

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN IPS

Yesi Budiarti

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

yesibudiarti@yahoo.com

Abstrak

Implementasi dilapangan bahwa pembelajaran IPS masih berada pada tataran teori saja. Guru hanya memfokuskan kepada pencapaian pemberian materi berupa teori bahkan posisi pendidikan IPS hanyalah “sebagai pelajaran hapalan”. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, menunjukkan bahwa betapa pembelajaran di sekolah masih belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara maksimal, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang dihadapinya. diperlukan adanya kemampuan kreatifitas dari guru untuk menumbuhkan kemampuan kreatifitas siswa. Kreatifitas siswa akan muncul, apabila guru sebagai pilot di dalam kelas juga memiliki kemampuan kreatifitas yang memadai. Materi pelajaran yang sudah disusun dalam silabus, hendaknya dikembangkan dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan IPS yang sesungguhnya.

Kemampuan kreatifitas di artikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Untuk itulah pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari usia dini atau dari Sekolah Dasar. Kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Kata Kunci: Kemampuan Kreatifitas, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Implementasi Pembelajaran IPS di sekolah harus dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Hamid Hasan (1995), bahwa tujuan pendidikan IPS meliputi pengembangan kemampuan intelektual yang meliputi pemahaman disiplin ilmu, berfikir disiplin ilmu, dan kemampuan prosedural. Tujuan yang kedua adalah pengembangan kemampuan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, termasuk di dalamnya kemampuan

komunikasi, tanggung jawab sebagai warga negara dan dunia serta dan sikap positif terhadap nilai, sikap, dan norma. Tujuan ketiga adalah pengembangan diri sebagai pribadi, yaitu kemauan mengembangkan diri atau belajar lebih lanjut, dan kebiasaan positif sebagai pribadi.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan adanya kemampuan kreatifitas dari guru untuk menumbuhkan kemampuan kreatifitas siswa. Kreatifitas siswa akan muncul, apabila guru sebagai pilot di dalam kelas juga memiliki kemampuan kreatifitas

yang memadai. Materi pelajaran yang sudah disusun dalam silabus, hendaknya dikembangkan dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan IPS yang sesungguhnya.

Implementasi dilapangan bahwa pembelajaran IPS masih berada pada tataran teori saja. Guru hanya memfokuskan kepada pencapaian pemberian materi berupa teori posisi pendidikan IPS hanyalah “sebagai pelajaran hapalan” (Al Muchtar,2004:3). Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, menunjukkan bahwa betapa pembelajaran di sekolah masih belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara maksimal, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang dihadapinya.

Konsekuensi dari cara mengajar guru yang cenderung tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran tidak dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri. Padahal siswa yang kreatif, akan mencari jalan keluar bagaimana agar dia tetap dapat membantu orang tua tanpa harus berhenti sekolah. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Treffinger (Munandar, 1999:37) bahwa “dengan belajar secara kreatif siswa dapat menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak diramalkan sebelumnya”.

Melalui tulisan ini akan dicoba menyajikan hal-hal yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kreativitas siswa melalui pengembangan strategi pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

1. Konsep dan Prinsip-prinsip Pembelajaran IPS

Pembelajaran atau pengajaran IPS merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Pendidikan IPS mempunyai arti bahwa merupakan seleksi dan rekonstruksi dari disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu sosial, humaniora, yang diorganisir dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk tujuan pendidikan (Somantri.2001:191). Melalui proses belajar tersebut terjadi perubahan, perkembangan, kemajuan, baik dalam aspek fisik-motorik, intelek, sosial-emosi maupun sikap dan nilai. Makin besar atau tinggi perubahan-perkembangan itu dicapai siswa, makin baik pula proses belajar.

Belajar merupakan proses mental yang dinyatakan dalam berbagai perilaku, baik perilaku fisik-motorik maupun mental. Meskipun suatu kegiatan belajar bersifat fisik-motorik (keterampilan) tetapi di dalamnya berlangsung kegiatan mental, demikian juga sebaliknya. Aspek-aspek perkembangan tersebut, dapat dibedakan tetapi sesungguhnya sukar untuk

dipisahkan. Sesuatu aspek selalu ada kaitannya dengan aspek lainnya.

Aktualisasi Pendidikan IPS ini akan lebih menekankan langkah strategis jangka panjang dalam "laboratorium demokrasi" sebagai investasi sumber daya manusia (*human investment*) agar mutu generasi muda bangsa semakin meningkat dalam upaya demokratisasi untuk menghadapi masa mendatang yang akan penuh dengan masalah dan tantangan. Aktualisasi Pendidikan IPS tidak dimaksudkan untuk memecahkan masalah upaya demokratisasi dalam arti politik praktis difokuskan pada perkembangan akademiknya. Hal ini dimaksudkan agar Pendidikan IPS mampu melahirkan pikiran dan teori terbaiknya dalam upaya demokratisasi sebagai bagian untuk menjadikan "*education as power*".

Aktualisasi Pendidikan IPS secara akademik mencakup perkembangan pengertian, isi, metode, dan evaluasi, agar Pendidikan IPS sebagai laboratorium demokrasi bisa berkembang sebagai upaya jangka panjang/strategis dalam upaya demokratisasi. Konsensus pimpinan FPIPS IKIP dan Jurusan Pendidikan IPS FKIP/STKIP se-Indonesia di IKIP Yogyakarta tahun 1991 merumuskan Pendidikan IPS sebagai matakuliah "seleksi bahan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang benar-benar diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan".

Sifat dari isi Pendidikan IPS harus merupakan kesatuan dari perkembangan kesatuan unsur kognitif, afektif, dan keterampilan. Bahan Pendidikan IPS yang secara akademis sudah siap untuk diluncurkan masih harus disiapkan sistem belajar dan mengajarnya dengan memperhatikan langkah ilmiah dan psikologis. Seperti digambarkan dalam model penyusunan isi Pendidikan IPS, salah satu unsurnya yang penting adalah keterampilan (*skills*). *Skills* ialah seperangkat jenis-jenis keterampilan dan dimensi berpikir serta keterampilan sosial dan berkomunikasi yang terdiri atas lima tingkat, yaitu; (a) menafsirkan, (b) menerapkan, (c) menganalisis, (d) mensintesis, dan (e) mengevaluasi.

Termasuk dalam mengembangkan keterampilan ini adalah masalah jenis dan dimensi dan potensi berpikir peserta didik mulai dari jenis dan mutu berpikir yang paling sederhana sampai berpikir yang cukup mendalam seperti *reflective thinking* dengan berbagai aneka ragam dimensi berpikir lainnya seperti (a) *meta-cognition*, (b) *critical dan creative thinking*, (c) *thinking process*, (d) *core thinking skills*, dan (e) *the relationship of content area of knowledge to thinking*.

Begitu kompleksnya jenis-jenis berpikir dalam proses pendidikan inilah membuat guru IPS kurang begitu tekun memahami, apalagi melaksanakannya

dalam tugasnya sehari-hari memerlukan kesabaran dan ketekunan yang lausr biasa. Kesabaran dan ketekunan ini dihadapkan pula pada masalah perbedaan individual (*individual differences*) dalam kelas Pendidikan IPS sebagai laboratorium demokrasi biasanya diidentifikasi dalam tiga kelompok penduduk yaitu : (a) kelompok yang mempunyai sifat seperti "batu" (*stone citizen*), (b) "busa" (*sponge citizen*), dan (c) generator (*generator citizen*) (Clark, 1989 : dalam Somantri : 184).

Kelompok "batu" adalah peserta didik mahasiswa yang dihinggapi dengan sifat belajar pasif, yang sangat sukar sekali untuk menerima dan terlibat dalam proses berpikir, apalagi tergerak untuk berkomunikasi. Kelompok "busa" agak mirip dengan kelompok "batu", tetapi mereka masih mau menerima masukan dari efektor. Kelompok "*generator citizen*" yang mempunyai sifat mau menerima bahan pendidikan dan terampil berprakarsa, serta berkeinginan untuk berperan serta dalam kehidupan sosial. Dalam kaitan itulah gaya mengajar dan kepribadian guru IPS harus dipertaruhkan. Dengan demikian guru IPS dituntut untuk terus menekuni jatidiri Pendidikan IPS disertai dengan pemantapan dan pendalaman substansi Pendidikan IPS dengan pengabdian yang tinggi untuk terjadinya upaya demokratisasi sebagai

human investment dan makin berkembangnya "*education as power*".

Pendidikan IPS sebagai laboratorium demokrasi yang bisa dilakukan secara sederhana dan bertahap oleh setiap orang. Langkah-langkah tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a) Jadikan setiap pokok bahasan menjadi generalisasi yang bermasalah;
- b) Ikuti langkah-langkah pendekatan pemecahan masalah dan dialog kreatif dalam mengkaji generalisasi;
- c) Upayakan kognitif, efektif, dan keterampilan dengan kriteria generator citizen.

Dalam mengajar seorang guru dihadapkan kepada keragaman karakteristik, kemampuan dan dinamika perkembangan siswa. Secara psikologik, tidak ada dua individu siswa yang tepat sama, yang ada adalah keragaman. Oleh karena itu, mengajar itu adalah ilmu dan sekaligus seni. Ada ilmu mengajar, tetapi itu saja belum cukup, diperlukan juga seni mengajar. Seni mengajar merupakan kreativitas guru menemukan pendekatan atau modal mengajar yang memungkinkan setiap siswa atau mahasiswa mengembangkan potensi, kecakapan dan karakteristiknya secara optimal (Sukmadinata, 2004:150-151).

Sesuai dengan konsep pembelajaran di atas, ada sejumlah prinsip yang harus

diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran, diantaranya :

a) Berpusat Kepada Siswa

Prinsip ini mengandung makna, bahwa dalam proses pembelajaran siswa menempati posisi sentral sebagai subjek belajar. Keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana materi pelajaran telah disampaikan guru akan tetapi sejauh mana siswa telah beraktivitas mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri. Inilah makna pembelajaran yang menekankan kepada proses (*process oriented*).

b) Belajar Dengan Melakukan

Prinsip ini mengandung makna, bahwa belajar bukan hanya sekedar mendengarkan, mencatat sambil duduk dibangku, akan tetapi belajar adalah proses beraktivitas, belajar adalah berbuat (*learning by doing*).

c) Mengembangkan Keingintahuan, Imajinasi, dan Fitrah

Proses pembelajaran yang dimulai dan didorong oleh rasa ingin tahu, akan lebih bermakna dan bertenaga, dibandingkan dengan proses pembelajaran yang berangkat dari keterpaksaan.

d) Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah

Pembelajaran adalah proses berpikir untuk memecahkan masalah. Sekecil

apa pun kehidupan manusia tidak akan terlepas permasalahan yang harus diselesaikan. Oleh sebab itu, pengetahuan yang diperoleh mestinya dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

e) Mengembangkan dan Mendorong Kreativitas Siswa

Membentuk manusia yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu tujuan pendidikan. Selama ini kurikulum yang berlaku dianggap kurang mengembangkan aspek kreativitas siswa. Kurikulum cenderung hanya mengembangkan kemampuan sisi akademik, melalui proses pembelajaran yang mendorong agar siswa menguasai pengetahuan yang diajarkan.

f) Mengembangkan Kemampuan Menggunakan Ilmu dan Teknologi

Dalam kehidupan globalisasi sekarang ini teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan dituntut untuk membekali setiap individu agar mampu memanfaatkan hasil-hasil teknologi.

g) Menumbuhkan Kesadaran sebagai Warga Negara yang Baik

Selama ini salah satu kelemahan pendidikan seperti dikemukakan oleh para ahli adalah kelemahan dalam menciptakan para lulusan yang

memiliki kesadaran terhadap aturan dan norma kemasyarakatan. Setiap guru mata pelajaran memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan manusia yang sadar dan penuh tanggung jawab sebagai seorang warga Negara.

h) Belajar Sepanjang Hayat

Belajar dilakukan sepanjang hayat agar tercipta *meaningfull learning*.

2. Pendekatan Pembelajaran IPS

Pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan siswa. Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan bersama dengan pemerolehan pengalaman-pengalaman belajar sesuatu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:161-170) mengatakan bahwa pembelajaran itu dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

a) Pembelajaran Secara Individual

Merupakan kegiatan mengajar guru menitikberatkan pada bantuan dan bimbingan belajar kepada masing-masing individu. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, pendiagnosis kesukaran belajar, dan rekan diskusi.

b) Pembelajaran Secara Kelompok

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang. Pada pembelajaran kelompok, orientasi dan tekanan utama pelaksanaannya untuk

meningkatkan kemampuan kerjasama dan belajar kepemimpinan dan keterpimpinan.

c) Pembelajaran Secara Klasikal

Merupakan kemampuan guru yang utama, kegiatan mengajar yang efisien, secara ekonomis, pembiayaan kelas yang lebih murah karena dilakukan dan dilaksanakan dalam pembelajaran kelas. Pembelajaran kelas dapat dilakukan dengan tindakan : (1) penciptaan tertib belajar di kelas, (2) penciptaan suasana senang dalam belajar, (3) pemusatan perhatian pada bahan ajar, (4) mengikutsertakan siswa belajar aktif, (5) pengorganisasian belajar sesuai dengan kondisi siswa.

3. Konsep Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS

Kreativitas diartikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. "Kreativitas diartikan pula semua usaha produktif yang unik dari individu". Maka dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Untuk itulah pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari usia dini atau dari Sekolah Dasar (SD). Kreativitas adalah aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensial yang ada pada semua manusia

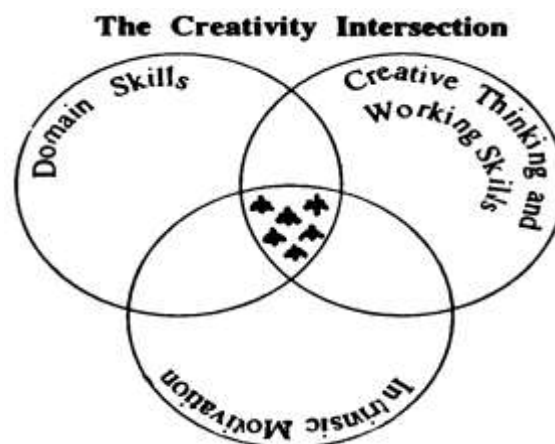
saat dilahirkan, akan tetapi yang sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan (Maslow, 1968 : dalam Munandar, 2004:18) mengatakan sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Menurut Hulbeck (1945) dalam Munandar (2004:20) mengatakan "Creative action is an imposing of one's own whole personality on the environment in an unique and characteristic way". Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan.

Kreativitas merupakan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan aktivitas individu atau kelompok dalam suatu masyarakat, jadi dengan mengembangkan

kreativitas diharapkan siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya secara mandiri atau kelompok. Kreativitas ini tercipta di segala bidang dan kreativitas dapat diajarkan di sekolah-sekolah, karena setiap orang pada dasarnya memiliki kreativitas pada dirinya meskipun dengan kadar yang berbeda-beda. Bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Keberhasilan kreativitas menurut Amabile (Munandar, 2004: 77) adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik. Persimpangan kreativitas tersebut - yang disebut dengan teori persimpangan kreativitas (*creativity intersection*) - dapat digambarkan seperti berikut ini.



Gambar 1. Teori Persimpangan Kreativitas

Sumber: T.M. Amabile (Munandar, 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*).

Ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek yaitu:

- a) Aspek Kognitif. Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif/divergen (ciri-ciri *aptitude*) yaitu: (1) keterampilan berpikir lancar (*fluency*); (2) keterampilan berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*); (3) keterampilan berpikir orisinal (*originality*); (4) keterampilan memperinci (*elaboration*); dan (5) keterampilan menilai (*evaluation*). Makin kreatif seseorang, ciri-ciri tersebut makin dimiliki. (Williams dalam Munandar, 1999: 88)
- b) Aspek Afektif. Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri *non-aptitude*) yaitu: (1) rasa ingin tahu; (2) bersifat imajinatif/fantasi; (3) merasa tertantang oleh kemajemukan; (4) sifat berani mengambil resiko; (5) sifat menghargai; (6) percaya diri; (7) keterbukaan terhadap pengalaman baru; dan (8) menonjol dalam salah satu bidang seni (Williams dalam Munandar, 1999).

Berdasarkan ciri-ciri di atas maka ada lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: (1) menghormati pertanyaan yang tidak biasa; (2) menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa; (3)

memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri; (4) memberi penghargaan kepada siswa; dan (5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

4. Faktor-faktor Kemampuan Kreatifitas

Ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: (1) waktu, (2) kesempatan menyendiri, (3) dorongan, (4) sarana, (5) lingkungan yang merangsang, (6) hubungan anak-orangtua yang tidak posesif, (7) cara mendidik anak, (8) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Amabile (Munandar, 2004: 223) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan kreativitas yaitu evaluasi, hadiah, persaingan/kompetisi antara anak, dan lingkungan yang membatasi. Sementara menurut Torrance dalam Arieti yaitu: (1) usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi; (2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak; (3) terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual; (4) terlalu banyak melarang; (5) takut dan malu; (6) penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu; dan (7) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Kurikulum harus berorientasi pada pengalaman belajar sesuai dengan prinsip belajar sepanjang masa yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal seperti

yang dirumuskan Unesco (Sanjaya, 2007:96), yaitu :

- a) *Learning to Know* atau *Learning to Learn*
- b) *Learning to Do*
- c) *Learning to Be*
- d) *Learning to Live Together*

Dari keempat pilar yang dirumuskan itu, tampak dalam belajar dan pembelajaran mendorong kreativitas siswa dan terdapat pergeseran pemaknaan terhadap proses pendidikan dari sekadar mengetahui informasi menjadi proses mencari dan memanfaatkan informasi guna mendorong kreativitas siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dan kreativitas dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi dan mendorong kreativitas belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi dan mendorong kreativitas belajar siswa. Guru harus dapat menerapkan cara agar siswa termotivasi dan kreativitasnya tersalurkan dalam belajar, yaitu :

- a) Memperjelas Tujuan Yang Ingin Dicapai
- b) Membangkitkan Minat dan kreativitas Siswa
- c) Ciptakan Suasana Yang Menyenangkan Dalam Belajar
- d) Berilah Pujian Yang Wajar Terhadap Setiap Keberhasilan Siswa

- e) Berikan Penilaian
- f) Berilah Komentar Terhadap Hasil Pekerjaan Siswa
- g) Ciptakan Persaingan dan Kerja sama

5. Strategi-strategi Pembelajaran IPS dan Kemampuan Kreativitas Siswa

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan / kompetensi baru. Ketika kita berpikir informasi dan kompetensi apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Ini sangat penting untuk dipahami, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya.

Ada beberapa strategi -strategi pembelajaran IPS baik individual atau *Group learning*, yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreatifitas siswa yaitu:

- a) *Strategy Exposition*, bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Misalkan untuk mencapai kompetensi agar siswa mampu menyebutkan hari dan tanggal kemerdekaan Indonesia, maka strategi *exposition* akan lebih tepat, karena materi yang harus dikuasai adalah materi yang jadi dan pasti.
- b) *Strategy Discovery*, bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa

melalui berbagai aktivitas. Manakala kompetensi yang diharapkan agar siswa mampu mendeskripsikan peristiwa yang melatarbelakangi munculnya proklamasi kemerdekaan, maka *strategy discovery* yang cocok karena untuk mencapai kemampuan tersebut diperlukan upaya siswa untuk menyerap berbagai informasi.

Berdasarkan strategi pembelajaran IPS di atas maka perilaku belajar mengajar yang merupakan pengajaran yang berpusat pada siswa, dapat dibedakan menjadi

a) Pembelajaran dengan *Strategi Ekspositori*

Merupakan kegiatan mengajar yang berpusat pada guru. Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi terperinci tentang bahan pengajaran. Tujuannya adalah “memindahkan” pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai kepada siswa.

b) Pembelajaran dengan Strategi Inkuiri

Merupakan pengajaran yang mengharuskan siswa mengelola pesan sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Tujuan pembelajaran inkuiri adalah pengajaran yang berpusat pada siswa, siswa menjadi aktif, kreatif dalam mengembangkan keterampilan intelektual, berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah secara ilmiah.

Selain itu, strategi pembelajaran juga dapat dilihat dari belajar secara individual, belajar secara berkelompok, dan belajar dengan tim siswa.

6. Pembelajaran Individual

Strategi belajar individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan, dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Bahan pelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri. Contoh dari strategi pembelajaran ini adalah belajar melalui modul atau belajar bahasa melalui kaset audio atau VCD.

7. Pembelajaran Kelompok

Belajar berkelompok dilakukan secara beregu. Sekelompok siswa diajar oleh seorang atau beberapa orang guru. Bentuk belajar kelompok itu bisa dalam pembelajaran kelompok besar atau pembelajaran klasikal; atau bisa juga siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil semacam *buzz group*. Strategi kelompok, tidak memperhatikan kecepatan belajar individual. Setiap individu dianggap sama. Oleh karena itu, belajar dalam kelompok dapat terjadi siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat oleh siswa yang memiliki kemampuan biasa-biasa saja; sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan kurang akan merasa tergusur oleh siswa yang memiliki kemampuan tinggi. Banyak sekali metode-metode

pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran berkelompok ini, seperti pemecahan masalah, TGT, STAD, dll.

8. Prosedur Mengembangkan Kreativitas

a) *Langkah 1 : Mengklasifikasikan Jenis Masalah Yang Akan Disajikan Kepada Siswa.*

Masalah dibedakan menjadi dua yaitu, Masalah yang *disajikan* dan masalah yang *ditemukan*. Masalah yang *disajikan* berarti diberikan kepada siswa. Masalah yang *ditemukan (discovered problems)* berarti masalah itu sudah ada, tetapi harus ditemukan sendiri oleh siswa.

b) *Langkah 2 : Mengembangkan dan Menggunakan Keterampilan-keterampilan Pemecahan Masalah.*

Dengan menggunakan *brainstorming* seperti yang dikemukakan oleh Madow (Hamalik, 2005:181) yang telah melakukan studi ekstensif tentang penggunaan *brainstorming* untuk memecahkan masalah, karena: 1) Latihan dalam *brainstorming* meningkatkan pemecahan masalah kreatif, 2) *Brainstorming* menghasilkan banyak penyelesaian masalah dibandingkan dengan metode berbuat (*do methods*), 3) Gagasan-gagasan yang dihasilkan dengan *brainstorming* lebih baik daripada teknik-teknik konvensional, 4) Upaya yang diperluas menghasilkan gagasan-gagasan menuju ke penambahan jumlah gagasan dan proporsi gagasan-gagasan yang baik, 5)

Para siswa yang mempelajari pemecahan masalah kreatif memperoleh hasil yang lebih tinggi dalam *abilitet* kreatif dibandingkan dengan siswa yang tidak mengikuti kursus

c) *Langkah 3 : Ganjaran Bagi Prestasi Belajar Kreatif*

Ada lima cara yang dapat digunakan/dilakukan oleh guru untuk mendorong dan memberikan ganjaran kepada siswa yang telah mencapai prestasi kreatif, yaitu : 1) Perbaiki dengan bijaksana pertanyaan-pertanyaan siswa yang tidak lumrah, 2) Perbaiki dengan bijaksana gagasan-gagasan dan penyelesaiannya yang tidak tepat, 3) Tunjukkan kepada siswa bahwa gagasannya punya nilai, 4) Sediakan kesempatan kepada siswa dan berikan penghargaan terhadap kegiatan belajar sendiri, 6) Sediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar berpikir dan menemukan tanpa mengabaikan penilaian secara langsung.

KESIMPULAN

a) Kemampuan kreatifitas siswa dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran IPS melalui penyampaian-penemuan atau exposition-discovery learning; strategi pembelajaran kelompok-strategi pembelajaran individual atau *Group-individual learning*; strategi pembelajaran individual; belajar secara

berkelompok; belajar dengan tim siswa; strategi pembelajaran secara langsung (*direct instruction*); strategi pembelajaran dengan diskusi (*student centered*).

- b) Kemampuan kreativitas siswa yang dikembangkan mencakup aspek kognitif atau kemampuan berpikir kreatif/divergen maupun aspek afektif atau sikap kreatif. Pada dasarnya anak memperlihatkan ciri kreativitas tertentu meskipun ciri yang diperlihatkan tidak selalu sama dan berada pada tingkat yang berbeda pula.
- c) Faktor pendukung kreativitas siswa dapat bersumber dari sikap dan strategi mengajar tutor/guru, sarana pembelajaran, pengaturan ruang/fisik, teman, maupun orangtua siswa.

Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta

----- (1999). *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Said Hamid Hasan. *Pendidikan Ilmu Sosial*. 1995. Depdikbud: Jakarta

Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Somantri, Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan IPS*. Bandung: Pascasarjana UPI dan Remaja Rosda Karya

Sukmadinata, N S. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya

DAFTAR PUSTAKA

Al Muchtar, Suwarma. 2004. *Pengembangan Berpikir dan Nilai Dalam Pendidikan IPS*. Gelar Pustaka Mandiri: Bandung

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Hamalik, Oemar. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara