lie menyatakan bahwa, sekolah merupakan miniatur masyarakat. Seorang siswa mendapatkan banyak nilai di sekolah yang akan terbawa dan tercermin terus dalam tindakan siswa di kehidupan bermasyarakat.<sup>1</sup> Berdasarkan asumsi ini, dapat disimpulkan bahwa seorang guru mempunyai peranan yang sangat besar untuk ikut membina kepribadian siswanya. Guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk tidak hanya menekankan aspek kognitif semata, tetapi lebih dari itu, aspek afektif dan psikomotor siswa juga harus dikembangkan.

Sistem pendidikan di Indonesia masih belum begitu berhasil dalam menciptakan sumber daya manusia yang handal dan berkualitas, untuk itu sangat diperlukan pembaharuan pendidikan. Menurut Nurhadi dan Agus Senduk, ada tiga mainstream yang perlu disoroti; pertama pembaharuan kurikulum, kurikulum pendidikan harus komprehensif dan responsif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak overload, dan mampu mengakomodasikan keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi, kedua kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk memperbaiki kualitas hasil pendidikan. Secara mikro

---

<sup>1</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning; Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 91

harus ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas, yang lebih memberdayakan potensi siswa.<sup>2</sup> Penelitian ini lebih cenderung menyoroiti aspek yang ketiga, yaitu efektivitas metode pembelajaran, karena disinyalir oleh para praktisi pendidikan sampai hari ini sangat besar pengaruhnya terhadap output dan kualitas belajar siswa.

Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan IPS, sebaiknya penyelenggaraan pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Tujuan IPS akan tercapai jika didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar siswa. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Jhon Dewey yang dikutip oleh Sri Shopyati, menyatakan bahwa:

Masalah yang utama dalam pengajaran ilmu-ilmu sosial ialah bagaimana menemukan bahwa pelajaran tersebut dapat memberikan dorongan siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang cocok dengan waktu, kebutuhan serta cita-cita siswa, karenanya guru seyogyanya berusaha mencari dan merumuskan stimuli-stimuli yang mampu membina respon siswa ke arah terciptanya kecakapan intelektual dan pertumbuhan rasa yang dikehendaki.<sup>3</sup>

Sebagian besar metode dan suasana pembelajaran di sekolah-sekolah yang diterapkan oleh guru tampaknya lebih banyak menghambat daripada

---

<sup>2</sup> Nurhadi dkk, *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK* (Malang: UNM-Press, 2004), hlm. 02

<sup>3</sup> Sri Shopyati, *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar IPS dalam Meningkatkan Prestasi Belajar* (<http://one.indoskripsi.com>, diakses pada tanggal 21 Februari 2009)

memotivasi potensi siswa. Misalnya: siswa hanya disiapkan sebagai seorang anak yang mau mendengarkan, menerima seluruh informasi, dan mentaati segala bentuk perlakuan gurunya saja tanpa adanya usaha untuk mengarahkan para siswa aktif dan mandiri.

Budaya mental yang seperti ini pada gilirannya akan membuat siswa tidak mampu mengaktivasi kemampuan otaknya. Mereka tidak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat dan tergantung pada orang lain. Budaya mental yang seperti ini menurut Indar Djati Sidi akan berdampak pada budaya dan mental masyarakat secara luas. Masyarakat kita belum bisa berfikir secara mandiri, walaupun belum bisa dipastikan budaya yang seperti ini bermula dari sekolah atau justru sekolah dipengaruhi oleh masyarakat luar, tapi yang pasti semuanya saling mendukung untuk menyuburkan budaya tersebut.<sup>4</sup>

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan ketrampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi Jarolimek yang dikutip oleh Etin Solihatini dan Raharjo bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukannya.<sup>5</sup> Guru harus menggunakan metode yang tidak saja

---

<sup>4</sup> Indar Djati Sidi, *Menuju Masyarakat Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), hlm. 25

<sup>5</sup> Etin Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning; Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 01

membuat proses pembelajaran menarik, tapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berkreaitivitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Hingga aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat berkembang maksimal secara bersamaan tanpa mengalami pendistorsian salah satunya.

Adapun beberapa prinsip pembelajaran yang bisa meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah; berpusat pada pembelajar (siswa), yaitu pengelolaan pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan gaya dan sesuai karakteristik yang dimilikinya; belajar dengan melakukan, yaitu pembelajaran yang diupayakan bisa memberikan pengalaman nyata kepada siswa untuk menerapkan konsep, rumus, hukum, dalil, dan kaidah ke dalam dunia nyata/ masyarakat.

Kondisi proses pembelajaran pada siswa kelas IV di MIN Druju Malang masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan. Proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV MIN Druju Malang kurang merangsang siswa untuk terlibat secara aktif sehingga siswa kurang mandiri, bahkan cenderung pasif, main sendiri dan berbicara dengan temannya selama proses pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Menanggulangi permasalahan dalam proses pembelajaran IPS, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Cooperative Learning* model *Problem Based learning (PBL)*.

Model pembelajaran ini berangkat dari dasar pemikiran 'getting better together' yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh serta mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan ketrampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan di masyarakat.<sup>6</sup> Siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* model *problem based learning (PBL)*, tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru, melainkan dapat belajar dari siswa lainnya serta mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain, di samping itu, kemampuan siswa untuk belajar mandiri dapat lebih ditingkatkan.

Menurut Hill & Hill, kelebihan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut; (1) meningkatkan prestasi siswa, (2) memperdalam pemahaman siswa, (3) menyenangkan siswa dalam belajar, (4) mengembangkan sikap kepemimpinan siswa, (5) mengembangkan sikap positif siswa, (6) mengembangkan rasa percaya diri pada siswa, (7) mengembangkan rasa saling memiliki, (8) dan mengembangkan keterampilan untuk masa depan.<sup>7</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengambil penelitian berjudul "Implementasi *Cooperative Learning* melalui metode PBL (*Problem Basic Learning*) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi di MIN Druju Malang".

---

<sup>6</sup>*Ibid.*

<sup>7</sup> Siti Markamah Hastutik, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Struktural dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII A di MTS Hidayatul Mubtadi'in Malang", Skripsi (Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2007), hlm. 66

## B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perencanaan implementasi *Cooperative Learning* model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di MIN Druju Malang?
2. Bagaimana proses pelaksanaan implementasi *Cooperative Learning* model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di MIN Druju Malang?
3. Bagaimana proses evaluasi *Cooperative Learning* model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di MIN Druju Malang?

## C. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui proses perencanaan implementasi *Cooperative Learning* model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di MIN Druju Malang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan implementasi *Cooperative Learning* model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di MIN Druju Malang.

3. Untuk mengetahui proses evaluasi implementasi *Cooperative Learning* model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di MIN Druju Malang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat secara khusus yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini dapat dilihat dari berbagai segi atau pihak yang terkait, yaitu:

1. Guru

Dapat memberikan informasi pembelajaran melalui *Cooperative Learning* model *Problem Based Learning (PBL)* yang dapat diterapkan pada pokok bahasan lainnya. Selain itu juga dapat menjadi pertimbangan guru dalam menentukan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar.

2. Siswa

Diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya. Dengan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan daya nalar dan mampu berfikir secara kreatif sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Lembaga MI/SD

Diharapkan mampu menambah informasi tentang model-model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa kelas IV MIN Druju Malang.

#### 4. Lain-lain

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pemikiran bagi upaya pengembangan ilmu pendidikan, serta dapat dijadikan referensi dalam memilih dan menerapkan pendekatan, strategi dan terutama dalam pemilihan metode pembelajaran.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Pembahasan penelitian tidak terlepas dari ruang lingkup pembahasan. Hal ini untuk menghindari kekaburan dan kesimpangsiuran dalam pembahasan, sehingga dapat mengarah kepada pokok bahasan yang ingin dicapai.

Adapun ruang lingkup penelitian meliputi siswa. Yang dimaksud siswa di sini adalah khusus siswa kelas IV MIN Druju Malang, karena dalam kelas IV MIN Druju Malang siswanya sangat heterogen dan semangat serta antusias belajar IPS siswa masih kurang. Materi pelajaran yang dikaji dalam penelitian ini adalah materi pelajaran "perkembangan teknologi" yang terdapat pada mata pelajaran IPS kelas IV.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *cooperative learning* model *problem based learning (PBL)* dalam proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di MIN Druju Malang.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penulisan skripsi ini maka penulis memberikan penjelasan dan penegasan istilah judul sebagai berikut:

Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan. *Cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang terdiri dari 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.

*Kreativitas* adalah kemampuan untuk berkreasi dengan menggunakan ide-ide baru dalam membuat suatu hasil karya ataupun dalam rangka untuk memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini siswa dituntut untuk berfikir secara mandiri dengan menggunakan ide masing-masing untuk memperoleh suatu karya baru atau hasil untuk tercapainya sebuah gagasan baru.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang multi disiplin, terdiri dari beberapa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan humaniora (*humanities*), yang mempelajari interaksi manusia dengan alam dan lingkungan masyarakat. Macam-macam ilmu pengetahuan sosial adalah ada ekonomi, geografi, sejarah, dan antropologi.

### G. Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan topik penelitian terkait tentang pendekatan *cooperative learning*, metode *problem basic learning*, dan kreativitas siswa . Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang diteliti. Berikut penjabaran penelitian terdahulu adalah sebagai berikut :

No	Judul	Fokus	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Implementasi <i>Cooperative Learning</i>	1.) Implementasi <i>Cooperative Learning</i>	1.) Implementasi <i>Cooperative Learning</i> model	Sama-sama menggunakan pembelajaran	1.) Lokasi penelitian yang dilakukan Oleh

<p>model <i>Numbered Heads Together</i> dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Di MI Yaspuri Kota Malang oleh Lailul Kusniah Jurusan PGMI tahun 2009</p>	<p>model <i>Numbered Heads Together</i> dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV</p> <p>2.) Faktor pendukung dan faktor Penghambat <i>Cooperative Learning</i> model <i>Numbered Heads Together</i></p>	<p><i>Numbered Heads Together</i> dalam Pembelajaran IPS dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh adanya perubahan pada antusias siswa dalam mengikuti pelajaran IPS. Implementasi <i>Cooperative Learning</i> model <i>Numbered Heads Together</i> dapat mempererat hubungan kerjasama antar siswa, saling menghargai pendapat anggota kelompoknya, dan melatih tanggung jawab atas keputusan yang diambil.</p> <p>2.) Faktor pendukung <i>Cooperative Learning</i> model <i>Numbered Heads Together</i> adalah keterbukaan kepada sekolah dan Bpk Ibu guru MI Yaspuri Kota Malang, semangat guru bidang studi menginginkan perubahan pada teknik strategi</p>	<p><i>Cooperative Learning</i>, mata pelajaran IPS pada kelas IV</p>	<p>Lailul Kusniah dilakukan di MI Yaspuri Kota Malang sedangkan Penelitian yang saya lakukan di MIN Druju Malang.</p> <p>2.) Fokus penelitian yang dilakukan oleh Lailul Kusniah meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Implementasi <i>Cooperative Learning</i> model <i>Numbered Heads Together</i> dalam pembelajaran IPS kelas IV</li> <li>b. Faktor pendukung dan penghambat</li> </ol> <p>3.) Metode yang digunakan oleh Lailul Kusniah adalah <i>Numbered Heads Together</i> sedangkan penelitian saya lakukan menggunakan Metode PBL (<i>Problem Based Learning</i>)</p>
--	---	---	--	---

			<p>pembelajaran, serta keterbukaan dan kekompakan siswa kelas IV MI Yaspuri.</p> <p>Faktor penghambat waktu terbatas, siswa sangat heterogen dan super aktif, sarana prasarana yang belum memadai, buku pegangan siswa yang tidak merata.</p>		
2	<p>Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Model <i>Think – Pair – Share</i> dalam Meningkatkan Motivasi belajar Matematika pada siswa kelas IV MI Islamiyah Banjarpoh Pulorejo ngoro Jombang oleh Ida Fitria Prastuti jurusan PGMI tahun 2009</p>	<p>1.) Perencanaan penerapan strategi pembelajaran kooperatif model <i>think-pair-share</i> dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas IV</p> <p>2.) Pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran kooperatif model <i>think-pair-share</i> dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas IV.</p> <p>3.) Pengevaluasian penerapan</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi kooperatif model <i>think-pair-share</i> dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Islamiyah Banjarpoh Pulorejo Ngoro Jombang, hal ini terbukti dengan adanya perubahan yang signifikan pada tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, indikator yang dicapai adalah siswa tampak bersemangat dalam mengerjakan tugas, tampak gembira dan</p>	<p>Sama-sama pembelajaran <i>Cooperative Learning</i></p>	<p>1.) Lokasi penelitian yang dilakukan Oleh Ida Fitria Prastuti dilakukan di MI Islamiyah Banjarpoh Pulorejo ngoro Jombang sedangkan Penelitian yang saya lakukan di MIN Druju Malang.</p> <p>2.) Mata pelajaran yang digunakan Ida Fitria Prastuti adalah Matematika dengan metode <i>think-pair-share</i> sedangkan penelitian saya menggunakan mata pelajaran IPS dengan metode PBL</p>

		strategi pembelajaran kooperatif model <i>think-pair-share</i> dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas IV.	senang selama mengikuti pembelajaran. Dan strategi ini dapat mempererat hubungan kerjasama antar siswa, saling menghargai pendapat anggota kelompok.		( <i>Problem Based Learning</i> )
3	Implementasi Pembelajaran IPA Berbasis Eksperimen Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Sumberbening 03 oleh Nikmatu Azizah jurusan PGMI tahun 2012	<p>1.) Perencanaan implementasi pembelajaran IPA berbasis eksperimen untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Sumberbening 03</p> <p>2.) Pelaksanaan implementasi pembelajaran IPA berbasis eksperimen untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Sumberbening 03</p> <p>3.) Penilaian implementasi pembelajaran IPA berbasis eksperimen untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas</p>	Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas mengalami peningkatan dari pre tes ke post tes yang semula perolehan nilai skor 13 menjadi 25. Atau berdasarkan hasil perhitungan skor penilaian kreativitas berdasarkan indikator dalam lembar observasi menunjukkan bahwa pada siklus I penilaian sebesar 46%, siklus II sebesar 69% dan siklus III sebesar 92%. Jadi mengalami peningkatan sebesar 46%. Perolehan nilai belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata 70,29, siklus II nilai rata-rata 75,47, dan siklus III nilai rata-rata	Sama-sama meningkatkan Kreativitas Siswa, dan menggunakan pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	<p>1.) Lokasi penelitian yang dilakukan Oleh Nikmatu Azizah dilakukan di SDN Sumberbening 03 Malang sedangkan Penelitian yang saya lakukan di MIN Druju Malang.</p> <p>2.) Mata pelajaran yang digunakan Nikmatu Azizah adalah IPA dengan metode <i>Eksperimen</i> sedangkan penelitian saya menggunakan mata pelajaran IPS dengan metode PBL (<i>Problem Based Learning</i>)</p>

		IV SDN Sumberbening 03	sebesar 82, 52. Jadi, mengalami peningkatan sebesar 12, 23 poin. Indikator peningkatan ditandai siswa memiliki semangat dan antusias yang besar dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), adanya kerjasama yang baik antar siswa dalam satu kelompok ataupun antar kelompok, siswa memiliki rasa percaya diri, kerja keras, dan kemandirian selama proses pembelajaran.		
--	--	------------------------	--	--	--

Bedasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulis oleh peneliti di atas, sama-sama melakukan jenis penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model, strategi, dan pendekatan dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisa kebutuhan yang diinginkan oleh masing-masing sekolah. Perbedaanya adalah pada fokus yang menjadi tempat penelitian bagi masing-masing peneliti dan penerapan model, strategi, dan pendekatan oleh masing-masing peneliti.

Penelitian-penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian tindakan kelas yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi perkembangan teknologi untuk meningkatkan

kegiatan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju Malang. Oleh karena itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi perkembangan teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju Malang.

#### H. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih terarahnya pembahasan dalam penulisan ini penulis mensistematikan pembahasan dalam beberapa bab. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan. Dalam bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.
- BAB II : Kajian Pustaka. Dalam bab ini berisi tentang kajian pustaka yaitu tinjauan mengenai *cooperative learning*, metode *problembased learning*, pembelajaran, hakikat dan tujuan pembelajaran IPS, serta konsep pembelajaran kooperatif dalam perspektif Islam. Sajian ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan secara teoritik terhadap masalah yang disajikan.

- BAB III : Metode Penelitian. Dalam bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber dan jenis data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahapan penelitian.
- BAB IV : Hasil penelitian. Pada bab ini memuat uraian tentang data dan temuan yang diperoleh dari gambaran obyek penelitian mengenai latar belakang MIN DrujuMalang dan *implementasi cooperative learning model problem based learning* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di MIN DrujuMalang.
- BAB V : Pembahasan hasil penelitian. Dalam bab ini dipaparkan pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang diperoleh dari *implementasi cooperative learning model problem based learning* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di MIN Druju Malang, selain itu juga membahas faktor pendukung dan faktor penghambat *implementasi cooperative learning model problem based learning* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di MIN DrujuMalang. Pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang diperoleh dari *implementasi cooperative learning model problem based learning* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di MIN Druju Malang, selain itu juga membahas faktor pendukung dan faktor penghambat *implementasi*

*cooperative learning* model *problembased learning* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV diMIN DrujuMalang.

BAB IV : Penutup. Bab ini merupakan akhir dari pembahasn berisi tentang kesimpulan terhadap pembahasan data yang telah dianalisis dan saran sebagai bahan pertimbangan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pembahasan Pendekatan *Cooperative Learning*

##### 1. Pengertian *Cooperative Learning*

Menurut Hamid Hasan yang dikutip oleh Etin Sholihatin dan Raharjo, *cooperative learning* mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.<sup>1</sup> *Cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang terdiri dari 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.<sup>2</sup> Strategi pembelajaran *cooperative learning* mulai populer akhir-akhir ini. Melalui *cooperative learning* siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya. Kerja sama di sini dimaksudkan setiap anggota kelompok harus saling bantu, yang cepat harus membantu yang lemah, oleh karena penilaian akhir ditentukan oleh keberhasilan kelompok.<sup>3</sup> Kegagalan individu adalah kegagalan kelompok dan sebaliknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab penuh terhadap kelompoknya.

Menurut Thomson yang dikutip oleh Masnur Muslich, dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok

---

<sup>1</sup>Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 04

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 106

<sup>3</sup>*Ibid.*, hlm. 107

kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 3 sampai 5 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan prestasi.<sup>4</sup> Manfaatnya adalah untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan ketrampilan-ketrampilan khusus agar dapat bekerja sama di dalam kelompoknya. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Menurut D.W. Johnson and Johnson dalam Jeanne Ellis Ormrod,

*Cooperative learning is an approach to instruction in which students work in small groups to help one another learn, unlike an individualistic classroom or a competitive classroom. Students in a cooperative learning environment work together to achieve common successes. In other words, they sink or swim together*<sup>5</sup>

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya melalui jalinan kerja sama/ gotong royong antar berbagai komponen, baik bekerja sama antar sesama siswa, pihak sekolah, maupun masyarakat luas.<sup>6</sup> Kerja sama merupakan prinsip pembelajaran yang sangat penting. Kerja sama dalam suatu kelompok yang anggotanya mengadakan hubungan satu sama lain dan berpartisipasi, memberikan sumbangan berfikir untuk mencapai tujuan

---

<sup>4</sup> Masnur Muslich, *KTSP; Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 229

<sup>5</sup> Jeanne Ellis Ormrod, *Educational Psychology; Developing Learners* (New Jersey: Upper Saddle River, 2003), hlm. 463

<sup>6</sup> A. Fattah Yasin, *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam* (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 176

bersama. Dalam proses kelompok atau proses kerja sama itu terdapat segisegi relasi, interaksi, partisipasi, kontribusi, afeksi, dan dinamika. Setiap individu berhubungan satu sama lain, memberikan sumbangan pikiran, saling mempengaruhi, ikut aktif, mendapat pembagian tugas dan berkembang dalam hal *personal-social-moral traits*-nya dengan Bergeraknya unsur-unsur tadi sekaligus dalam proses kelompok, maka kelompok itu hidup bersifat dinamis.<sup>7</sup>

## **2. Karakteristik *Cooperative Learning***

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.<sup>8</sup>

Slavin, Abrani, dan Chambers yang dikutip oleh Wina Sanjaya berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, sosial, perkembangan kognitif, dan elaborasi kognitif.<sup>9</sup> Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap

---

<sup>7</sup> A. Tabrani Rusyan dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994), hlm. 155

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm. 244

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 245

anggota kelompok akan saling membantu. Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berfikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya.

a) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk itulah keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda.

b) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi organisasi menunjukkan

bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

c) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip kerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok tidak hanya diatur tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

d) Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang menggambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota yang lain.

### **3. Unsur-unsur *Cooperative Learning***

Menurut Roger dan David Johnson yang dikutip oleh Anita Lie, tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Lima unsur model pembelajaran gotong royong (*cooperative learning*) yang harus diterapkan untuk mencapai hasil yang maksimal adalah sebagai

berikut:<sup>10</sup>

a) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Agar pembelajaran kooperatif dapat berhasil, disyaratkan adanya saling percaya satu sama lain dalam kelompok belajar.<sup>11</sup> Mereka harus bertekad '*sink or swim together*', tenggelam atau berenang bersamasama. Ada beberapa cara membangun saling ketergantungan yang positif (*positive interdependence*), yaitu:<sup>12</sup>

- 1) Menumbuhkan perasaan siswa bahwa dirinya berada dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi bila semua anggota kelompok mencapai tujuan, dengan kata lain mereka harus memiliki motto '*sink or swim together*'. Pola ini disebut saling ketergantungan yang positif berdasarkan tujuan. Jadi siswa harus bekerja sama untuk dapat mencapai tujuan.
- 2) Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan perolehan atau hadiah (*reward*) yang sama bila kelompok mereka berhasil mencapai tujuan. Pola ini disebut hadiah yang positif yang dapat dirayakan secara individual. Mereka harus bekerja sama, karena mereka akan mendapat nilai yang sama, meskipun mereka dapat merayakan perolehannya sendiri-sendiri.

---

<sup>10</sup>Anita Lie, *Cooperative Learning; Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 31

<sup>11</sup> Hari Suderajat, *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)* (Bandung: CV Cipta Cekas Grafika, 2004), hlm. 116

<sup>12</sup>*Ibid.*, hlm. 116-117

- 3) Mengatur agar setiap siswa dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Mereka belum dapat menyelesaikan tugas sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka sehingga menjadi satu kesatuan tugas yang utuh.
  - 4) Setiap siswa ditugasi dengan tugas-tugas atau peran yang saling mendukung dan saling terhubung, dalam arti saling melengkapi dan saling terkait dengan siswa lain dalam kelompok.
- b) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*)

Unsur *individual accountability* merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Oleh karena itu keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya.<sup>13</sup> Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Guru harus memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok untuk mencapai hal tersebut. Penilaian individu bisa berbeda, akan tetapi penilaian kelompok harus sama. Beberapa cara menumbuhkan pertanggung jawaban individual adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

- 1) Kelompok belajar jangan terlalu besar. Lebih sedikit anggota kelompok, lebih besar pertanggung jawaban individualnya.
- 2) Memberi tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas.

---

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *loc.cit.*.

<sup>14</sup> Hari Suderajat, *op.cit.*, hlm. 118-119

- 3) Melakukan tes terhadap tiap siswa
  - 4) Mengamati setiap siswa dalam kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok.
  - 5) Menugasi siswa mengajari temannya
  - 6) Menugasi seorang siswa untuk berperan sebagai pemeriksa di kelompoknya, untuk bertanya tentang rasional dan argumentasi yang melandasi jawaban kelompoknya.
- c) Tatap muka (*face to face promotion interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan.<sup>15</sup> Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen, dengan adanya perbedaan (keheterogenan) ini diharapkan akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.

- d) Komunikasi antar anggota

Guru berusaha agar siswa dalam kerja kelompok saling berkomunikasi aktif sebagai wujud interaksi edukatif antar anggota. Sesama anggota perlu menjalin komunikasi lisan yang baik, semuanya diupayakan untuk berpendapat meskipun pendapatnya kurang mengena

---

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 247

atau tidak diterima oleh anggota kelompok yang lainnya, tetapi prinsip saling memahami, menghormati, dan mengakui perbedaan adalah sangat penting untuk diperhatikan.<sup>16</sup>

e) Evaluasi proses kelompok

Guru harus berusaha memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk merefleksikan hasil kerja kelompoknya sebagai bahan evaluasi seberapa besar tingkat ketercapaiannya siswa dalam mengerjakan tugas kelompok, dan sebagai bahan untuk mempersiapkan kerja kelompok berikutnya agar lebih efektif dan efisien serta menyenangkan.

#### **4. Pengelolaan Kelas *Cooperative Learning***

Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas model *cooperative learning*, yaitu pengelompokan, semangat *cooperative learning*, dan penataan ruang kelas.<sup>17</sup>

a) Pengelompokan

Menurut Scott Gordon dalam bukunya "*History and Philosophy of Social Science*" yang dikutip oleh Anita Lie, pada dasarnya manusia senang berkumpul dengan yang sepadan dan membuat jarak dengan yang berbeda. Namun, pengelompokan dengan orang lain yang sepadan dan serupa ini bisa menghilangkan kesempatan anggota kelompok untuk memperluas wawasan dan memperkaya diri, karena dalam

---

<sup>16</sup> A. Fatah Yasin, *op.cit.*, hlm. 178

<sup>17</sup> Anita Lie, *op.cit.*, hlm. 38

kelompok homogen tidak terdapat banyak perbedaan yang bisa mengasah proses berfikir, bernegosiasi, berargumentasi, dan berkembang.<sup>18</sup>

Pengelompokan heterogenitas (kemacamragaman) merupakan ciri-ciri yang menonjol dalam metode pembelajaran *cooperative learning*. Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang agama-sosioekonomi dan etnik serta kemampuan akademis. Kelompok pembelajaran *cooperative learning* dalam hal kemampuan akademis biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.

Kelompok heterogen lebih disukai oleh para guru yang telah memakai metode pembelajaran *cooperative learning* karena beberapa alasan.<sup>19</sup> Pertama, kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung. Kedua, kelompok heterogen dapat meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama, etnik, dan gender. Terakhir, kelompok heterogen dapat memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga orang. Kendala yang dihadapi guru dalam hal pengelompokan heterogen adalah keberatan dari pihak siswa yang berkemampuan akademis

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, hlm. 41

<sup>19</sup>*Ibid.*, hlm. 43

tinggi. Siswa yang berkemampuan akademis tinggi dari kelompok ini bisa merasakan 'rugi' dan dimanfaatkan tanpa bisa mengambil manfaat apa-apa dalam kegiatan pembelajaran karena rekan-rekan mereka dalam kelompok tidak lebih pandai dari mereka.

Jika kelompok sering diubah, siswa akan mempunyai lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa-siswa yang lain, namun membentuk kelompok-kelompok baru ini akan memakan waktu. Cara untuk membentuk kelompok nonpermanen dengan seefisien mungkin adalah dengan jam perjanjian.

Jumlah anggota dalam satu kelompok bervariasi mulai dari 2 sampai dengan 5, Variasi kelompok masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu.<sup>20</sup>

1) Kelompok berpasangan

Kelebihannya adalah dapat meningkatkan partisipasi, cocok untuk tugas sederhana, lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi lebih mudah, dan lebih mudah serta cepat dalam pembentukan kelompoknya. Kekurangannya adalah banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor, lebih sedikit ide yang muncul, dan jika ada perselisihan, tidak ada penengah dalam kelompok.

2) Kelompok bertiga

---

<sup>20</sup>*Ibid.*, hlm. 46-47

Kelebihannya adalah jumlah ganjil, ada penengah, lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi lebih mudah, dan cepat dalam pembentukan kelompoknya. Kekurangannya adalah banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor, lebih sedikit ide yang muncul.

3) Kelompok berempat

Kelebihannya adalah mudah dipecah menjadi berpasangan, lebih banyak ide yang muncul, lebih banyak tugas yang bisa diselesaikan, guru mudah memonitor. Kekurangannya adalah membutuhkan lebih banyak waktu, membutuhkan sosialisasi yang lebih baik, jumlah genap bisa menyulitkan proses pengambilan suara, kurang kesempatan untuk kontribusi individu, dan siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan.

4) Kelompok berlima

Kelebihannya adalah jumlah ganjil memudahkan proses pengambilan suara, lebih banyak ide muncul, lebih banyak tugas yang bisa dilakukan, dan guru mudah memonitor kontribusi/laporan. Kekurangannya adalah membutuhkan sosialisasi yang lebih baik, siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan, serta kurang kesempatan untuk individu.

b) Semangat *cooperative learning*

Agar kelompok bisa bekerja secara efektif dalam proses pembelajaran *cooperative learning*, masing-masing anggota kelompok

perlu mempunyai semangat *cooperative learning*. Semangat ini tidak bisa diperoleh dalam sekejap. Semangat gotong royong ini bisa dirasakan dengan membina niat dan kiat siswa dalam bekerja sama dengan siswa-siswa yang lainnya.

### **5. Lingkungan Belajar dan Keterampilan *Cooperative Learning***

Proses pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif.<sup>21</sup> Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peran hubungan kerja dapat dibangun dengan membagi tugas anggota kelompok selama kegiatan. Hal ini sesuai dengan pandangan John Dewey dan Herbert Thelan dalam Trianto yang menyatakan bahwa pendidikan dalam masyarakat yang demokratis seyogyanya mengajarkan proses demokratis secara langsung. Tingkah laku kooperatif dipandang oleh Dewey dan Thelan sebagai dasar demokrasi, dan sekolah dipandang sebagai laboratorium untuk mengembangkan tingkah laku demokrasi.<sup>22</sup>

Proses demokrasi dan peran aktif merupakan ciri yang khas dari lingkungan pembelajaran kooperatif.<sup>55</sup> Guru menerapkan struktur tingkat tinggi dalam pembentukan kelompok, selain itu guru juga mendefinisikan semua prosedur, meskipun demikian guru tidak dibenarkan mengelola tingkah laku siswa dalam kelompok secara ketat. Pembelajaran kooperatif

---

<sup>21</sup> Masnur Muslich, *op.cit.*, hlm. 230

<sup>22</sup> Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 45

menjadi sangat efektif jika materi pembelajaran tersedia lengkap di kelas, ruang guru, perpustakaan, ataupun di pusat media.

Lundgren yang dikutip oleh Masnur Muslich, menyusun keterampilan-keterampilan kooperatif tersebut secara rinci dalam tiga tingkatan keterampilan, keterampilan kooperatif tersebut antara lain adalah sebagai berikut.<sup>23</sup>

a) Keterampilan tingkat awal

- 1) Menggunakan kesepakatan, menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan kerja dalam kelompok
- 2) Menghargai kontribusi, menghargai berarti memperhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan orang lain
- 3) Berada dalam tugas, artinya bahwa meneruskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, agar kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang dibutuhkan
- 4) Mengambil giliran dan berbagi tugas
- 5) Mendorong partisipasi, mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok
- 6) Menyelesaikan tugas pada waktunya

b) Keterampilan tingkat menengah

---

<sup>23</sup> Masnur Muslich, *loc. cit.*

Keterampilan tingkat menengah meliputi menunjukkan penghargaan dan simpati, mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima, mendengarkan dengan aktif, bertanya, membuat rangkuman, menafsirkan, mengatur, dan mengorganisasi serta mengurangi ketegangan.

c) Keterampilan tingkat mahir

Keterampilan tingkat mahir meliputi mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, dan berkompromi.

### **6. Tujuan *Cooperative Learning***

Menurut Eggen dan Kauchack yang dikutip oleh Trianto, menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama dengan siswa yang berbeda latar belakangnya.

Siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa dan sebagai guru.

Tabel 2.1

## Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Konvensional

<b>Kelompok Belajar Kooperatif</b>	<b>Kelompok Belajar Konvensional</b>
Adanya saling ketergantungan positif antar anggota kelompok, saling membantu antar anggota kelompok, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
<b>Kelompok Belajar Kooperatif</b>	<b>Kelompok Belajar Konvensional</b>
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan	Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya mendompleng keberhasilan pemborong

<p>Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan</p>	<p>Kelompok belajar biasanya homogen</p>
<p>Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman pemimpin bagi para anggota kelompok</p>	<p>Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing</p>
<p>Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan</p>	<p>Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan</p>

<p>Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung, guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar kelompok</p>	<p>Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok berlangsung</p>
<p>Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar</p>	<p>Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok</p>
<p>Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai)</p>	<p>Penekanan sering kali hanya pada penyelesaian tugas</p>

### **7.Langkah-langkah *Cooperative Learning***

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya melalui kerja sama dalam sebuah kelompok. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penerapan pembelajaran kooperatif menurut Etin

Solihatin adalah sebagai berikut:<sup>24</sup>

- a) Tahap perencanaan program pembelajaran
- b) Penyajian materi
- c) Pendampingan dan pembimbingan, kemudian dilanjutkan presentasi

Setelah masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja, maka guru harus memberikan komentar/ penjelasan dan memberikan pujian atau merayakan hasil usaha siswa melalui kerja kelompok tersebut, di samping itu guru juga perlu mengulas sedikit materi dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengukur tingkat ketercapaian dalam belajar.<sup>25</sup>

Menurut Arends yang dikutip oleh Masnur Muslich, terdapat enam fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif. Keenam fase atau langkah pembelajaran kooperatif tersebut dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2.2

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2:	Guru menyajikan informasi kepada

<sup>24</sup>*Ibid.*, hlm. 179-180

<sup>25</sup>MasnurMuslich, *Op.cit.*, hlm.230

Menyajikan informasi	siswa, baik dengan peragaan atau teks
Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien
Fase 4: Membantu kerja kelompok dalam belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase 5: Mengetes materi	Guru mengetes materi pelajaran atau kelompok menyajikan hasil-hasil pekerjaan mereka
Fase 6: Memberikan penghargaan	Guru memberikan cara-cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

### 8. Pembelajaran Kooperatif dalam Perspektif Islam

Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan individu atau manusia untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dalam interaksi dengan lingkungan. Manfaat yang diperoleh dari belajar adalah perubahan sikap, menambah ilmu pengetahuan, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa seseorang yang mempunyai

ilmu maka akan ditinggikan derajatnya dan terhindar dari keterpurukan, hal ini terdapat dalam surat Al-Mujadillah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا وَافْتَشِرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ  
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:*

*"Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya*

*Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan:*

*"Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan*

*orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi*

*ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa*

*yang kamu kerjakan.*

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa melalui kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan berdasarkan kondisi pembelajaran yang ada. Kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Allah menegaskan dalam firmanNya QS.

Ali 'Imran ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْعُرْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ  
 الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

*Artinya: Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, Mereka orang-orang yang beruntung"*

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melatih siswa untuk saling bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan sikap tenggang rasa dan saling percaya antar sesama teman.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ  
وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٥١﴾

Artinya :“ .....dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.“

Dari ayat Al-Ma'idah ayat 02 di atas, terdapat perintah Allah untuk bermusyawarah dalam menyelesaikan suatu urusan atau masalah dan saling tolong menolong dalam hal kebaikan.

## **B. Metode PBL (Problem Based Learning)**

### **1. Pengertian PBL (Problem Based Learning)**

*Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian

diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Menurut Arends, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.<sup>26</sup>

Menurut Duch, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.<sup>27</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa metode bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (real world) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran.

Dalam PBL pembelajarannya lebih mengutamakan proses belajar, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantusiswa, mencapai keterampilan mengarahkan diri. Guru dalam model

---

<sup>26</sup>Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta: Pustaka Publisher, 2007), hlm. 91

<sup>27</sup> *Problem Based Learning in Physics: The Power of Student Teaching*. 1995. (Diakses 24 Januari 2014 (<http://www.udel.edu/pbl/cte/jan95-phys.html>.)

ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantumenemukan masalah, dan pemberi fasilitas pembelajaran. Selain itu, guru memberikan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan intelektual siswa. Model ini hanya dapat terjadi jika guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan membimbing pertukaran gagasan.

Untuk mencapai hasil pembelajaran secara optimal, pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah perlu dirancang dengan baik mulai dari penyiapan masalah yang sesuai dengan kurikulum yang akan dikembangkan di kelas, memunculkan masalah dari peserta didik, peralatan yang mungkin diperlukan, dan penilaian yang digunakan. Pengajar yang menerapkan pendekatan ini harus mengembangkannya melalui pengalaman mengelola di kelasnya, melalui pendidikan pelatihan atau pendidikan formal yang berkelanjutan.

## 2. Kelebihan Metode PBL

Setiap metode pembelajaran selalu mempunyai kelebihan dan kelemahan. Menurut Sanjaya, metode PBL memiliki kebaikan sebagai berikut.<sup>28</sup>

1. Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
2. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.

---

<sup>28</sup>Sanjaya W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, Perdana Media Group, 2009), hlm. 67

3. Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
4. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, PBM dapat mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
5. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
6. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
7. Mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
8. Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

### 3. Kelemahan Metode PBL

Menurut Sanjaya, metode PBL memiliki kekurangan diantaranya.<sup>29</sup>

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
2. Untuk sebagian siswa beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus

---

<sup>29</sup>*Ibid*, hlm. 68

berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

3. Pelaksanaan PBL memerlukan waktu yang cukup lama. Standar 40-50 menit untuk satu jam pelajaran yang banyak dijumpai di berbagai sekolah tidak mencukupi standar waktu pelaksanaan PBL yang melibatkan aktivitas siswa di luar sekolah.

#### 4. Karakteristik Metode PBL

Menurut Arends, berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut.<sup>30</sup>

##### a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

##### 1. Autentik

yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata siswa dan berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.

##### 2. Jelas

yaitu masalah dirumuskan dengan jelas,

dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang

pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa.

##### 3. Mudah dipahami

---

<sup>30</sup>Trianto, *Op. Cit.*, hlm. 110

yaitu masalah yang diberikan harusnya mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

#### 4. Luas

Luas artinya masalah tersebut harus mencakup seluruh materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber yang tersedia.

#### 5. Bermanfaat

yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi siswa sebagai pemecah masalah dan guru sebagai pembuat masalah.

- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu
- c. Penyelidikan autentik (nyata)
- d. Menghasilkan produk dan memamerkannya
- e. Kolaboratif

Menurut Tan, Adapun beberapa karakteristik proses PBL diantaranya.<sup>31</sup>

- a. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- b. masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- c. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- d. Sangat mengutamakan belajar mandiri (self directed learning).

---

<sup>31</sup> Amir, Taufiq. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning.* (Jakarta: Kencana; 2009), hlm. 78

- e. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- f. Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (peer teaching), dan melakukan presentasi.

Dari beberapa penjelasan mengenai karakteristik proses PBL dapat disimpulkan bahwa tiga unsur yang esensial dalam proses PBL yaitu adanya suatu permasalahan, pembelajaran berpusat pada siswa, dan belajar dalam kelompok kecil.

### 5. Langkah-langkah Metode PBL

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan PBL dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.3. Langkah-langkah Metode PBL

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru
Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik	Guru membagi siswa ke dalam kelompok, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang

	berhubungan dengan masalah.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

## C. Kreativitas

### 1. Pengertian Kreativitas

James J. Gallagher mengemukakan definisi kreativitas dikutip dalam bukunya Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, bahwa:

*“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or product, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”.*

Kreativitas merupakan suatu model mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Lebih lanjut Supriadi, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya, ia juga menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir, ditandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Mengingat kompleksitas dari konsep kreativitas, agaknya hal ini tidak mungkin dan juga tidak perlu, karena kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek, yang kendatipun berbeda-beda. Rhodes menyebutkan adanya empat jenis definisi tentang kreativitas sebagai “Four P’s of creativity :person, process, press, and product” (empat P kreativitas: pribadi, proses, dorongan dan produk).

Kebanyakan definisi kreativitas berfokuskan pada salah satu dari empat P ini yang saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan menghasilkan produk kreatif. Adapun definisi tentang kreativitas yang berdasarkan empat, menurut para pakar.

a. *Definisi pribadi*

Definisi yang lebih baru tentang kreativitas diberikan dalam “*three-facet model of creativity*” oleh Stenberg, bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif,

dan kepribadian/ motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

b. *Definisi proses*

Definisi proses yang terkenal adalah definisi Torrance tentang kreativitas yang pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu definisi yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Sedangkan menurut Wallas, langkah-langkah proses kreatif yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreatifitas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

c. *Definisi Produk*

Definisi yang terfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas, seperti definisi dari Barron yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Sedangkan menurut Roger mengemukakan kriteria untuk produk kreatif yaitu:

1. Produk harus nyata (observable).
2. Produk itu harus baru.
3. Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

d. *Definisi press*

Kategori keempat dari definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “*press*” atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi. Kreativitas juga tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru.

Made Wena berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi dengan sebuah ide-ide baru yang merupakan esensial dalam pemecahan masalah. Bagaimana meningkatkan kreativitas yang masih terpendam dalam diri siswa? Menurut Wankat dan Oreovoc, meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan:

- a. Mendorong siswa untuk lebih kreatif (*tell to student to be creative*)
- b. Mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif (*teach student some creativity methods*), dan
- c. Menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa (*accept the result of creative exercises*)

Dalam buku psikologi kognitif menyatakan bahwa kreatifitas (*creativity*) adalah salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting, dan oleh kebanyakan ahli psikologi kognitif lebih kedalam kemampuan memecahkan masalah. Kreatifitas sering juga disebut dengan berpikir kreatif (*creative thinking*). Kreatifitas dapat didefinisikan sebagai

aktifitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau *new ideas and useful*.<sup>32</sup>

## 2. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Supriadi (1994) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Sedangkan mengenai 24 ciri kepribadian yang dikemukakan oleh Supriadi adalah sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru
2. Fleksibel dalam berpikir dan merespon

---

<sup>32</sup> Suharman, *Psikologi Kognitif* (Surabaya: Srikandi, 2005) hal. 373

3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan prasaan
4. Menghargai fantasi
5. Tertarik pada kegiatan kreatif
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
9. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
10. Percaya diri dan mandiri
11. Mempunyai tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas
12. Tekun dan tidak mudah bosan
13. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
14. Kaya akan inisiatif
15. Peka terhadap situasi lingkungan
16. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu
17. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
18. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka teki
19. Memiliki gagasan yang orisinal
20. Mempunyai minat yang luas
21. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
22. Kritis terhadap pendapat orang lain
23. Senang mengajukan pertanyaan yang baik

24. Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi

### 3. Hambatan-Hambatan Kreativitas

Menurut Utami Munandar, hambatan-hambatan dalam mengembangkan kreativitas meliputi:

a. Hambatan yang bersifat eksternal

- 1) Pola kebudayaan tertentu (lingkungan makro)
- 2) Kendala lingkungan dekat, sosial, dan fisik.

b. Hambatan yang bersifat internal

1) Kendala kultural

Setiap masyarakat mengembangkan pola-pola budaya yang amat mempengaruhi mereka yang hidup dalam masyarakat tersebut. Beberapa contoh dari kendala kultural terhadap kreativitas menurut Adams dalam bukunya Isjoni, yaitu; a) berkhayal atau melamun adalah membuang waktu, b) suka atau sikap bermain hanyalah cocok untuk anak-anak, c) kita harus berpikir logis, kritis, analitis, dan tidak mengandalkan pada perasaan dan firasat, d) setiap masalah dapat dipecahkan dengan pemikiran ilmiah, e) keterikatan pada tradisi, dan f) adanya atau berlakunya tabu.

2) Kendala lingkungan dekat

Termasuk lingkungan dekat adalah lingkungan keluarga dan lingkungan kerja.

3) Kendala perseptual

Kendala perseptual dapat berupa ; a) kesulitan untuk mengisolasi masalah, b) kecenderungan untuk terlalu membatasi masalah, c) ketidak

mampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, d) melihat apa yang diharapkan, e) kejenuhan, sehingga tidak peka dalam pengamatan, dan f) ketidak mampuan untuk menggunakan semua masukan sensorik.

#### 4) Kendala emosional

Kendala emosional mewarnai dan membatasi bagaimana kita melihat, dan bagaimana kita berfikir tentang suatu masalah

#### 5) Kendala imajinasi

Hal ini menghalangi kebebasan dalam menjajaki dan memanipulasi gagasan-gagasan.

#### 6) Kendala intelektual

Hal ini timbul bila informasi dihimpun, dirumuskan, atau diolah secara tidak benar

#### 7) Kendala dalam ungkapan

Kendala dalam ungkapan, misalnya ; a) keterampilan bahasa yang kurang untuk mengungkapkan gagasan, b) kelambanan dalam ungkapan secara tertulis.

Hambatan-hambatan dalam kreativitas dapat meunda individu untuk berpikir kreatif, lalu kendala-kendala yang harus mendapat perhatian khusus oleh guru. Hendaknya guru dalam pembelajaran dapat mencapai keseimbangan antara materi kurikulum baku dan merupakan pembaharuan,

antara evaluasi eksternal dan evaluasi oleh siswa sendiri, antara penyesuaian terhadap aturan dan norma kelas dengan memberikan kebebasan kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa bebas dari berbagai kendala.

#### **D. Hakekat , Tujuan, dan Keterampilan Dasar IPS**

##### **1.Hakekat dan Tujuan IPS**

Menurut Kosasih Djahiri yang dikutip oleh Amiruddin Zuhri, hakekat dari pembelajaran IPS adalah diharapkan mampu membina suatu masyarakat yang baik, dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab yang dapat menciptakan nilai-nilai budaya kemanusiaan yang baik di kemudian hari.<sup>33</sup>

Manurut Nursid Sumaatmadja yang dikutip oleh Trianto, pembelajaran IPS adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Amiruddin Zuhri, *Bahan Kuliah Konsep Dasar IPS I* (Malang: UIN Malang, 2004), hlm.

<sup>34</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 121

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>35</sup>

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang multi disiplin, terdiri dari beberapa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan humaniora (*humanities*), yang mempelajari interaksi manusia dengan alam dan lingkungan masyarakat.<sup>36</sup> Menurut Martorella yang dikutip oleh Etin Solihatini, pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek ‘pendidikan’ daripada ‘transfer konsep’, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.<sup>37</sup> Dengandemikian pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Bidang studi IPS mencakup pengetahuan, sikap, dan nilai yang harus dikembangkan dalam diri siswa. Menurut Waney yang dikutip oleh Amiruddin Zuhri, semuanya itu harus dikembangkan berdasarkan dimensi

---

<sup>35</sup> Tim Pustaka Yustisia, *op.cit.*, hlm. 336

<sup>36</sup> Hari Suderajat, *op.cit.*, hlm. 49

<sup>37</sup> Etin Solihatini dan Raharjo, *op.cit.*, hlm. 14

siswa sebagai pribadi dan makhluk sosial serta sebagai warga negara Indonesia yang berkepribadian Pancasila. Untuk itu perlu dikembangkan kepribadian siswa melalui:<sup>38</sup>

- a) Hubungan antara manusia dengan benda-benda di sekitarnya, seperti: kendaraan, tumbuhan, rumah, hewan, dan sebagainya, yaitu bagaimana seorang anak dapat bersikap baik dengan barang-barang yang ada di sekelilingnya.
- b) Hubungan antar sesama manusia
- c) Hubungan antara manusia dengan masyarakat sekitarnya
- d) Hubungan antara manusia dengan lingkungan alamnya
- e) Hubungan manusia sebagai makhluk dengan Allah SWT.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Menurut

Awan Mutakin, rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Amiruddin Zuhri, *op.cit.*, hlm. 10

<sup>39</sup> Tim Pustaka Yustisia, *op.cit.*, hlm. 338

- a) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b) Mengetahui dan memahami konsep dasar serta mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial
- c) Mampu berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat
- d) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat
- e) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f) Mengunjuk kerjakan perilaku yang menggambarkan kesamaan derajat manusia dalam perbedaan suku, bangsa, dan agama
- g) Menghargai demokrasi dan mampu menjadi warga negara yang demokratis<sup>40</sup>
- h) Berfikir kritis dan mampu mengevaluasi informasi dan mampu berkomunikasi secara aktif.

---

<sup>40</sup> Hari Suderajat, *op.cit.*, hlm. 49

Ada beberapa tujuan lain yang hendak dicapai melalui pengajaran IPS di sekolah. Menurut *'the social science education frame work for california school'*, tujuan IPS adalah:<sup>41</sup>

- a) Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian berdasarkan data generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun bersifat interdisipliner/ komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial.
- b) Membina siswa ke arah nilai-nilai kemasyarakatan serta dapat mengembangkan dan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya
- c) Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai, dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultur maupun individu.
- d) Membina siswa agar dapat mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman ketrampilan studi, kerja, dan intelektualnya secara pantas sebagaimana diharapkan oleh ilmu-ilmu sosial
- e) Membina siswa berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross yang dikutip oleh Etin Solihatin dan Raharjo menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam

---

<sup>41</sup> Amirudin Zuhri, *op.cit.*, hlm. 9

kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan *'to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society'*. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.<sup>42</sup>

Menurut Kosasih Djahiri dalam Etin Solihatini dan Raharjo, ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.<sup>43</sup>

## **2. Konsep Dasar IPS dalam Kehidupan**

### **a) Interaksi dan kerjasama**

Interaksi adalah hubungan timbal balik antarindividu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok sesamanya, sehingga interaksi akan terjadi pada setiap kelompok umur manusia. Interaksi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, sehingga manusia harus mampu melakukan interaksi dengan pihak lain. Interaksi dapat dilakukan secara verbal maupun non verbal. Di dalam interaksi harus memiliki setidaknya 3 unsur, yaitu komunikator, komunikan, dan

---

<sup>42</sup>Etin Solihatini dan Raharjo, *loc.cit.*..hlm. 45

<sup>43</sup>Amiruddin Zuhri, *op.cit.*, hlm. 3

informasi.hal ini diperlukan karena manusia memiliki naluri untuk berinteraksi, berhubungan, dan bergaul dengan sesamanya sejak dilahirkan sampai sepanjang hidup. Bekerja sama berkaitan dengan pembagian kerja di dalam kelompok.<sup>44</sup>

b) Kesenambungan dan perubahan (*continuity and change*)

Kesenambungan kehidupan dalam suatu masyarakat terjadi karena adanya lembaga perkawinan. Kesenambungan terjadi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Individu, kelompok, dan masyarakat mengalami perubahan. Tidak ada yang berhenti berproses, kebudayaan masyarakat pun berubah, kecil atau besar. Perubahan sosial dapat terjadi karena berbagai sebab antara lain politik, ekonomi, atau teknologi, dan skala perubahan itu pun berbeda beda.

c) Saling ketergantungan

Setiap orang dipastikan memerlukan orang lain, meskipun hanya untuk berinteraksi sejenak. Oleh karena itu, manusia harus menghargai manusia lainnya, sebab baik secara langsung maupun tidak langsung seseorang akan memerlukan bantuan dari orang lain. Untuk memenuhi kebutuhan manusia bergantung pada orang lain. Saling ketergantungan terjadi pada individu, keluarga, kelompok, dan negara.<sup>45</sup>

d) Evolusi dan adaptasi

Evolusi adalah perubahan yang sangat lambat dalam waktu yang relatif lama. Dalam proses evolusi terjadi adaptasi atau penyesuaian.

---

<sup>44</sup> Etin Solihatini dan Raharjo, *op.cit.*, hlm. 16

e) Tempat

Setiap makhluk baik biotik maupun abiotik pasti akan menempati ruang dan lokasi. Tiap peristiwa alam dan peristiwa sosial, termasuk peristiwa sejarah tidak hanya terjadi dalam waktu tetapi juga pada tempat tertentu. Perebutan tempat atau ruang yang sama dapat menimbulkan benturan atau tabrakan dan akibatnya dapat terjadi deformasi/ perubahan bentuk.

f) Keragaman dan kesamaan

Terjadinya keragaman dan kesamaan adalah karena setiap individu menginginkan keberadaan dirinya/ eksistensi diri. Hal yang penting dalam mengantisipasi keanekaragaman dan perbedaan adalah penghargaan terhadap keanekaragaman dan perbedaan itu sendiri. Perbedaan tersebut tidak hanya bersifat fisik tetapi juga visi/ cara pandang. Oleh karena itu, seseorang dapat berdekatan secara fisik, tetapi berbeda jauh secara visi.<sup>46</sup>

g) Konflik dan konsensus

Konflik dan konsensus merupakan dua kegiatan laksana pedang bermata dua. Satu sisi lain akan mengikuti. Konsensus dapat muncul setelah adanya konflik karena konsensus atau kesepakatan dapat menghindari ataupun mengatasi konflik. Konsensus sangat penting untuk menjalin kerja sama, menegakkan tertib hidup bermasyarakat,

---

<sup>46</sup>*Ibid.*, hlm. 17

bahkan tertib internasional. Ada beberapa cara untuk melakukan konsesus, diantaranya adalah: dialog, diskusi, perundingan, saling menolong, serta pengorbanan diri untuk kepentingan umum.

h) Kekuasaan dan wewenang

Kekuasaan/ power adalah kemampuan membuat rang lain melakukan sesuatu sesuai dengan yang dikehendaki. Kekuasaan dan wewenang dapat dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang secara merata.

### 3. Keterampilan Dasar IPS

Berkaitan dengan hakekat dan tujuan IPS dalam rangka menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, ada beberapa sikap dan nilai yang perlu dikembangkan pada siswa. Conni Setiawan yang dikutip oleh Amiruddin Zuhri mengemukakan tentang beberapa nilai dan sikap yang perlu ditumbuh kembangkan pada siswa antara lain adalah sikap dan nilai, kerja sama, tanggung jawab, obyektif, disiplin, tekun, kreatifitas, inovatif, kritis, mandiri, hemat, berani mengeluarkan pendapat, mampu menghargai pendapat orang lain, mencintai bangsa dan tanah air, kepekaan sosial, dan suka kerja keras.<sup>47</sup>

Sedangkan yang berkaitan dengan usaha menyiapkan kesanggupan siswa untuk berperan dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat,

---

<sup>47</sup> Amiruddin Zuhri, *op.cit.*, hlm. 11

siswa perlu dilatih berbagai keterampilan sosial, di antaranya adalah sebagai berikut.<sup>48</sup>

- a) Keterampilan memperoleh informasi dan pengetahuan melalui bacaan, ceramah, film, dan sebagainya
- b) Keterampilan berfikir, menginterpretasi dan mengorganisasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber
- c) Keterampilan untuk meninjau informasi secara kritis, membedakan antara fakta dan pendapat
- d) Keterampilan dalam menggunakan media globe, peta, grafik, tabel, dan sebagainya
- e) Keterampilan dalam membuat laporan, menggambar peta, melakukan observasi, wawancara, dan penelitian sederhana
- f) Keterampilan untuk mengambil keputusan berdasarkan fakta dan pendapat
- g) Keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Johan Jarolimek, mengemukakan 4 keterampilan dasar IPS, yaitu:

a) *Social skills*

Hidup dan kerja sama, tolong menolong, kepekaan sosial, mengontrol dan mengendalikan diri terhadap orang lain, serta urun rembuk dengan orang lain.

b) *Studi skills and work habit*

---

<sup>48</sup>*Ibid.*, hlm. 12

- 1) Menghimpun informasi dari buku dan sumber lainnya, perpustakaan, surat kabar, ataupun majalah
  - 2) Menyusun laporan, berbicara dalam kelompok atau di depan khalayak
  - 3) Membaca berbagai sumber IPS
  - 4) Membaca peta atau menggunakan globe
  - 5) Membuat peta, grafik, dan bagan
  - 6) Menghimpun dan mengelompokkan data
- c) *Group work skills*
- 1) Bekerja sama dalam suatu panitia menjadi ketua, sekretaris anggota
  - 2) Partisipasi dalam diskusi kelompok, partisipasi dalam membuat keputusan kelompok
- d) *Intellectual skills*
- 1) Menggali dan merumuskan masalah
  - 2) Menyusun dan menguji hipotesis
  - 3) Analisis dan sintesis data
  - 4) Menyimak hubungan sebab akibat
  - 5) Membandingkan dan mempertentangkan berbagai pendapat atau pandangan.

Kecakapan yang harus dikuasai dan dimiliki siswa dari pembelajaran IPS dapat dikelompokkan pada empat kemampuan dasar sebagai berikut, yaitu:<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Hari Suderadjat, *op.cit.*, hlm. 50

- a) Kecakapan saling memahami, berdasarkan kemampuan siswa berfikir kritis dan berfikir rasional, melalui studi pendalaman dari berbagai sudut pandang misalnya dari segi waktu, tempat, budaya dan nilai.
- b) Kecakapan membuat hubungan yang logis:
  - 1) Antara masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang, berkenaan dengan sejarah dan peristiwa kontemporer serta isu
  - 2) Tentang hal-hal yang bersifat global, dari berbagai wilayah regional, lingkungan, dan budaya dunia
  - 3) Tentang hal-hal yang bersifat personal, misalnya antara kurikulum IPS dengan minat siswa
- c) Kecakapan menerapkan konsep-konsep ilmu pengetahuan.
- d) Kecakapan berperilaku sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan aktif.

Agar para siswa memiliki kemampuan dasar di atas maka materi pelajaran difokuskan pada:<sup>50</sup>

- a) Aplikasi IPS
- b) Masyarakat dan budaya
- c) Politik dan hukum
- d) Ekonomi dan teknologi
- e) Lingkungan

---

<sup>50</sup>*Ibid* ., hlm. 50

Fokus materi di atas merupakan multi disiplin, dalam bentuk *interrelatedcurriculum*, yang kemudian disusun ke dalam tema, isu, inquiry, masalah, dan proyek.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dilihat dari segi tema dan judul yang diangkat, maka penelitian ini termasuk penelitian dengan pendekatan kualitatif. Dengan penerapan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk penelitian tindakan kelas lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif daripada pendekatan kuantitatif adapun hipotesis dalam penelitian tindakan kelas adalah hipotesis tindakan.<sup>53</sup>

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek tersebut. Pertama kali penelitian tindakan kelas diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbutt dan lainnya. Pada awalnya penelitian tindakan kelas menjadi salah satu model penelitian yang dilakukan pada bidang pekerjaan tertentu dimana peneliti melakukan pekerjaannya, baik dibidang pendidikan, kesehatan, maupun pengelolaan sumber daya manusia.<sup>54</sup>

Suharsimi Arikunto menjabarkan tiga pengertian penelitian tindakan kelas (PTK), sebagai berikut:<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup>NizarAlamHamdani, Dody Hermana, *Classroom Action Research: TeknikPenulisan Dan Contoh Proposal PenelitianTindakanKelas (PTK)*, (Kudus: Rahayasa Research and Training, 2008), hal. 40

<sup>54</sup>*Ibid*, hal. 42

<sup>55</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 2-3

1. Penelitian,

menunjuk padasuatukegiatan mencermatisuatuobyek dengan menggunakan caradanaturan metodologitertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan, menunjuk padasesuatugerakkegiatan yang sengajadilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.

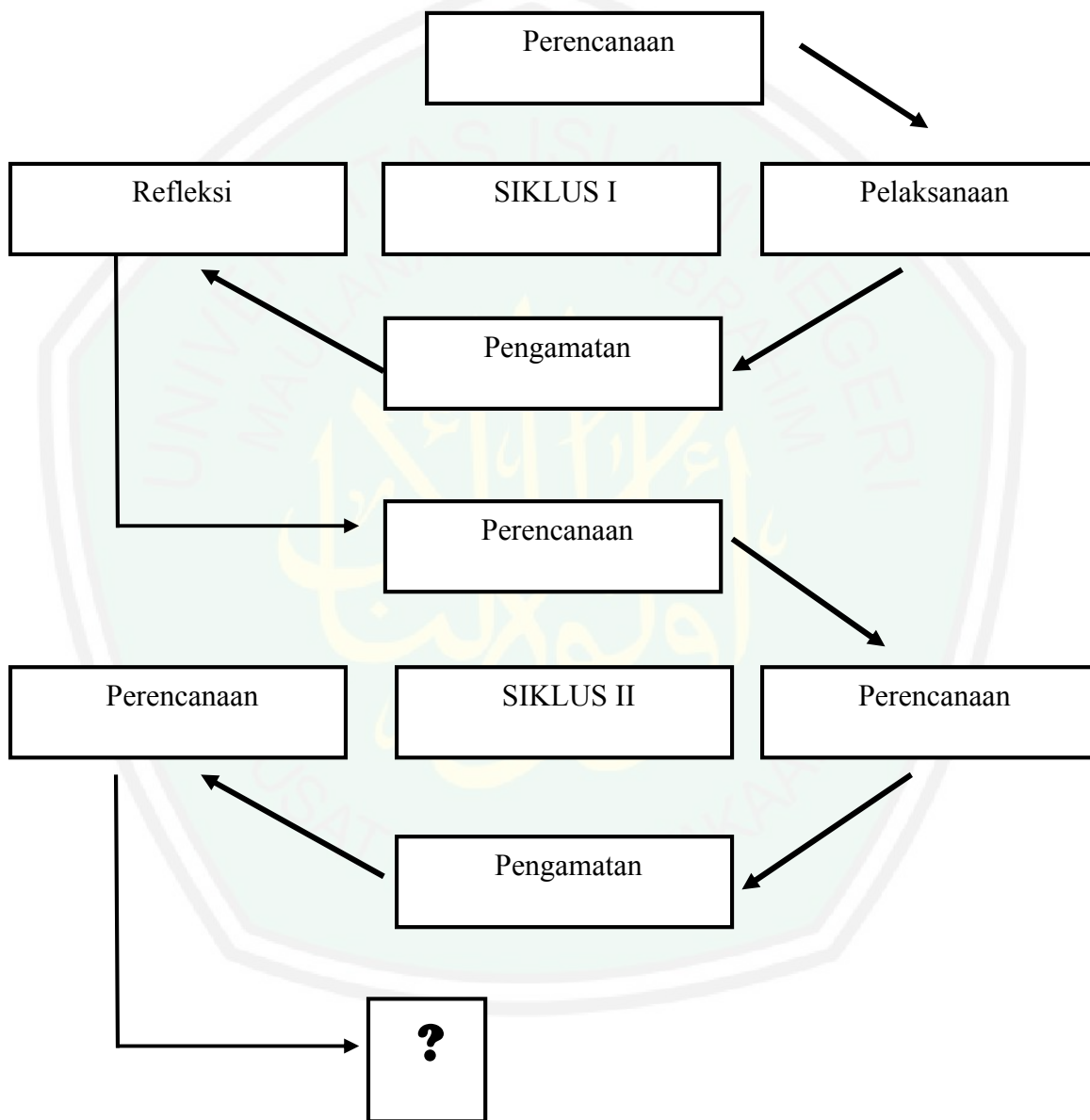
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yaitu sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dari tiga pengertian di atas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar berupa beberapa tindakan, yang sengajadimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1)

perencanaan, (2) pelaksanaan (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.<sup>56</sup>

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas



*Tahapan atau Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*

Adapun penjelasan dari setiap tahap adalah sebagai berikut:

<sup>56</sup>*Ibid.*, hal. 16

1. Menyusun rancangan tindakan (*planning*), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Pelaksanaan tindakan (*acting*), merupakan tahap pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas.
3. Pengamatan (*observing*), merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat, yaitu berupa kegiatan mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.
4. Refleksi (*reflecting*), merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru melaksanakan sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Observasi dibagi dalam tiga siklus, yaitu siklus 1, 2, dan seterusnya, dimana masing-masing siklus dikenakan perlakuan yang sama (alur yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan adanya kreativitas di akhir masing-masing putaran.

Siklus ini berkelanjutan dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

Penelitian tindakan kelas berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas. Di ruang kelas,

menurut Wiriadmadjad dalam bukunya Nizar Alam Hamdani dan Dody Hermana, bahwa penelitian tindakan kelas berfungsi sebagai.<sup>57</sup>

- a. Alat untuk mengatasi masalah-masalah yang didiagnosis dalam situasi pembelajaran di kelas.
- b. Alat pelatihan dalam jabatan, membekali guru dengan keterampilan, metode baru, dan mendorong timbulnya kesadaran diri, khususnya melalui pengajaran sejawat.
- c. Alat untuk memasukkan sistem yang ada (secara alami) pendekatan tambahan atau inovasi.
- d. Alat untuk meningkatkan komunikasi yang biasanya buruk antara guru dan peneliti.
- e. Alat untuk menyediakan alternatif bagi pendekatan yang subyektif, impresionistik terhadap pemecahan masalah kelas.
- f. Alat untuk mengembangkan keterampilan guru yang bertolak dari kebutuhan untuk menanggulangi berbagai permasalahan pembelajaran aktual yang dihadapi di kelasnya.

Secara garis besar bahwa tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk mengubah perilaku pengajaran guru, perilaku peserta didik di kelas, peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan guru yang profesional dan lulusan yang memiliki daya saing.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kepercayaan guru

---

<sup>57</sup> Nizar Ali Hamdani, Dody Hermana, *Op. Cit.*, hal. 45

dapat meningkatkan kreativitas melalui hasil-hasil penelitian tindakan kelas yang memiliki *inovatif value*.<sup>58</sup>

Penelitian tindakan kelas mempunyai karakteristik atau cirinya dalam tindakan kelas sebagai berikut:<sup>59</sup>

- a. Mengkaji permasalahan situasional dan kontekstual.
- b. Adanya tindakan.
- c. Adanya evaluasi dalam tindakan.
- d. Pengkajian terhadap tindakan.
- e. Pengkajian terhadap tindakan.
- f. Adanya refleksi.

## **B. Kehadiran Peneliti**

Peneliti dalam kehadirannya untuk penelitian tindakan kelas bertindak sebagai partisipan aktif.<sup>60</sup> Dalam penelitian ini, peneliti berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, menganalisis di kelas dan melaporkan hasil penelitian.

## **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV MIN Druju yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No 01 Druju, Desa Sumbermanjing Wetan Telp (0341) 871441 Kecamatan

---

<sup>58</sup> *Ibid.*, hal. 46

<sup>59</sup> *Ibid.*, hal 47

<sup>60</sup> Paul Suparno, *Riset Tindakan Untuk Pendidik* (Jakarta: Grasindo, 2007), hal. 45

SumbermanjingWetan, Kabupaten Malang, yang merupakan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di bawah naungan Departemen Agama.

#### D. Sumber Data dan Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data pada penelitian kelas dibedakan menjadi dua macam:<sup>61</sup>

1. Data kualitatif, yakni data abstrak.<sup>62</sup> Data ini diperoleh dari bentuk informasi yang berupa kalimat untuk memperoleh gambaran lebih mendalam yang diperoleh dari observasi, dokumentasi dan interview.
2. Data kuantitatif, yakni data yang konkrit.<sup>63</sup>

Data ini diperoleh dari hasil pembelajaran yang dapat diketahui dari penilaian, dimana akan diungkapkan persoalan di lapangan dalam hal ini adalah MIN Druju.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

<sup>61</sup>Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 131

<sup>62</sup>Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Publik Relation dan Komunikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 28

<sup>63</sup>*Ibid.*, hal. 29

Penelitian yang dilaksanakan di kelas IV MIN Druju ini menggunakan beberapa cara dalam mengumpulkan data selama proses penelitian berlangsung diantaranya sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap obyek, dengan cara ini peneliti akan memperoleh data secara obyektif karena obyek tidak mengetahui bahwa dirinya sedang diteliti. Untuk memantau aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran, peneliti mengamati, mencatat dan juga terjun langsung ke lokasi yaitu kelas IV MIN Druju.

2. Metode Partisipatif

Pendekatan ini digunakan untuk lebih menjadikan suasana dalam kegiatan belajar mengajar lebih hidup, sehingga peneliti terlibat secara langsung atau berpartisipasi dalam hal pengumpulan data yang diinginkan dan memberikan tindakan atau arahan yang mengarah kepada data yang diinginkan oleh peneliti.

3. Interview (wawancara)

Interview dimaksudkan untuk mengumpulkan data melalui tanya jawab dengan obyek penelitian, sehingga data akan lebih valid karena langsung diperoleh dari sumbernya.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk mengumpulkan data secara tertulis dan tidak tertulis. Data ini berupa tulisan dan foto.

## F. Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi. Tahapan teknik analisis data yang bersifat kualitatif sebagai berikut:<sup>64</sup>

1. Menelaah seluruh data yang telah terkumpulkan, proses penelaahan data diawali dengan transkripsi data hasil pengamatan, kemudian menganalisis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan.
2. Mereduksi data, dilakukan peneliti setelah data terkumpul. Kegiatan reduksi data meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian data. Setelah diklasifikasikan, data dikelompokkan kemudian dilanjutkan pada penyimpulan.
3. Menyimpulkan dan verifikasi, penyimpulan hasil penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara menafsirkan makna suatu fenomena yang terjadi selama tindakan berlangsung, mencatat kejadian-kejadian positif, negatif, menjelaskan hubungan sebab-akibat, dan akhirnya peneliti menyimpulkan.

Adapun data yang bersifat kuantitatif berasal dari hasil pembelajaran dan perhitungan skor penilaian kreativitas dengan menggunakan rumus:<sup>65</sup>

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Yrama Widya, 2009) hal. 158

**Keterangan :**

P : Persentase peningkatan

Posrate : Nilaisudahdiberikantindakan

Baserate : Nilaisebelumtindakan

**G. Pengecekan Keabsahan Data**

Peneliti dalam mengecek keabsahan data menggunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Dalam triangulasi ini menggunakan beberapa sumber dan metode.

**H. Tahapan Penelitian**

Tahapan dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu:

**1. PerencanaanTindakan**

Dalam penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan, sehingga diharapkan semakin lama akan semakin memperoleh hasil yang ingin dicapai.

Langkah-langkah kegiatan yang harus dipersiapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Observasi
- b. Konsultasi dengan guru kelas
- c. Identifikasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar
- d. Merumuskan metode dan strategi yang sesuai dengan pembelajaran.
- e. Melakukan pemilihan metode dan strategi yang sesuai dengan pembelajaran

## 2. Implementasi Tindakan

Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan di kelas selama pertemuan sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok dalam setiap siklus
- c. Menyampaikan materi secara garis besar
- d. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode PBL
- e. Memberikan arahan yang terkait dengan tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa.

## 3. Observasi dan Interpretasi

Selama kegiatan pembelajaran peneliti melakukan pengamatan dengan pengambilan data dari hasil belajar dan kinerja siswa. Hal tersebut antara lain:

- a. Aktifitas Siswa
  - Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok

- Setiap kelompok skenario yang digunakan dalam pembuatan proyek
- Siswa mendengarkan arahan dari guru sebelum pelaksanaan PBL
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada penjelasan yang kurang dimengerti
- Siswa melaksanakan tugas dari guru

b. Interaksi siswa dan guru

Hubungan yang terjalin erat dan komunikatif selama kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas.

c. Interaksi siswa dengan siswa

Hubungan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain saling bekerja sama serta menjalin kekeluargaan selama kegiatan belajar yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas.

4. Analisis dan Refleksi

Data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan akan dianalisis untuk memastikan bahwa pengamatan dan pencatatan selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode eksperimen untuk meningkatkan kreativitas siswa sudah mencapai hasil yang diharapkan atau masih diperlukan tindakan-tindakan yang lain. Dalam menganalisis data akan digunakan prosedur dan teknik yang sesuai dengan tujuan yang ingin diharapkan, yakni memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru dan bisa mengungkapkan ide serta gagasannya yang bertujuan untuk

meningkatkan kreativitas siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### 5. Siklus Penelitian

Siklus penelitian tindakan kelas dipersiapkan untuk 3 kali pertemuan yang semuanya dibentuk dalam skenario pembelajaran atau dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedangkan, waktu proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial selama 2 x 35 menit.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya MIN Druju**

Bermula dari dakwah Islam yang semakin berkembang, menyadarkan para tokoh masyarakat dan tokoh Agama Islam di desa Druju Sumbermanjing Wetan terhadap kebutuhan akan lembaga pendidikan, disebabkan belum ada lembaga pendidikan serupa secara formal.

Dengan semakin berkembangnya Madrasah Diniyah yang bergerak khusus di bidang agama Islam, para tokoh masyarakat menganggap Madrasah Diniyah terasa masih kurang dapat memenuhi kebutuhan utamanya di bidang pengetahuan umum. Akhirnya pada tahun 1968 melalui musyawarah diubahlah Madrasah Diniyah tersebut menjadi Madrasah Ibtidaiyah ( MI ) dengan Kepala Madrasah Bapak Suparman AR. Perjalanan Madrasah Ibtidaiyah semakin diminati terbukti jumlah murid yang mencapai 250 anak dan telah mempunyai gedung sendiri sebanyak 6 lokal yang dibangun melalui swadaya masyarakat.

Pada tahun 1982 perkembangan Madrasah Ibtidaiyah Druju semakin pesat sehingga para tokoh masyarakat merasakan sangat membutuhkan banyak dukungan untuk mengelola Madrasah. Dan pada tahun 1983 Madrasah ini menggabungkan diri ke Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang III yaitu MIN Donomulyo, dengan nama MIN Filial Malang

III. Dengan nama ini Madrasah ini terus berkembang hingga mampu menampung murid kurang lebih 400 siswa.

Perjalan Madrasah ini tahun demi tahun semakin diperhitungkan keberadaannya, bahkan masyarakat merasa patut memberi acungan jempol setelah Madrasah ini sempat mencapai rangking dua se Kec. Sumbermanjing Wetan dalam nilai EBTA/EBTANAS terbaik dari jumlah 59 SD/MI yang ada pada tahun 1988.

Pada tahun 1991 resmilah MIN Filial Malang III ini menjadi Madrasah Ibtidayah Negeri penuh dengan pengalihan kepala Madrasah dari Bapak Suparman AR ke Bapak Sjamsul Huda sebagai kepala definitif dari Departemen Agama hingga tahun 2005, sejak Juni 2005 hingga September 2009 Kepala MIN dipegang oleh Bapak Fauzul Adhim, dan selanjutnya mulai Oktober 2009 hingga Kepala MIN Druju sumbermanjing Wetan dipercayakan kepada Bapak Nur Hasan, S.PdI, M.Ag hingga sekarang.

## **2. Visi dan Misi MIN Druju**

Adapun Visi dan Misi yang diemban MIN Druju dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah:

### **a. Visi**

Terbentuknya peserta didik yang berprestasi di bidang akademik dan non akademik berdasarkan akhlkaql karimah.

### **b. Misi**

1) Menyelenggarakan Pembelajaran PAIKEMI.

- 2) Memberikan wadah kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri.
- 3) Mengembangkan kualitas tenaga kependidikan.
- 4) Menjadikan Madrasah sebagai laboratorium keagamaan.
- 5) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan segenap komponen madrasah dalam mewujudkan visi.
- 6) Menyediakan sarana prasarana yang representative.

### **3. Keadaan Siswa MIN Druju**

Data siswa yang masuk di MIN Druju dapat diperoleh setelah semua calon siswa baru mengikuti hasil seleksi dalam Penerimaan Siswa Baru (PSB). Jumlah peserta didik pada tahun 2013/2014 seluruhnya berjumlah 304 siswa. Yang terdiri dari 58 siswa kelas 1, 60 siswa kelas 2, 40 siswa kelas 3, 53 siswa kelas 4, 49 siswa kelas 5, 44 siswa kelas 6.

### **4. Keadaan Sarana Prasarana MIN Druju**

Demi menunjang kegiatan KBM di MIN Druju maka sudah layak disediakan berbagai fasilitas. Di MIN Druju tersedia berbagai sarana dan fasilitas penunjang kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Tabel 3.1 Sarana Prasarana MIN Druju

No	Jenis Bangunan	JML	Permanen			Semi Permanen		
			Baik	Rusak Berat	Rusak Ringan	Baik	Rusak Berat	Rusak Ringan
1.	Ruang kelas	13	√	-	-	√	-	-
2.	Ruang Kepala	1	√	-	-	√	-	-
3.	Ruang TU	1	√	-	-	√	-	-
4.	Ruang Guru	1	√	-	-	√	-	-
5.	Perpustakaan	1	√	-	-	√	-	-
6.	Aula	1	√	-	-	√	-	-
7.	Lab. Komputer	1	√	-	-	√	-	-
8.	UKS	1	√	-	-	√	-	-
9.	Foto copy&Kopsis	1	√	-	-	√	-	-
10.	Musholla	1	√	-	-	√	-	-
11	Toilet Guru	2	√	-	-	√	-	-
12.	Toilet Siswa	7	√	-	-	√	-	-
13.	Gudang	1	√	-	-	√	-	-
14	Kantin	1	√	-	-	√	-	-

## 5. Struktur Organisasi

Setiap organisasi baik itu lembaga formal atau non formal pasti memiliki stuktur yang jelas sebab dalam stuktur tersebut tertera adanya hubungan, jabatan, kewajiban, tanggung jawab dan hak masing-masing

individu dalam melaksanakan suatu kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan. Begitu juga dalam pendidikan, dimana tujuan dibentuknya sebuah struktur tersebut adalah untuk mempermudah mengetahui suatu kewajiban dan haknya masing-masing. Dengan demikian antara satu dan yang lainnya akan mampu saling melengkapi dalam mencapai tujuan struktur organisasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Druju. Adapun struktur organisasi MIN Druju tersebut adalah sebagai berikut: (Lampiran)

## **B. Observasi Awal Sebelum Tindakan**

### **1. Pemeriksaan di Lapangan**

Peneliti sebelum mengadakan penelitian langkah awal yang dilakukan adalah mengadakan observasi dahulu sebagai langkah awal untuk melaksanakan penelitian. Sebelum melaksanakan penelitian pada hari Selasa tanggal 29 April 2014, peneliti bersilaturahmi dulu dengan pihak Sekolah yang pada waktu itu oleh Bapak Nur Hasan, S.PdI, M.Ags selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Druju. Kemudian beliau memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di MIN Druju.

Pada hari Jumat, tanggal 30 April 2014, peneliti dipertemukan langsung dengan Ibu Ani Wahyuni, S. Pd selaku guru kelas IV dan juga dengan Waka Sekolah Urusan Kurikulum, yaitu Bapak Mansyur Hadi. Kemudian peneliti menemui Ibu Ani Wahyuni, S. Pd untuk meminta izin langsung dan meminta bimbingan serta arahan beliau selama peneliti melakukan penelitian di MIN Druju.

Ibu Ani Wahyuni, selaku wali kelas V sekaligus guru mata pelajaran

IPS mengatakan:

“Silahkan nggak apa-apa kalau sampeyan ingin melaksanakan penelitian di kelas IV. Dalam pembelajaran di kelas, saya biasa menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, saya belum pernah menerapkan metode PBL”<sup>66</sup>

Pada hari Selasa, 13 Mei 2014 peneliti melaksanakan observasi awal. Pelaksanaan pembelajaran di kelas IV menggunakan model belajar konvensional. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model konvensional kurang cocok diterapkan pada Mata Pelajaran IPS.

Selain itu, siswa kelas IV juga sangat heterogen jika di lihat dari segi kemampuan akademis maupun latar belakang siswa itu sendiri. Mereka sangat aktif dan suka membuat keributan ketika pelajaran sedang berlangsung. Mereka begitu aktif, tetapi dari segi kreativitas kemampuannya masih kurang.

“Kami belum pernah pak, belajar dengan pembuatan karya dengan alat komunikasi, biasanya kami membaca buku, terus mengerjakan soal di LKS”<sup>67</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa di atas, peneliti memberikan kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model konvensional dapat menyebabkan rendahnya kreativitas siswa.

---

<sup>66</sup>Wawancara dengan Ibu Ani Mulyani, S. Pd, Guru IPS kelas IV MIN Druju Jumat, 30 April 2014

<sup>67</sup>Wawancara dengan Ari Adi Ramadhani, siswa kelas IV MIN Druju Sabtu, 17 Mei 2014

## 2. Rencana Tindakan

Sebagai langkah awal untuk melaksanakan Pre Tes, peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan Pre Tes. Persiapan tersebut antara lain:

- a. Mengadakan diskusi terlebih dahulu dengan guru kelas IV MIN Druju, yaitu dengan Ibu Ani Wahyuni, S. Pd.
- b. Guru kelas IV bersedia untuk membimbing peneliti baik sebelum maupun sesudah mengadakan penelitian.
- c. Peneliti membuat instrumen penelitian, yaitu berupa medi yang diperlukan selama penelitian, lembar observasi kreativitas, pengamatan hasil belajar, dan membuat pedoman wawancara.
- d. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- e. Peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok belajar.

## 3. Pelaksanaan Tindakan

Pre tes dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Mei 2014 dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah seperti yang dilakukan oleh pengajar sebelumnya.

Di awal pembelajaran peneliti datang bersama dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ani Wahyuni, S. Pd untuk masuk ke kelas tersebut. Kemudian Ibu Ani mengenalkan peneliti dengan siswa kelas IV, selanjutnya Ibu Ani Wahyuni, S. Pd mempersilahkan peneliti untuk memperkenalkan secara pribadi. Peneliti memperkenalkan diri kepada siswa serta memberitahukan tujuan dan maksud kedatangan peneliti di kelas IV. Peneliti

memberitahukan bahwa maksud dan tujuannya datang ke kelas IV adalah untuk melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran IPS menggunakan metode PBL yang mana hasilnya nanti diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Pada awal kegiatan guru membuka pelajaran dengan bertanya, “Apa kabar siswa kelas IV hari ini?”. Dan serentak mereka menjawab, “Alhamdulillah, luar biasa tetap semangat Allahu Akbar, yes..yes..”. Kemudian guru menggali pengetahuan siswa dengan bertanya tentang pengertian Teknologi Komunikasi. Kemudian guru menjelaskan materi tentang, Teknologi Komunikasi sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah penjelasan selesai, guru meminta siswa untuk menanyakan materi yang belum dimengerti untuk kemudian dibahas bersama.

Pada akhir proses pembelajaran, guru mengadakan pre tes dengan membagikan soal yang sudah dibuat oleh guru. Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan soal kurang lebih 20 menit. Setelah selesai mengerjakan pre tes, siswa mengumpulkan soal kepada guru untuk selanjutnya dikoreksi. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.

Tujuan mengadakan pre tes ini adalah untuk mengetahui efektifitas pembelajaran konvensional. Dalam mengerjakan soal pre tes siswa tampak kurang kreatif dan nilai hasil belajarnya pun rendah. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

#### 4. Observasi

Pada observasi awal dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi kelas IV selama proses pembelajaran sebelumnya. Selain itu juga untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa kelas IV MIN Druju. Kemudian, dari hasil pre tes dalam lembar observasi kreativitas menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan kurang kreatif dalam pelajaran IPS. Hal ini dapat diamati juga pada hasil belajar siswa melalui pre tes yang dilakukan peneliti pada akhir pembelajaran.

#### 5. Refleksi

Berdasarkan hasil pre tes yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwasannya pembelajaran secara konvensional dengan model ceramah kurang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Hal ini bisa menyebabkan rendahnya kreativitas siswa kelas IV MIN Druju.

Pembelajaran model konvensional dalam hal ini kurang cocok diterapkan pada pelajaran IPS karena bisa mengakibatkan siswa kurang kreatif dalam mengembangkan daya pikirnya serta menghambat kreativitas yang ada dalam diri siswa. Selain itu, dengan model pembelajaran yang konvensional menyebabkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan menyikapi hasil pre tes yang telah dilaksanakan, maka perlu adanya upaya untuk lebih memaksimalkan kegiatan belajar mengajar di kelas:

- a. Menggunakan model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan mata pelajaran IPS, yaitu dengan metode PBL.

### **C. Paparan Data dan Hasil Penelitian**

#### **1. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus I**

##### **a. Perencanaan Siklus I (Selasa, 13 Mei 2014)**

Pada tahap perencanaan pada siklus I ini peneliti menerapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode PBL. Hal-hal yang perlu disiapkan dalam pembelajaran adalah:

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Menyiapkan materi tentang Teknologi Komunikasi yang terangkum dalam modul pembelajaran siswa.
3. Menyiapkan sumber-sumber belajar seperti buku paket, serta media yang dibutuhkan dalam pembelajaran PBL
4. Menyusun lembar Observasi kreativitas.
5. Menyusun soal dan lembar jawaban.

##### **b. Pelaksanaan Siklus I (Selasa, 13 Mei 2014)**

Pada pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Mei 2014 pada jam 07.00 – 09.00 WIB, dengan menerapkan *cooperative learning model PBL*. Adapun pelaksanaan tindakan siklus I yaitu:

##### 1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti memberi salam dan memperkenalkan diri kepada siswa sekaligus menyampaikan maksud dalam kehadirannya.

- b) Peneliti mengabsen siswa sambil berkenalan.
- c) Peneliti memberikan gambaran apa saja yang akan mereka dapatkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- d) Peneliti memberikan ilustrasi pelajaran yang akan dibahas adalah tentang Perkembangan Teknologi Komunikasi
- 2) Kegiatan Inti
- a) Eksplorasi
- Guru Bertanya secara acak kepada siswa tentang teknologi komunikasi komunikasi masa lalu dan modern.
  - Masing-masing siswa diminta untuk membaca buku (Paket/LKS) tentang perkembangan teknologi komunikasi.
  - Kemudian Guru bertanya tentang teknologi komunikasi.
- b) Eksposisi
- Guru membagi menjadi 5 kelompok ( jumlah siswa kelas IV 26 siswa).
  - Setiap kelompok mengambil 1 kertas yang telah disediakan oleh guru untuk menentukan tema penugasan setiap kelompok.
  - Guru membagikan Lembar penugasan pada setiap kelompok dengan tema yang berbeda.
  - Setiap keompok mengerjakan penugasan yang sudah dibagikan oleh guru.
  - Guru membimbing dalam mengerjakan penugasan.

- Guru membimbing siswa untuk mengerjakan LKS

c) Konfirmasi

- Guru bertanya secara acak tentang alat-alat komunikasi modern dan masa lalu.
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil penugasan kelompok.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap hasil kerja kelompok

3) Kegiatan Akhir (Refleksi)

- Guru bertanya secara umum kepada siswa tentang teknologi komunikasi.
- Siswa yang mengacungkan tangan diberi kesempatan terlebih dahulu.
- Guru bertanya tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan bertanya, “Apakah masih ada materi yang belum dimengerti/ difahami?”
- Guru mengulang kesimpulan yang telah disepakati pada tahapan sebelumnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan “Hamdalah secara bersama-sama”, dan diakhiri dengan salam.

**c. Observasi Tindakan Siklus I (Selasa, 13 Mei 2014)**

Pada pelaksanaan siklus I, guru memulai proses pembelajaran dengan salam dan absensi sekaligus berkenalan karena disini peneliti

belum kenal secara menyeluruh siswa kelas IV MIN Druju. Sebelum masuk pada kegiatan inti peneliti membuat kontrak kelas/ kesepakatan karena mengingat siswa kelas IV yang sangat heterogen dan super aktif.

Diawal pembelajaran pada siklus I siswa kelas IV, dimulai pada pukul 07.00 – 09.00 WIB. Selama penelitian pada siklus I, peneliti menerapkan pembelajaran IPS menggunakan metode PBL. Dalam hal ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok (jumlah siswa kelas IV ada 26 siswa). Kemudian guru memberi nama pada masing-masing kelompok.

Adapun nama-nama kelompok sebagai berikut:

1. Fashion Show
2. Video Clip Lagu
3. Iklan
4. Dolanan Anak
5. Pembaca Berita

“Anak-anak, hari ini kita akan belajar untuk membuat karya menggunakan alat komunikasi. Sebelumnya, Bapak akan membagi kalian menjadi 5 kelompok. (Horeee). Nah kelompoknya akan ibu acak, ada salah satu kelompok yang jumlahnya 6 orang, karena jumlah siswanya genap (Yaaa Pak...). Sekarang salah satu perwakilan kelompoknya maju ke depan untuk mengambil gulungan kertas yang nanti akan menjadi tema setiap kelompok. (Ayo,, ayo). Nah, semuanya duduk di kelompoknya masing-masing. Siapkan kertas, kemudian setiap kelompok membuat skenario cerita dalam pembuatan karya video. (Baik Pakk..) Apabila ada yang belum jelas, silahkan bertanya. (Pak, ceritanya banyak apa sedikit)? Pokoknya ceritanya disesuaikan dengan waktunya sesuai dengan petunjuk. (Pakk.. ini ceritanya bagaimana?). Ceritanya sesuai tema yang sudah kalian dapatkan, kemudian kalian diskusikan dengan kelompok bagaimana isi ceritanya nanti. (Iya, Pak..)(Pak ini bagaimana pembagian tugasnya?). pembagian tugasnya sudah jelas di petunjuk yang bapak berikan, siapa yang nanti jadi kameramennya, yang jadi pelaku dalam cerita tersebut tinggal kesepakatan setiap kelompok siapa yang akan bermain dalam peran ceritanya. (Pak, ini teman saya tidak mau ikut

membuat ceritanya malah main sendiri).Hayoo, semua kelompok harus ikut berdiskusi dalam pembuatan skenario cerita pembuatan Video.( Iyya iya Pakk..).Nanti kalau sudah selesai pembuatan skenarionya, perhatikan ke Bapak nanti Bapak koreksi lagi mana yang perlu diperbaiki lagi (Iya Pak..). Kalian sudah jelas?.( Jelas Pak..).”

Dalam pelaksanaan penerapan pembelajaran ini, peningkatan kreativitas pada siklus I mengalami peningkatan.Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa kelas IV mulai menyukai hal-hal baru dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

“Saya senang Pak, belajar dengan cara seperti ini, soalnya ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Saya menjadi lebih faham dengan pelajaran IPS, saya bisa belajar sambil bermain. Minggu depan membuat karya lagi ya Pakk....”<sup>68</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas IV MIN Druju di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode PBL merupakan sesuatu yang baru bagi mereka. Dengan sesuatu yang baru tersebut, tentunya siswa masih belum terbiasa dengan belajar IPSmenggunakan metode PBL, sehingga peneliti masih perlu melakukan pembaharuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih maksimal sesuai harapan.

Melihat hasil pengamatan pada siklus I, Ibu Ani Wahyuni, S. Pd selaku guru mata pelajaran IPS kelas IV memberikan komentar sebagai berikut,<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup>Wawancara dengan Ikhwan Satria Setiawan, siswa kelas IV MIN Druju Selasa, 13 Mei 2014

<sup>69</sup>Wawancara dengan Ibu Ani Wahyuni, S. Pd, Guru mata pelajaran IPS Kelas IV MIN Druju Selasa, 13 Mei 2014

“Saya senang melihat anak-anak begitu bersemangat pada pelajaran IPS hari ini, semoga siklus selanjutnya akan lebih baik.”

Pada lembar observasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa sebesar 7 poin dengan perolehan nilai skor 20 dari observasi pertama dengan nilai 13. Kemudian perolehan nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan. Perolehan nilai dari observasi awal dengan nilai rata-rata kelas 57,84 sedangkan pada siklus I sebesar 65. Jadi mengalami peningkatan sebesar 7, 16 (secara lengkap dapat dilihat pada lampiran).

**d. Refleksi Tindakan Siklus I ( Selasa, 13 Mei 2014)**

Hasil penelitian tindakan siklus I diketahui adanya peningkatan kreativitas siswa kelas IV dengan perolehan nilai skor 20 dari perolehan skor 13. Akan tetapi pada siklus I antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran belum begitu terlihat. Mereka masih sulit belajar dengan metode PBL. Selain itu, kreativitas kelas IV belum begitu terlihat maksimal. Adapun faktor-faktor yang menjadi kendala pada siklus I yaitu:

1. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan PBL.
2. Siswa masih menggantungkan kepada siswa lain, sehingga pembelajaran didominasi oleh siswa yang aktif saja.

3. Peneliti masih sulit memancing siswa untuk bisa kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sehingga masih banyak memerlukan rangsangan.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I tersebut di atas, maka peneliti memerlukan adanya revisi dalam upaya terus meningkatkan kreativitas siswa pada siklus-siklus berikutnya.

## **2. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus II**

### **a. Perencanaan Tindakan Siklus II**

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II ini peneliti menerapkan pembelajaran IPS menggunakan metode PBL seperti pertemuan sebelumnya. Hal-hal yang perlu disiapkan pada pembelajaran siklus II ini yaitu:

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Menyiapkan materi tentang Perkembangan Teknologi Informasi yang terangkum dalam modul pembelajaran siswa.
3. Menyiapkan sumber-sumber belajar seperti buku paket, Lembar Kerja Siswa sebagai pedoman dalam pembelajaran.
4. Menyusun lembar observasi Kreativitas
5. Menyusun soal

### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II ( Sabtu, 17 Mei 2014)**

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2014 pada jam 09.00 – 10.00 WIB, dengan menerapkan

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode PBL. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II yaitu:

1. Kegiatan awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a.
- b) Guru sedikit menanyakan keadaan mereka.

2. Kegiatan Inti

a) Eksplorasi

- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang penggunaan alat komunikasi modern.
- Guru bertanya secara acak kepada siswa tentang proses penggunaan komunikasi modern.
- Masing-masing siswa diminta untuk membaca buku (buku paket/LKS) tentang perkembangan teknologi komunikasi.

b) Elaborasi

- Guru membagi menjadi 5 kelompok (jumlah siswa kelas IV 26 siswa).
- Setiap kelompok mengerjakan penugasan yang sudah dibagikan oleh guru.
- Setiap kelompok membuat karya menggunakan HP sesuai tema yang sudah ditentukan sebelumnya.
- Guru membimbing siswa dalam membuat karya siswa.
- Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.

- Guru membimbing siswa untuk mengerjakan LKS

c) Konfirmasi

- Guru bertanya secara acak tentang bagaimana pengalaman kalian dalam menggunakan alat komunikasi modern.
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap hasil kerja kelompok.

3. Kegiatan Akhir (Refleksi)

- Guru bertanya secara umum kepada siswa tentang teknologi komunikasi.
- Siswa yang mengacungkan tangan diberi kesempatan terlebih dahulu.
- Guru bertanya tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan bertanya, “Apakah masih ada materi yang belum dimengerti/ difahami?”
- Guru mengulang kesimpulan yang telah disepakati pada tahapan sebelumnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan “Hamdalah secara bersama-sama”, dan diakhiri dengan salam.

c. **Observasi Tindakan Siklus II (Sabtu, 17 Mei 2014)**

Pada pelaksanaan tindakan siklus II dimulai pada jam 09. 00 – 10.00 WIB. Selama penelitian, peneliti menerapkan pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode PBL. Dalam hal ini peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok (jumlah siswa kelas IV sebanyak 26 siswa). Peneliti tetap memberikan nama kepada setiap kelompok, agar memudahkan dalam pembelajaran. Adapun nama-nama setiap kelompok adalah:

1. Fashion Show
2. Video Clip Lagu
3. Iklan
4. Dolanan Anak
5. Pembaca Berita

“Anak-anak, pada pertemuan hari ini kita akan melakukan pembuatan karya dari skenario yang sudah kalian buat pada hari Selasa kemarin, tetapi menggunakan alat komunikasi yaitu HP. (Horeeeeeee.... Bermain dengan HP?). Coba Pak Azitnya dulu, siapa yang tahu penggunaan Hp yang benar? (semua menjawab saya bisa, saya bisa Pak..). Nah, kalian tahu fungsi HP yang benar? (Smzan...Pak). Ada yang bisa menjawab lagi coba semuanya berfikir! (untuk komunikasi dengan orang lain melalui Smz, Telepon, Video). Iya benar sekali Adit. Pada hari ini kita akan mencoba membuat karya video melalui HP dimana pembuatan video ini sangat positif dalam pembelajaran komunikasi yang benar dan baik. Sebelum membuat karya dimulai, ayo berkumpul dengan kelompoknya seperti hari Selasa kemarin. (Siap Pakk..). Setelah itu, perwakilan kelompoknya ayo maju ke depan kelas untuk mengambil HP yang sudah disediakan. (Iya Pakk..). Sekarang kalian baca petunjuk setiap masing-masing kelompok. (Pak, boleh dimulai sekarang pembuatannya?). ya sebentar lagi nunggu kelompok yang lain siap semuanya. (Iya Pakk..?). Jangan lupa suaranya yang keras, cahaya kemeranya juga. (Siap Pakk..). Ayo, semuanya saling kerjasama yang baik dengan kelompoknya. ( ya Pakk..). Baik boleh dimulai sekarang pembuatan videonya.”

Dalam pelaksanaannya peneliti menerapkan pembelajaran IPS menggunakan metode PBL. Selama proses pembelajaran siswa tampak

mulai bersemangat dengan pembuatan karya yang dilakukan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kreativitas siswa yang meningkat sebesar 22 dari siklus I sebesar 20. Bukti menunjukkan bahwa siswa mulai bisa percaya diri selama pembelajaran, aktif dalam karya, bisa menemukan hal-hal baru selama pembuatan video dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Setelah pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas IV MIN Druju,<sup>70</sup>

“Pembuatan video yang dilakukan hari ini sungguh menyenangkan Pak.. saya bisa membuat karya sebuah tayangan pembacaan berita dari Handphone (HP), sekarang saya senang belajar IPS.”

Melihat antusias siswa yang begitu bersemangat dalam pembelajaran, peneliti merasa tertantang untuk melakukan penelitian dengan cara yang lebih menarik perhatian siswa dan juga bisa meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

“Saya merasa terbantu dengan adanya penelitian ini, Saya berterimakasih Pak, atas usaha sampeyan dalam meningkatkan kreativitas siswa, Saya lihat anak-anak menyukai pembelajaran dengan melakukan pembuatan karya seperti ini, monggo dilanjutkan untuk siklus selanjutnya.”<sup>71</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani Wahyuni, S. Pd di atas, peneliti melihat adanya ketertarikan dengan pembelajaran IPS

<sup>70</sup>Wawancara dengan Eka Alun Febriansyah, siswa kelas IV MIN Druju Sabtu, 17 Mei 2014

<sup>71</sup>Wawancara dengan Ibu Ani Wahyuni, S. Pd, Guru mata Pelajaran IPS kelas IV MIN Druju Sabtu, 17 Mei 2014

menggunakan metode PBL. Selama observasi tindakan siklus II ini, peneliti bersama Ibu Ani Wahyuni, S. Pd saling bekerjasama untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Sedangkan perolehan nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 65 siklus II sebesar 75, 61. Jadi meningkat sebesar 10, 61. (secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran).

**d. Refleksi Tindakan Siklus II (Sabtu, 17 Mei 2014)**

Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju dengan perolehan skor 22 dari siklus I dengan perolehan nilai 20. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam percobaan semakin meningkat, siswa mulai bisa menemukan hal-hal baru selama pembuatan karya, daya kreatifitas siswa juga semakin baik jika dibandingkan siklus sebelumnya. Akan tetapi, meskipun sudah mengalami peningkatan minat belajar yang baik, peneliti belum merasa puas. Sehingga peneliti memerlukan adanya revisi seperti pada siklus I agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengalami peningkatan kreativitas yang maksimal sesuai hasil yang diharapkan.

**3. Paparan Data dan Temuan Penelitian Siklus III**

**a. Perencanaan Tindakan Siklus III**

Pada perencanaan tindakan siklus III ini peneliti menerapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode PBL. Adapun hal-hal yang perlu disiapkan dalam pembelajaran siklus III ini antara lain:

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Menyiapkan materi tentang Teknologi Informasi yang terangkum dalam modul pembelajaran siswa.
3. Menyiapkan sumber-sumber belajar seperti buku paket, Lembar Kerja Siswa sebagai pedoman pembelajaran.
4. Menyusun lembar observasi kreativitas.
5. Menyusun soal

**b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III (Selasa, 20 Mei 2014)**

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Mei 2014 pada jam 07.00 –09.00 WIB, dengan menerapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode PBL. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II yaitu:

- 1) Kegiatan awal
  - a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a.
  - b) Guru sedikit menanyakan keadaan mereka.
- 2) Kegiatan inti
  - a) Eksplorasi

- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang kelemahan dan kelebihan Teknologi Informasi.
- Guru bertanya secara acak kepada siswa tentang kekurangan dan kelebihan Teknologi Informasi .
- Masing-masing siswa diminta untuk membaca buku (buku paket/ LKS) dan mencari kekurangan dan kelebihan Teknologi Informasi.
- Pertanyaan dilanjutkan dengan cara membuat suatu karya yang berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan Teknologi Informasi.

b) Elaborasi

- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok (jumlah siswa kelas IV terdiri dari 26 siswa).
- Guru member penjelasan dari hasil karya setiap kelompok
- Siswa beserta kelompok memperbaiki hasil karya setiap video agar lebih baik lagi.
- Guru membimbing siswa dalam perbaikan dalam membuat karya.

c) Konfirmasi

- Guru bertanya secara acak kepada siswa tentang cara membuat suatu karya yang berkaitan dengan penggunaan Teknologi informasi dengan benar.
- Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil karya di depan kelas.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap hasil kerja setiap kelompok.

### 3) Kegiatan akhir (Refleksi)

- Guru bertanya secara umum kepada siswa tentang penggunaan suatu karya yang berhubungan dengan Teknologi Informasi.
- Siswa yang mengacungkan tangan diberi kesempatan terlebih dahulu.
- Guru bertanya tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan bertanya, “Apakah masih ada materi yang belum dimengerti/ difahami?”
- Guru mengulang kesimpulan yang telah disepakati pada tahapan sebelumnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan “Hamdalah secara bersama-sama”, dan diakhiri dengan salam.

### c. Observasi Tindakan Siklus II (Selasa, 20 Mei 2014)

Pada pembelajaran disiklus III siswa kelas IV MIN Druju , dimulai pada jam 07. 00 – 09.00 WIB. Selama proses pembelajaran peneliti menerapkan pembelajaran berbasis eksperimen seperti halnya pada siklus I dan II. Dalam hal ini peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok (siswa kelas IV berjumlah 26 siswa). Kemudian peneliti memberi nama pada tiap-tiap kelompok. Adapun nama dari masing-masing kelompok adalah:

1. Fashion Show
2. Video Clip Lagu
3. Iklan
4. Dolanan Anak
5. Pembaca Berita

“ Anak-anak, apa kabar kalian hari ini? (Alhamdulillah, Luar Biasa, tetap semangat, Allahu Akbar, yes..yes..yes! Pak, buat karya lagi ya...?). Iya, sekarang kita akan memperbaiki karya yang sudah kalian buat minggu kemarin. ( Iya Pak..). Iya, ayo segera berkumpul. Ayo bersiap untuk membuat karya lagi!. (Pak, petunjuknya sama seperti yang kemarin?). Ya sama seperti kemarin. Cahayanya diatur, suaranya juga jarak penyutingannya, ayo segera dimulai untuk membuat videonya. (Ya, Pak...)”.

Dalam pelaksanaannya peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan metode PBL sama halnya pada siklus I dan II. Pada siklus III ini dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode PBL lebih mengoptimalkan proses pembelajaran siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan siswa lebih bersemangat dalam belajar, mempunyai

rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran IPS, mempunyai rasa percaya diri dan disiplin yang cukup baik.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa untuk mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran IPS menggunakan metode PBL dalam rangka untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju.

Sedangkan pemaparan dari Ibu Ani Wahyuni, S. Pd, adalah sebagai berikut:

“Alhamdulillah, penelitian dari siklus ke siklus sudah dilaksanakan dengan cukup baik. Pada siklus ke tiga ini siswa sudah bisa menguasai materi, bisa lebih disiplin dalam belajar, dan rasa ingin tahunya juga sudah mulai meningkat.”<sup>72</sup>

Pada lembar observasi, menunjukkan kreativitas siswa meningkat sebesar 3 poin dengan perolehan nilai skor 25 dari siklus II dengan perolehan nilai skor 22. Kemudian perolehan nilai siswa kelas IV juga mengalami peningkatan. Perolehan nilai rata-rata dari siklus II yaitu sebesar 75, 61, pada siklus III nilai rata-ratanya menjadi 79, 88. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 4, 27. (secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran)

---

<sup>72</sup>Wawancara dengan Ibu Ani Wahyuni, S. Pd, Guru Mata pelajaran IPS IV MIN Druju  
Selasa, 20 Mei 2014

**d. Refleksi Tindakan Siklus III (Selasa, 20 Mei 2014)**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus III, menyatakan bahwa ada peningkatan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan mulai dari siklus I yang dimulai pada hari Selasa, 13 Mei 2014 sampai siklus III pada hari Selasa, 20 Mei 2014 pada lembar observasi dengan perolehan skor 24 dari perolehan nilai skor 20 dengan peningkatan sebesar 4 poin. Lalu perolehan skor peningkatan nilai kreativitas pada siklus I sebesar 53 %, siklus II sebesar 69%, dan siklus III sebesar 84% dengan peningkatan sebesar 31% selain itu hasil penilaian belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 65,07, pada siklus II nilai rata-rata 75, 61, dan pada siklus III nilai rata-rata 79,88. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dalam setiap siklus dengan perolehan sebesar 14,81 poin. (secara lengkap dapat dilihat pada lampiran).

Adapun indikator-indikator dalam keberhasilan tersebut adalah:

1. Siswa memiliki semangat dan antusias yang besar dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Adanya kerjasama yang baik antar siswa dalam satu kelompok ataupun antar kelompok.
3. Siswa memiliki rasa percaya diri, kerja keras, dan kemandirian selama proses pembelajaran.
4. Perhitungan skor penilaian kreativitas berdasarkan indikator dalam lembar observasi menunjukkan bahwa pada siklus I penilain sebesar

53%, siklus II sebesar 69%, dan siklus III sebesar 84%. Jadi, terdapat peningkatan sebesar 31%.

5. Nilai rata-rata kelas siswa berdasarkan penilaian setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I dengan perolehan nilai rata-rata 65,07, pada siklus II nilai rata-rata 75, 61, dan pada siklus III nilai rata-rata 79,88. jadi, mengalami peningkatan sebesar 14, 81 poin.



## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Proses Perencanaan Implementasi *Cooperative Learning Model Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPS

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan observasi awal dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi kelas IV MIN Druju selama proses pembelajaran yang dilakukan guru IPS yaitu Ibu Ani Wahyuni, S. Pd. Selain itu juga untuk mengetahui seberapa besar kreativitas yang dimiliki oleh siswa kelas IV MIN Druju.

Berdasarkan hasil observasi awal dapat diketahui bahwa selama ini guru IPS hanya menerapkan pembelajaran konvensional dengan model ceramah dan penugasan saja. Hal ini menyebabkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurang maksimal dan kurang dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju. Dalam hal ini, kondisi siswa cenderung banyak diam daripada bertanya, pasif, dan mereka cenderung belum faham dengan pelajaran yang telah dilakukan. Indikator lain menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS adalah siswa kurang percaya diri dalam mengekspresikan pikiran-pikiran mereka, belum mampu mengembangkan gagasannya dan rasa keingintahuannya masih belum nampak terlihat.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin

dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.<sup>1</sup>

Peneliti menyiapkan beberapa konsep pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang berdasar pada konsep pendekatan *cooperativ learning* melalui model *problem based learning*. Bahan-bahan yang disiapkan untuk melakukan tahap siklus I, siklus II, dan siklus III juga mengarah pada konsep pendekatan *cooperativ learning* melalui model *problem based learning*.

#### **B. Proses Pelaksanaan Implementasi *Cooperative Learning Model Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPS**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas IV MIN Druju yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Selasa 13 Mei 2014, siklus II satu kali pertemuan dilaksanakan pada hari Sabtu 17 Mei 2014, dan siklus III dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada hari Selasa 20 Mei 2014. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada jam 07.00 – 09.00 WIB.

Pada siklus I peneliti langsung menerapkan pembelajaran menggunakan metode PBL. Dalam hal ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok (siswa kelas IV berjumlah 26 siswa). Kemudian guru memberikan nama kepada setiap kelompok. Lalu, guru meminta siswa untuk membaca petunjuk pembuatan karya melalui video yang ada pada Lembar Kerja Siswa yang sudah disediakan, guru membimbing siswa agar pelaksanaannya berjalan dengan lancar.

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm. 244

Menurut Arends, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.<sup>2</sup>

Pada siklus I antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran belum begitu terlihat. Mereka terlihat belum terbiasa diajak belajar dengan melakukan percobaan. Dan juga kreativitas siswa kelas IV MIN Drujubelum maksimal. Adapun kendala-kendalanya yaitu siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode PBL, siswa masih menggantungkan kepada siswa lain, sehingga pembelajaran didominasi oleh siswa yang aktif saja, dan peneliti masih sulit memancing siswa untuk bisa kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sehingga masih banyak memerlukan rangsangan. Oleh karenanya peneliti memerlukan adanya revisi pembelajaran dalam upaya untuk terus meningkatkan kreativitas siswa.

Pada siklus II ini, antusiasme siswa dalam proses pembelajaran sudah mulai terlihat. Siswa terlihat lebih bersemangat dalam pembuatan karya video, siswa mulai bisa percaya diri selama pembelajaran, aktif dalam pembuatan karya, bisa menemukan hal-hal baru selama dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

---

<sup>2</sup>Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta: Pustaka Publisher, 2007), hlm. 91

Pada siklus III ini dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode PBL lebih bisa mengoptimalkan proses pembelajaran pada siswa kelas IV MIN Druju. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa memiliki semangat dan antusias yang besar dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), adanya kerjasama yang baik antar siswa dalam satu kelompok ataupun antar kelompok, memiliki rasa percaya diri, kerja keras, dan kemandirian selama proses pembelajaran.

### **C. Proses Evaluasi Implementasi *Cooperative Learning Model Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPS**

Hasil perhitungan skor penilaian kreativitas berdasarkan indikator pada lembar observasi menunjukkan bahwa pada siklus I penilaian sebesar 53%. Pada lembar observasi, menunjukkan kreativitas siswa mulai mengalami peningkatan sebesar 6 poin dari observasi awal. Perolehan skor pada observasi pertama sebesar 13 poin, sedangkan perolehan skor pada siklus I sebesar 19 poin, sehingga mengalami peningkatan sebesar 7 poin. Kemudian perolehan nilai hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Perolehan nilai dari observasi awal dengan nilai rata-rata kelas sebesar 57,48, pada siklus I meningkat menjadi 65. Jadi, mengalami peningkatan sebesar 7, 16.

Menindak lanjuti pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti melakukan penelitian ketahap selanjutnya, yaitu siklus II yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2014 pada pukul 09. 00 – 10. 30 WIB. Peneliti menerapkan pembelajaran IPS menggunakan metode PBL, seperti yang telah dilakukan pada siklus I. Dalam pelaksanaannya, peneliti membagi siswa

menjadi 5 kelompok belajar, dan memberi nama pada setiap kelompok. Kemudian peneliti meminta siswa membacakan petunjuk yang telah diberikan guru untuk membuatnya. Selama proses pembelajaran, peneliti mendampingi siswa dalam melakukan pembuatannya.

Sedangkan, berdasarkan hasil perhitungan skor penilaian nilai kreativitas, menunjukkan bahwa pada siklus II penilaian sebesar 69%. Jadi mengalami peningkatan sebesar 16% dari perolehan nilai pada siklus I sebesar 53%. Pada lembar observasi, menunjukkan kreativitas siswa mulai meningkat sebesar poin dengan perolehan nilai skor 22 dari siklus I dengan perolehan nilai skor 20. Kemudian perolehan nilai rata-rata siswa kelas IV MIN Druju dalam pelajaran IPS juga mengalami peningkatan. Perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 65, 07, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya sebesar 75, 61. Jadi, mengalami peningkatan sebesar 10, 54. (secara lengkap dapat dilihat pada lampiran ).

Menindak lanjuti dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II, peneliti melanjutkan penelitian ketahap selanjutnya yaitu pada siklus III yang dilaksanakan pada hari Selasa 20 Mei 2014 pada pukul 07. 00 – 09. 00 WIB. Pada pelaksanaan tindakan pada siklus III ini, peneliti menerapkan pembelajaran IPS menggunakan metode PBL.

Setelah dilaksanakan tahap siklus III, diperoleh hasil perhitungan skor penilaian kreativitas dalam lembar observasi menunjukkan bahwa pada siklus III perolehan nilai sebesar 84%. Jadi mengalami peningkatan sebesar 15% dari siklus II sebesar 69%. Pada lembar observasi kreativitas, menunjukkan adanya

peningkatan dengan perolehan nilaiskor 24 dari perolehan skor pada siklus II sebesar 22. Jadi mengalami peningkatan sebesar 2 poin.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I, siklus II, dan siklus III tampak terjadi perubahan yang signifikan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa banyak menemukan hal-hal baru dalam belajar, serta memiliki kemandirian, kerja keras dan disiplin dalam belajar. Indikator lain adalah siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran lebih bersemangat.

Peneliti sangat merasa gembira, karena antusias siswa kelas IV MIN Druju yang begitu baik dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bahkan penelitian tindakan kelas ini dinilai cukup berhasil dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan skor penilaian kreativitas dalam lembar observasi yang menunjukkan bahwa pada siklus I hasil penilaian sebesar 53%, siklus II sebesar 69%, dan siklus III sebesar 84%. Jadi, mengalami peningkatan sebesar 31%. Perolehan nilai hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 65,07 siklus II nilai rata-rata 75, 61, dan siklus III nilai rata-rata sebesar 79,88. Jadi, mengalami peningkatan sebesar 14, 81 poin. (secara lengkap dapat dilihat pada lampiran).

Dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan cooperative learning melalui model problem based learning pada materi perkembangan teknologi

sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS., karena implementasi pendekatan cooperative learning melalui model problem based learning ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, hasil belajar siswa, dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan-peningkatan yang dialami siswa seperti: peningkatan nilai, peningkatan kreativitas siswa, dan peningkatan motivasi siswa dalam aktivitas belajar.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode PBL untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju, peneliti dalam hal ini menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi tentang Perkembangan Teknologi Informasi yang terangkum dalam modul pembelajaran siswa, menyiapkan sumber belajar lain seperti buku paket dan lembar kerja siswa, serta menyusun soal-soal, dan menyusun lembar observasi kreativitas.
2. Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode PBL untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju, dalam hal ini peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode PBL. Dalam pelaksanaannya, peneliti sebagai pembimbing dan fasilitator.
3. Penilaian evaluasi kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode PBL untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju,

terjadi perubahan yang signifikan pada proses pembelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan skor penilaian kreativitas berdasarkan indikator dalam lembar observasi menunjukkan bahwa pada siklus I penilaian sebesar 53%, siklus II sebesar 69%, dan siklus III sebesar 92%. Jadi, mengalami peningkatan sebesar 39%. Perolehan nilai hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 65,07, siklus II nilai rata-rata 75,61, dan siklus III nilai rata-rata sebesar 79,88. Jadi, mengalami peningkatan sebesar 14,81 poin.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan sebelumnya, agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih efektif dan memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka peneliti dengan kerendahan hati akan memberikan saran-saran yang sekiranya bermanfaat. Adapun saran-saran adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru yang membimbing mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
  - a. Agar dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Masih banyak model-model pembelajaran dalam rangka untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

- b. Guru hendaknya membiasakan siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran
2. Untuk pesertadidik,
- a. Agar lebihgiatbelajar, meningkatkankreativitasdanbakat yang dimiliki. Buatlahcarabelajar yang menyenangkan. Raihlahcita-citamudenganberdo'a, usahakeras, pantangmenyerahdandisipiln.
- b. Suatu keberhasilan dalam menentukan prestasi belajar tidak bergantung pada orang lain tetapi lebih banyak ditentukan oleh diri sendiri. Kemauan yang tinggi akan sangat berperan dalam meningkatkan prestasi. Untuk itu motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar akan dapat mengantarkan siswa mendapatkan prestasi belajar yang tinggi

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Budiharso, Teguh. 2004. *Prinsip dan Strategi Pengajaran Bahasa*. Surabaya: Lutfansah Mediatama
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2000. *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Surabaya: Al-Hidayah
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ghony, M Djunaidi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN-Malang Press
- Hasibuan, J.J dan Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kusrini, Siti. 2006. *Ketrampilan Dasar Mengajar*. Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Malang.
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning; Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2005. *Psikologi Kependidikan; Perangkat System Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Dedi. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP; Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Muslikan dkk. 2008. *Panduan Praktis Pendorong Kreativitas Belajar Siswa untuk Sekolah Dasar; Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*. Surakarta: CV Surya Badra
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hurhadi dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UNM-Press
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2003. *Educational Psychology; Developing Learners*. New Jersey: Upper Saddle River
- Rusyan, A. Tabrani dkk. 1994. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santrock, John W. 2004. *Educational Psychology; Second Edition*. New York: McGraw-Hill Companies
- Shopyati, Sri. *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar IPS dalam Meningkatkan Prestasi Belajar* (<http://one.indoskripsi.com>, diakses pada tanggal 21 Februari 2009)
- Sidi, Indar Djati. 2001. *Menuju Masyarakat Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning; Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suderadjat, Hari. 2004. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)*. Bandung: CV Cipta Cemas Grafika
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukidin dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia

- Suprayogo, Imam dan Tobroni. 2003. *Metodologi Penelitian Sosial Agama*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryosubroto, B. 1999. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Syamsuddin dan Vismaia S. Damaianti. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- . 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS. Surabaya: Media Centre
- Uno, Hamzah B. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahidmurni. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas; dari Teori Menuju Praktik*. Malang: UM Press
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yasin, A. Fattah. 2008. *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN-Malang Press
- Zuhri, Amiruddin. 2004. *Bahan Kuliah Konsep Dasar IPS I*. Malang: UIN Malang
- Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan; TeoriAplikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara

**LAMPIRAN 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Nama Sekolah** : MIN DRUJU  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas** : IV  
**Semester** : II  
**Alokasi waktu** : 1 x pertemuan (2 x 35 menit)

**A. STANDAR KOMPETENSI**

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

**B. KOMPETENSI DASAR**

- 2.3 Mengetahui Perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

**C. INDIKATOR HASIL BELAJAR**

1. Siswa dapat menyebutkan 3 alat komunikasi pada masa lalu
2. Siswa dapat menyebutkan 3 alat komunikasi modern
3. Siswa dapat membandingkan kelemahan dan kekurangan teknologi komunikasi masa lalu dan teknologi modern dengan benar
4. Siswa dapat menggunakan alat komunikasi serta menceritakan pengalamannya dalam menggunakan alat komunikasi modern.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah pembelajaran ini diharapkan siswa mampu:

1. Menyebutkan 3 alat komunikasi pada masa lalu dengan benar.
2. Menyebutkan 3 alat komunikasi modern

3. Membandingkan kelemahan dan kelebihan teknologi komunikasi masa lalu dan modern dengan tepat
4. Menggunakan alat komunikasi serta menceritakan pengalaman menggunakan alat komunikasi modern
  - **Karakter siswa yang diharapkan** : disiplin (*discipline*), rasa hormat dan perhatian (*respect*), tekun (*diligence*), tanggung jawab (*responsibility*), dan ketelitian (*carefulness*)

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

Perkembangan Teknologi Komunikasi serta pengalaman dalam menggunakannya

#### **F. METODE PEMBELAJARAN**

Ceramah  
Tanya Jawab  
Diskusi  
PBL

#### **G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

##### **Pertemuan 1**

- 1) Kegiatan awal:
  - a) Peneliti memberi salam dan memperkenalkan diri kepada siswa sekaligus menyampaikan maksud dalam kehadirannya.
  - b) Peneliti mengabsen siswa sambil berkenalan.
  - c) Peneliti memberikan gambaran apa saja yang akan mereka dapatkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
  - d) Peneliti memberikan ilustrasi pelajaran yang akan dibahas adalah tentang Perkembangan Teknologi Komunikasi.
- 2) Kegiatan Inti:
  - a) Eksplorasi
    - Guru Bertanya secara acak kepada siswa tentang teknologi komunikasi masa lalu dan modern

- Masing-masing siswa diminta untuk membaca buku (Paket/LKS) tentang perkembangan teknologi komunikasi
  - Kemudian Guru bertanya tentang teknologi komunikasi
- b) Elaborasi
- Guru membagi menjadi 5 kelompok ( jumlah siswa kelas IV 25 siswa).
  - Setiap kelompok mengambil 1 kertas yang telah disediakan oleh guru untuk menentukan tema penugasan setiap kelompok.
  - Guru membagikan Lembar penugasan pada setiap kelompok dengan tema yang berbeda.
  - Setiap kelompok mengerjakan penugasan yang sudah dibagikan oleh guru
  - Guru membimbing dalam mengerjakan penugasan
  - Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok
  - Guru membimbing siswa untuk mengerjakan LKS
- c) Konfirmasi
- Guru bertanya secara acak tentang alat-alat komunikasi modern dan masa lalu
  - Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil penugasan kelompok
  - Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap hasil kerja kelompok
- 3) Kegiatan Akhir:
- Guru bertanya secara umum kepada siswa tentang teknologi komunikasi
  - Siswa yang mengacungkan tangan diberi kesempatan terlebih dahulu.
  - Guru bertanya tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan bertanya, “Apakah masih ada materi yang belum dimengerti/ difahami?”

- Guru mengulang kesimpulan yang telah disepakati pada tahapan sebelumnya.
  - Guru menutup pembelajaran dengan “Hamdalah secara bersama-sama”, dan diakhiri dengan salam.

## **Pertemuan 2**

### 1.) Kegiatan awal:

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a.
- b) Guru sedikit menanyakan keadaan mereka.

### 2.) Kegiatan Inti:

#### a.) Eksplorasi

- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang penggunaan alat komunikasi modern
- Guru bertanya secara acak kepada siswa tentang proses penggunaan komunikasi modern
- Masing-masing siswa diminta untuk membaca buku (buku paket/LKS) tentang perkembangan teknologi komunikasi.

#### b.) Elaborasi

- Guru membagi menjadi 5 kelompok ( jumlah siswa kelas IV 26 siswa).
- Setiap kelompok mengerjakan penugasan yang sudah dibagikan oleh guru
- Setiap kelompok membuat karya menggunakan HP sesuai tema yang sudah ditentukan sebelumnya.
- Guru membimbing siswa dalam membuat karya siswa
- Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok
- Guru membimbing siswa untuk mengerjakan LKS

#### c.) Konfirmasi

- Guru bertanya secara acak tentang bagaimana pengalaman kalian dalam menggunakan alat komunikasi modern
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok

- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap hasil kerja kelompok
- d.) Kegiatan Akhir:
- Guru bertanya secara umum kepada siswa tentang teknologi komunikasi
  - Siswa yang mengacungkan tangan diberi kesempatan terlebih dahulu.
  - Guru bertanya tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan bertanya, “Apakah masih ada materi yang belum dimengerti/ difahami?”
  - Guru mengulang kesimpulan yang telah disepakati pada tahapan sebelumnya.
  - Guru menutup pembelajaran dengan “Hamdalah secara bersama-sama”, dan diakhiri dengan salam.

### **Pertemuan 3**

1.) Kegiatan awal:

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a.
- b) Guru sedikit menanyakan keadaan mereka.

2.) Kegiatan Inti:

a.) Eksplorasi

- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang kelemahan dan kelebihan Teknologi Informasi.
- Guru bertanya secara acak kepada siswa tentang kekurangan dan kelebihan Teknologi Informasi .
- Masing-masing siswa diminta untuk membaca buku (buku paket/ LKS) dan mencari kekurangan dan kelebihan Teknologi Informasi.
- Pertanyaan dilanjutkan dengan cara membuat suatu karya yang berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan Teknologi Informasi.

b.) Elaborasi

- Guru membagi menjadi 5 kelompok ( jumlah siswa kelas IV 26 siswa).
- Guru memberi penjelasan dari hasil karya setiap kelompok.
- Siswa beserta kelompok memperbaiki hasil karya setiap video agar lebih baik lagi.
- Guru membimbing siswa dalam perbaikan dalam membuat karya.

c.) Konfirmasi

- Guru bertanya secara acak kepada siswa tentang cara membuat suatu karya yang berkaitan dengan penggunaan Teknologi informasi dengan benar.
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap hasil kerja kelompok

d.) Kegiatan Akhir:

- Guru bertanya secara umum kepada siswa tentang teknologi komunikasi
- Siswa yang mengacungkan tangan diberi kesempatan terlebih dahulu.
- Guru bertanya tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan bertanya, “Apakah masih ada materi yang belum dimengerti/ difahami?”
- Guru mengulang kesimpulan yang telah disepakati pada tahapan sebelumnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan “Hamdalah secara bersama-sama”, dan diakhiri dengan salam.

#### H. ALAT/ BAHAN/ SUMBER BELAJAR

1. Radjiman. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

2. Suranti, dan Eko Setiawan. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
3. LKS untuk SD/ MI
4. Alat Pendukung Pembelajaran Proyek siswa





## Perkembangan Teknologi Komunikasi

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain. Seseorang harus berkomunikasi untuk dapat berhubungan dengan orang lain. Sejak manusia belum mengenal tulisan, mereka sudah berkomunikasi. Bentuk komunikasinya masih sangat sederhana.

Jadi, Komunikasi adalah hubungan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Cara berkomunikasi bisa langsung atau tidak langsung.

Komunikasi langsung, yaitu hubungan yang dilakukan secara langsung oleh dua orang tanpa bantuan alat komunikasi. Misalnya bercakap-cakap dan bersendagurau secara tatap muka.

Komunikasi tidak langsung, yaitu hubungan yang dilakukan dua orang dengan bantuan alat komunikasi. Misalnya telepon, email, radio, telegram dan surat.

Berdasarkan teknologinya, alat komunikasi dibedakan menjadi dua yaitu:

## 1) Komunikasi sederhana ( Komunikasi Tradisional)

Antara lain Bedug, kentongan, Bendhe, tulisan dari daun lontar.



**Kentongan** dibunyikan untuk memberikan pengumuman atau mengumpulkan warga. Misalnya ada pencuri maka kentongan dipukul dua kali. Jika ada kebakaran kentongan dipukul tiga kali, dan seterusnya. Kentongan digunakan bagi masyarakat dipedalaman atau pedesaan.

**Bedug** alat komunikasi terbuat dari kayu berongga, yang kedua sisinya tertutup kulit hewan. Biasanya terdapat di masjid untuk memberikan informasi bahwa waktu shalat telah tiba.



*Bedug merupakan komunikasi tradisional*

**Bendhe**, yaitu alat komunikasi berbentuk bundar terbuat dari besi atau perunggu. Bendhe digunakan pada masa kerajaan zaman dulu



*Bendhe merupakan alat tradisional*



*Lonceng dan daun lontar merupakan alat tradisional*

## 2) Komunikasi Modern

Alat komunikasi modern ada dua macam, yaitu media cetak dan media elektronik.

a) **Media cetak** merupakan sarana media massa yang dicetak. Media ini diterbitkan secara berkala harian,

mingguan, atau Bulanan. Diantaranya koran, majalah, buku, buletin, pamflet, dan selebaran.

**Surat** merupakan alat komunikasi yang digunakan sejak zamandulu sampai sekarang. Dulu surat ditulis di atas pelepah daun, kayu, atau kulit hewan. Seiring perkembangan zaman, surat ditulis di atas kertas.



*Surat*



*Majalah*



*pamflet*

b) **Media elektronik** yaitu komunikasi dengan bantuan alat yang bisa menampilkan, tulisan, gambar, suara.

Contohnya radio, televisi, Handpone, e-mail telegram, faximile, komputer dan telepon.

**Telepon** merupakan sarana komunikasi jarak jauh SLJJ(Sambungan Langsung Jarak Jauh). Pertama kali ditemukan oleh Alexander Graham Bell tahun 1870.



*Telepon*

**Radio** dapat memberikan informasi dan hiburan. Informasi dapat berupa berita. Adapun hiburan berupa musik. Radio ditemukan oleh orang Italia bernama C. Marconi tahun 1901



*radio*

**Televisi** artinya melihat jarak jauh. Televisi adalah media komunikasi yang digunakan untuk menayangkan berita, hiburan, dan pesan-pesan yang dapat didengar dan dilihat. Pesawat televisi ditemukan tahun 1926 oleh seorang berkebangsaan Inggris bernama *John Logie Baird*.



**Handphone** adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon, namun dapat dibawa ke mana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.



*handpone*

**Komputer** merupakan alat elektronik yang digunakan untuk mengolah data secara cermat. Hasil pengolahannya dalam bentuk *print out* kertas atau tampilan di monitor. Dengan komputer kita dapat menjalankan berbagai media. Misalnya film, musik, dan alat komunikasi.



**Telegram** sering disebut surat kawat. Alat pengirim telegram disebut telegraf. Telegraf adalah pesawat untuk mengirim berita. Telegram menggunakan kekuatan listrik.



Pesawat telegraf diciptakan oleh Samuel F.B. Morse tahun 1840. Orang

berkebangsaan Amerika.

**Faksimile** digunakan untuk kepentingan pribadi atau untuk kepentingan bisnis. Cara kerja faksimile seperti fotokopi, tetapi digunakan untuk mengirim dokumen dalam jarak jauh.



### *Faksimile*

**Petunjuk mengirim faksimile adalah:**

1. Letakkan dokumen menghadap ke bawah pada tempatnya.
2. Memasukkan nomor tujuan.
3. Menekan tombol *start*.

### Keunggulan dan kelemahan alat komunikasi tradisional

- Keunggulan alat komunikasi tradisional, di antaranya:
  - murah
  - alatnya sederhana
  - jika rusak, memperbaikinya mudah
  - tidak terlalu bergantung pada alat
  - tidak berdampak negatif pada kesehatan

- Kelemahan alat komunikasi tradisional, di antaranya:
  - jangkauannya terbatas
  - susah dibawa kemana-mana

### Keunggulan dan kelemahan alat komunikasi modern

- Keunggulan alat komunikasi modern, di antaranya:
  - alatnya modern dan canggih
  - jangkauannya luas
  - dapat dibawa kemana-mana (praktis)
- Kelemahan alat komunikasi modern, di antaranya:
  - harganya mahal
  - sangat tergantung pada alat/onderdil
  - jika rusak sulit memperbaiki
  - bisa mengganggu kesehatan

## DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, Irawan Sadad, Dan Shendy. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Radjiman. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Suranti, dan Eko Setiawan. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

<http://www.google.co.id/search> diakses tanggal 8 Mei 2014

**LAMPIRAN 3****ABSENSI SISWA KELAS IV  
MIN Druju  
Tahun Pelajaran 2013/2014**

No	Nama	Tanggal KBM		
		13 Mei 2014	17 Mei 2014	20 Mei 2014
1	Ah. Mudarikul Lathifi	√	√	√
2	Alvin Jenny Kurniawan	√	√	√
3	Ari Ade Ramadani	√	√	√
4	Debby Eka Anggraini	√	√	√
5	Dimas Andaya Esa Putra	√	√	√
6	Dita Nur Aini	√	√	√
7	Eka Alun Febriansyah	√	√	√
8	Faidatur Rosyadah	√	√	√
9	Feri Sapta Adi Saputra	√	√	√
10	Hermawan	√	√	√
11	Ikhwan Satria Setiawan	√	√	√
12	Irma Dwi Anggraini	√	√	√
13	M. David Amin	√	√	√
14	M. Fatkhur Rifky	√	√	√
15	Masayuni Sukma	√	√	√
16	Moh. Khoirul Ikhsan	√	√	√
17	Novi Lutfiatul. M	√	√	√
18	Putri Puji Rahayu	√	√	√
19	Rizky Adi Saputra	√	√	√
20	Shandra Nur Hidayat	√	√	√
21	Slamet Hendriyah F	√	√	√
22	Syamsidar Aditya W	√	√	√
23	Thoriq Sirajuddin	√	√	√
24	Viky Andrian Saputra	√	√	√
25	Wanda Rahmania Sari	√	√	√
26	Muhammad Firza	√	√	√

LAMPIRAN 4

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS

Sub Variabel	Indikator	Observasi awal	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
<b>Inovatif</b>	a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran IPS	2	2	3	3
	b. Menyukai hal-hal yang baru dalam pembelajaran	1	2	2	3
	c. Mampu memberikan ide kreatif serta gagasan dengan baik	1	2	2	3
	d. Mampu menunjukkan berbagai macam hasil karya	1	2	3	2
<b>Fleksibel</b>	a. Menghargai pendapat orang lain	2	2	2	2
	b. Mampu menyesuaikan diri dengan kelompok	1	2	3	3
<b>Ekspresif</b>	a. Semangat dalam setiap KBM	2	3	3	3
	b. Mempunyai rasa percaya diri dalam setiap pembelajaran	2	3	2	3
	c. Mempunyai rasa kemandirian dalam setiap pembelajaran	1	2	2	3

<b>Jumlah</b>	13	20	22	25
---------------	----	----	----	----

**Keterangan Nilai :**

4 : sangat baik

3 : baik

2 : cukup

1 : kurang



## LAMPIRAN 5

## PERHITUNGAN SKOR PENINGKATAN NILAI KREATIVITAS

## Perhitungan Siklus I :

$$P = \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100$$

$$= \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100$$

$$= \frac{\text{---}}{100} = 53 \%$$

## Perhitungan Siklus II:

$$P = \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100$$

$$= \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100$$

$$= \frac{\text{---}}{100} = 69 \%$$

## Perhitungan Siklus III :

$$P = \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100$$

$$= \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100$$

$$= \frac{\text{---}}{100} = 84 \%$$

## LAMPIRAN 6

## Daftar Nilai Pre Tes Siswa Kelas IV MIN Druju

No	Nama	Nilai
1	Ah. Mudarikul Lathifi	60
2	Alvin Jenny Kurniawan	60
3	Ari Ade Ramadani	50
4	Debby Eka Anggraini	50
5	Dimas Andaya Esa Putra	55
6	Dita Nur Aini	50
7	Eka Alun Febriansyah	50
8	Faidatur Rosyadah	61
9	Feri Sapta Adi Saputra	55
10	Hermawan	60
11	Ikhwan Satria Setiawan	60
12	Irma Dwi Anggraini	50
13	M. David Amin	55
14	M. Fatkhur Rifky	50
15	Masayuni Sukma	50
16	Moh. Khoirul Ikhsan	57
17	Novi Lutfiatul Mufarroahah	70
18	Putri Puji Rahayu	70
19	Rizky Adi Saputra	60
20	Shandra Nur Hidayat	60
21	Slamet Hendriyah F	60
22	Syamsidar Aditya W	70
23	Thoriq Sirajuddin	56
24	Viky Andrean Saputra	60
25	Wanda Rahmania Sari	65
26	Muhammad Firza	60
<b>Jumlah</b>		<b>1504</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>57,84</b>

## LAMPIRAN 7

## Daftar Nilai Kelas IV MIN Druju

No	NAMA SISWA	NILAI		
		SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1.	Ah. Mudarikul Lathifi	60	65	72
2.	Alvin Jenny Kurniawan	65	70	75
3.	Ari Ade Ramadani	64	75	80
4.	Debby Eka Anggraini	60	65	73
5.	Dimas Andaya Esa Putra	60	65	70
6.	Dita Nur Aini	63	70	75
7.	Eka Alun Febriansyah	65	90	93
8.	Faidatur Rosyadah	65	68	72
9.	Feri Sapta Adi Saputra	60	63	70
10.	Hermawan	63	70	77
11.	Ikhwan Satria Setiawan	72	90	95
12.	Irma Dwi Anggraini	63	74	80
13.	M. David Amin	60	75	80
14.	M. Fatkhur Rifky	60	67	70
15.	Masayuni Sukma	56	63	70
16.	Moh. Khoirul Ikhsan	63	74	80
17.	Novi Lutfiatul Mufarroahah	72	95	95
18.	Putri Puji Rahayu	80	88	90
19.	Rizky Adi Saputra	68	80	80
20.	Shandra Nur Hidayat	63	77	80
21.	Slamet Hendriyah F	65	70	75
22.	Syamsidar Aditya W	83	100	98
23.	Thoriq Sirajuddin	60	72	75
24.	Viky Andrean Saputra	67	70	75
25.	Wanda Rahmania Sari	70	80	85
26.	Muhammad Firza	65	90	92
<b>JUMLAH</b>		<b>1692</b>	<b>1966</b>	<b>2077</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>65.07</b>	<b>75.61</b>	<b>79.88</b>

## LAMPIRAN 8

## SOAL PRE TEST

## SOAL PRETEST

## I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Kemampuan Teknik berdasarkan ilmu pengetahuan dan proses teknik disebut . . . . .
  - a. Teknologi
  - b. Industri
  - c. Komuniksai
  - d. Perhubungan
2. Alat Transportasi air yang digunakan pada zaman dahulu adalah . . . . .
  - a. Kapal Tanker
  - b. Kapal Ferry
  - b. Kapal Selam
  - c. Kapal Layar
3. Siapa Penemu pesawat telepon adalah . . . . .
  - a. G. Marconi
  - b. John Logie Baird
  - c. Alexander Graham Bell
  - d. Samuel F. B Morse
4. Sebelum mengenal mesin, tenaga yang digunakan untuk berproduksi adalah sebagai berikut ,*kecuali* . . . . .
  - a. Tenaga Surya
  - b. Tenaga Manusia
  - c. Tenaga Terjun
  - d. Tenaga Hewan
5. Salah satu alat komunikasi sederhana adalah . . . . .
  - a. Kentongan
  - b. Handphone
  - c. Telephone
  - d. Faxsimile
6. Pisau pemotong padi yang siap di panen adalah . . . . .
  - a. Cangkul
  - b. Gergaji
  - c. Ani-ani
  - d. Obeng
7. PT KAI adalah perusahaan pengangkut . . . . .
  - a. Darat
  - b. Laut
  - c. Udara
  - d. Sungai
8. Pesawat terbang termasuk alat transportasi udara yang menggunakan ....
  - a. Teknologi sederhana
  - c. Teknologi modern

- b. Perakitan khusus                      d. Bahan ringan
- 9. Industri Tekstil adalah industri yang menghasilkan . . . .
  - a. Kain    c. Mobil
  - b. Ban    d. Ketas
- 10. Penemu Radio adalah . . . .
  - a. John Logie Baird                      c. Alexander Graham Bell
  - b. G. Marconi                              d. Samuel F. B Morse

**II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!**

1. Proses mengolah bahan mentah menjadi barang jadi/ setengah jadi disebut  
.....
2. Surat kabar merupakan sarana komunikasi  
media.....
3. Bahan Bakar Pesawat terbang adalah .  
.....
4. Pembicaraan telephone yang dilakukan antarkota disebut . . . .  
.....
5. Salah satu ciri transportasi masa lalu adalah  
.....

**Selamat Mengerjakan**

## KUNCI JAWABAN

### I. PILIHAN GANDA


1. A
2. C
3. C
4. C
5. A
6. C
7. A
8. C
9. A
10. B

### II. ESSAY

1. Produksi
2. Cetak
3. Avture
4. SLJJ( Sambungan Langsung Jarak Jauh)
5. Tidak menimbulkan polusi, tidak menggunakan mesin (menggunakan tenaga manusia dan tenaga hewan), membutuhkan waktu yang lama, jangkauan terbatas,

## LAMPIRAN 9

## SOAL SIKLUS I

1. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!
1. Kemampuan teknik berdasar pengetahuan dan proses teknik disebut ....
    - a. teknologi    b. komunikasi    c. industri    d. perhubungan
  2. Berikut ini yang merupakan media komunikasi adalah ....
    - a. arloji    b. mobil    c. radio    d. kamera
  3. Biaya pengiriman surat lewat pos menggunakan ....
    - a. kuitansi    b. perangko    c. meterai    d. leges
  4. Tokoh penemu televisi adalah ....
    - a. John Logie Baird    c. Samuel F. B. Morse
    - b. Marconi    d. Alexander Graham Bell
  5. Mengadakan hubungan dengan orang lain untuk memperoleh berita disebut .
    - a. informasi    b. transportasi    c. komunikasi    d. konsumsi
  6. Berita yang dikirim dapat diterima di berbagai media komunikasi karena adanya . .
    - a. sinyal    b. udara    c. radar    d. gelombang
  7. Di bawah ini yang merupakan teknologi komunikasi masa lalu adalah ....
    - a. telepon    b. kentongan    c. HP    d. televisi
  8. Di bawah ini yang termasuk media cetak adalah ....
    - a. koran dan telepon    c. buku dan buletin
    - b. Televisi dan majalah    d. surat kabar dan radio
  9. Alat komunikasi yang praktis sehingga mudah dibawa ke mana-mana, yaitu
    - a. telepon rumah    b. telegram    c. handphone    d. kentongan
  10.  apa nama alat komunikasi diatas.....

- |             |            |
|-------------|------------|
| a. Telegram | c. E-mail  |
| b. Faximile | d. Printer |

**II. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang benar!.**

1. Siapa penemu alat komunikasi Telepone?
2. Sebutkan 3 alat komunikasi Modern!
3. Darimana asal dari C Marconi (Penemu Radio)?
4. Bagaimana langkah-langkah cara menggunakan telephone?
5. Mengapa alat komunikasi penting bagi kehidupan sehari-hari?

## Kunci Jawaban

### I.

- |      |       |
|------|-------|
| 1. A | 6. D  |
| 2. C | 7. B  |
| 3. B | 8. C  |
| 4. A | 9. C  |
| 5. A | 10. B |

### II Essay

- Alexander Graham Bell
- Telephone, HP, Komputer, dsb
- Itali
- Angkat genggaman telephon
  - Tekan no yang ingin dituju
  - tunggu nyambung dengan yang dituju
  - Terus bilangan halloo deh !heheh
- karena tanpa adanya komunikasi kehidupan tidak akan berlangsung dengan baik dan lancar.

**LAMPIRAN 10**

**SOAL SIKLUS II**

1. Sebutkan 3 kelebihan dan kekurangan alat komunikasi modern !

.....  
 .....  
 .....

2. Ceritakan Bagaimana pengalaman kalian membuat karya menggunakan HP?

.....  
 .....  
 .....

3. Siapa Penemu alat komunikasi telegram?

.....  
 .....  
 .....

4. Sebutkan 3 nama surat kabar yang kalian ketahui!

.....  
 .....  
 .....

5. Mengapa manusia selalu mencari penemuan baru untuk memperbarui alat komunikasi yang sudah ada?

.....  
 .....  
 .....

## KUNCI JAWABAN SIKLUS II

### 1. kelebihan Komunikasi Modern

- a. Canggih
- b. Jangkauan luas
- c. Praktis/ Mudah dibawa kemana2

### Kelemahan Komunikasi Modern

- a. Harga Mahal
  - b. Jika rusak sulit diperbaiki
  - c. Bisa mengganggu kesehatan
2. Ini siswanya bercerita sesuai ceritanya
  3. Samuel F. B Morse dijawab Morse aja benar
  4. Kompas, radar malang, jawa pos, Femina, Gaul Dsb
  5. Kerena kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan zaman sekarang untuk penunjang kemajuan manusia misal membantu memeperbaiki ekonomi, pangan, dsb

## LAMPIRAN 11

### PEDOMAN WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang selama ini Ibu terapkan/ gunakan?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang selama ini Ibu terapkan/ gunakan?
3. Bagaimana penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alama yang selama ini Ibu terapkan/ gunakan?
4. Bagaimana cara Ibu dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas IV?
5. Bagaimana menurut Ibu tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode PBL ini?

## LAMPIRAN 12

### PEDOMAN WAWANCARA KEPALA MIN DRUJU

1. Bagaimana tindakan Bapak dalam memantau kegiatan pembelajaran di lingkungan MIN Druju?
2. Bagaimana cara Bapak dalam melakukan perencanaan selama periode ini dan ke depan untuk MIN Druju?
3. Bagaimana anda mengevaluasi selama kepemimpinan yang anda jalani selamaini?
4. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana di MIN Druju ini dalam dalam rangka untuk menunjang proses pembelajaran?
5. Bagaimana proses pembelajaran IPS secara umum yang ada di MIN Druju ini?

## LAMPIRAN 13

### PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS IV MIN DRUJU

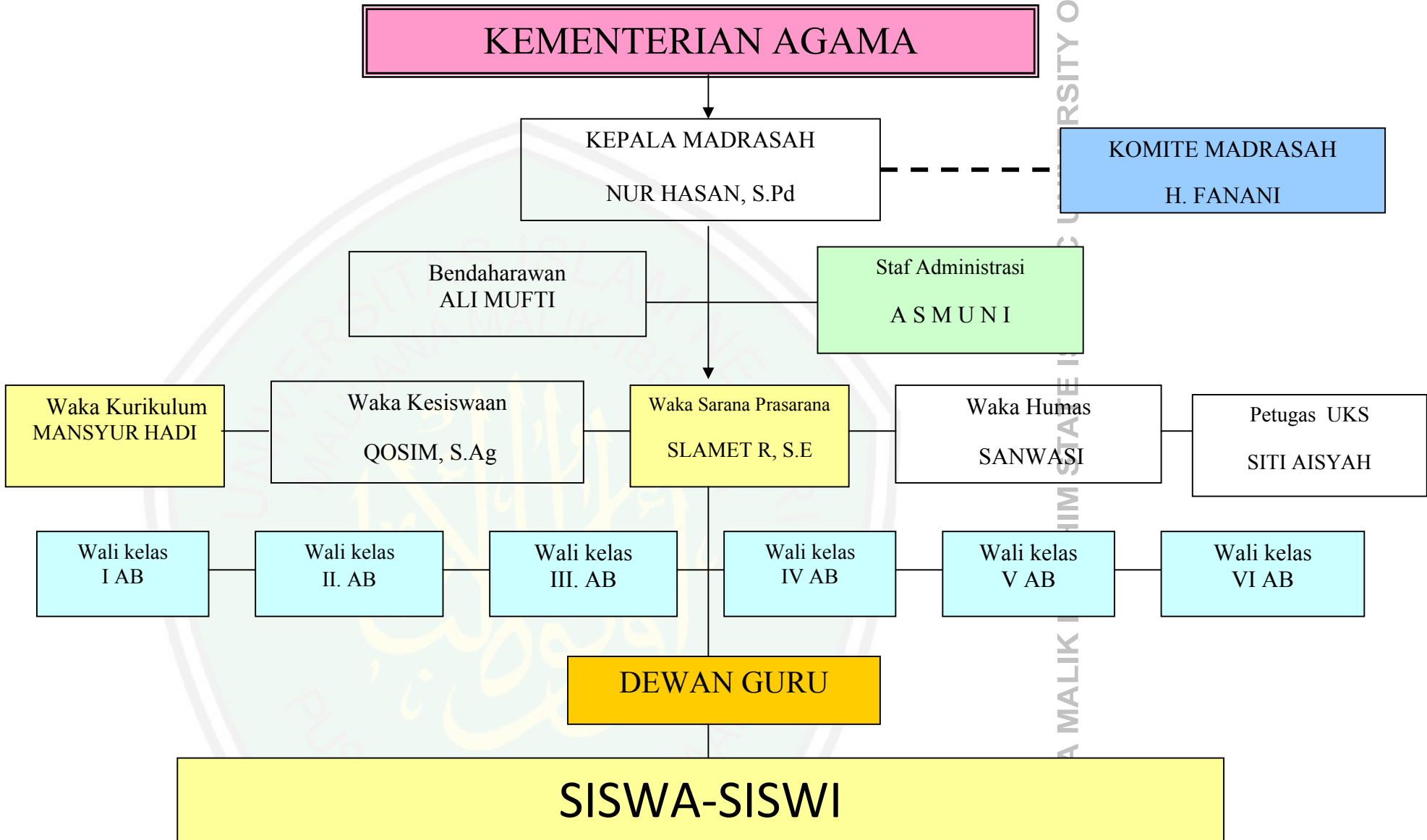
1. Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan Menggunakan PBL?
2. Menurut kamu, lebih senang mana belajar dengan menggunakan metode PBL ataukah dengan cara ceramah dan pemberian tugas saja?
3. Menurut kamu, bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang selama initelah dilakukan di kelas IV ?
4. Bagaimana cara guru dalam mengevaluasi pembelajaran IPS yang ada di kelasmu?

## LAMPIRAN 14

**DATA GURU DAN KARYAWAN  
MIN DRUJU  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

No	NAMA	Tanggal Lahir	Jenjang Pendidikan Terakhir	Jurusan Pendidikan Terakhir
1	4	5	7	8
1	Nur Hasan, S.PdI, M.Ag	14-08-1967	S.2	Pend. Agama Islam
2	Widji Sukarijati, S.PdI	06-02-1961	S1	Pend. Agama Islam
3	Arif Zunaidi, S.Pd	07-09-1972	S1	Penjaskes
4	Dra. Istifaiyah	05-08-1968	S1	Bahsa Indonesia
5	Junaidi, S.PdI	04-10-1970	S.1	Pend. Agama Islam
6	Indah Nur Fitriani, S.PdI	01-09-1980	S.1	PGMI
7	Ani Wahyuni, S.Pd	14-04-1976	S.1	IPS
8	Lilik Fauziyah, S.Pd	06-01-1983	S.1	PGSD
9	Dzunuril Ilmi, S.Ag	06-12-1970	S.1	Pend. Agama Islam
10	Ahmad Mansyur Hadi, S.P	05-08-1976	S.1	Pertanian
11	Qosim, S.Ag	13-03-1970	S.1	Pend. Agama Islam
12	Siti Aisyah, S.PdI	10-06-1973	S.1	Pend. Agama Islam
13	Mufidatul Khoriyah	04-05-1970	PGAN	Pend. Agama Islam
14	Zumrotus Sholihah	30-08-1980	PGSD	Guru SD
15	Huda Alfandi, S.Pd	23-02-1979	S.1	PGSD
16	Rini Wijati, A.Ma	06-04-1980	D.2	PGMI
17	Al Hadziqoh Mahmudah, S.Pd	01-10-1979	S.1	Pend. Agama Islam
18	Indah Kusuma Astuti, S.Pd, sd	07-08-1983	S.1	PGSD
19	Yusitta, S.Pd, SD	02-11-1982	S.1	PGSD
20	Ali Mufti	04-04-1974	SMA	Bahasa Budaya
21	Slamet Ridwan, SE	20-06-1978	SMA	IPS
22	Asmuni	02-04-1962	SMA	IPA
23	Sanwasi	08-08-1958	KPG	-
24	Andika Septa Setiawan	21-09-1989	S.1	PGMI
25	Sukijan		SD	
26	Nur Kholis		SMP	
27	Moh. Toha		SMP	
28				

STRUKTUR ORGANISASI M.I. NEGERI DRUJU  
TAHUN PELAJARAN 2013-2014



**LAMPIRAN 16**

**FOTO HASIL PENELITIAN**







## FASHION SHOW

1. **Buatlah video atau foto peragaan busana**
2. **Tema: bebas**
3. **Tentukan siapa yang jadi model, jurinya, pembawa acara, dan juru kameranya.**
4. **Diskusikan skenarainya**
5. **15 gambar untuk foto, Waktu untuk 5 Menit untuk video**
6. **Perhatikan kondisi cahaya, suara, dan jarak antara ponsel dengan objek gambar pada saat memfoto dan merekam**

## VIDEO CLIP LAGU

1. **Buatlah video clip lagu**
2. **Tema : bebas**
3. **Tentukan penyanyi dan pengiringnya**
4. **Diskusikan skenarionya**
5. **Silahkan berkreasi soal musiknya**
6. **Durasi 5 Menit**
7. **Perhatikan kondisi cahaya, suara, dan jarak ponsel dengan objek gambar**

## IKLAN

1. **Buatlah Iklan**
2. **Tema : Bebas**
3. **Tentukan siapa sutradara, juru kamera, dan bintang iklannya**
4. **Diskusikan skenarionya dulu**
5. **Satu iklan berdurasi maksimal 2 menit**
6. **Perhatikan kondisi suara, cahaya, dan jarak antara ponsel dan objek gambar**

## DOLANAN ANAK

1. **Buat video dolanan tradisional anak**
2. **Tema : bebas**
3. **Tentukan siapa sutradara, juru kamera, dan para pemainnya**
4. **Buat dulu skenario ceritanya**
5. **Durasi 5 menit**
6. **Perhatikan kondisi cahaya, suara, dan jarak ponsel dengan objek gambar.**

## PEMBACA BERITA

1. **Buatlah reportase berita**
2. **Tema: bebas**
3. **Harus ada adegan**
  - a. **Peresenter berita (duduk di meja)**
  - b. **Wartawan yang mencari berita (di lapangan)**
  - c. **Kejadiannya (di lapangan)**
4. **Sebelum dibuat, tentukan dulu masing-masing peran**
5. **Buat scenario ceritanya**
6. **Durasimaksimal 5 menit**
7. **Perhatikan kondisi cahaya, suara, dan jarak ponsel dengan objek gambar**

## **JANGAN LUPA**

### **Tuliskan data karya**

- **Nama kelompok**
- **Judul karya**
- **Nama file data harus sama dengan nama kelompok**