II TINJAUAN PUSTAKA

1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseoranguntuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Dimyati (2006:2) belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh individu yang ditandai dengan adanya perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap pada diri individu tersebut.

Menurut Oemar Hamalik (2011:27-28) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman *(learning is defined as the modification or srengthening of behavior through experience).* Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu pengusaan hasil melainkan pengubahan kelakuan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilalui oleh seseorang baik secara sengaja maupun tidak sengaja yang ditandai dengan adanya perubahan tidak hanya dari segi pemahaman, pengetahuan namun juga perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan belajarnya.

Prinsip belajar menurut Slameto (2003:27) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar adalah sebagai berikut:

- Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mancapai tujuan instruksional.
- Belajar harus dapat menimbulkan *"reinforcement"* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
- Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif
- Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari:

- Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.
- Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
- Repetisi, dalam proses belajar perlu latihan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Sedangkan pembelajaran menurut Darsono (2000:24) adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Sementara itu, pengertian pembelajaran menurut Trianto (2009:17) pada hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Lebih lanjut, Hamalik (2003:57) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Jika belajar adalah proses yang dilalui oleh setiap individu baik seorang siswa maupun guru maka pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan suasana belajar yang berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang akan mengarahkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan sumber belajar yang ada dalam rangka mencapi tujuan pembelajaran.

1. Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Konstrutivisme berarti bersifat membangun. Dalam proses pembelajaran, konsep ini menghendaki agar anak didik dapat dibandingkan kemampuannya untuk secara konstruktif menyesuaikan diri dengan tuntunan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam penyesuaian seperti ini, anak didik akan tetap berada dalam suasana aman dan bebas (Imam Bernadib dalam Yatim Riyanto 2012:144).

Tujuan pembelajaran konstruktivistik ini ditentukan pada bagaimana belajar, yaitu menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif produktif dalam konteks nyata yang mendorong si belajar untuk berpikir dan berpikir ulang lalu mendemonstrasikan. Jadi menurut teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari (Sardiman, 2008:38). Beberapa tujuan tentang konstruktivisme dalam pembelajaran ini, pada dasarnya ada beberapa tujuan yang ingin diwujudkan antara lain:

1. Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawabannya.
3. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap.
4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri (Yatim Riyanto, 2012:147).

3 .Pembelajaran Kreatif

Menurut Asri Budiningsih (2005), pembelajaran kreatif dan produktif adalah model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Untuk menjadi guru yang kreatif, yang menciptakan pembelajaran kreatif *Quantum Teaching* menyediakan model yang disebut sebagai "wadah"- yang pada wadah tersebut guru dapat terus menciptakan hal-hal baru ketika menjalankan kegiatan belajar mengajarnya. Dua wadah itu, oleh Quantum Teaching yang mengklasifikasikannya menjadi dua yaitu:

***1. context* (konteks) adalah pengelolaan kelas sebagai lingkungan tempat mengajar**

Konteks yang berupa pengelolaan kelas sebagai lingkungan tempat belajar mempunyai dua aspek, yaitu;

a. Menyediakan fasilitas yang luwes

Fasilitas juga salah satu hal yang mendukung terjalinnya komunikasi secara efektif agar informasi yang ingin disampaikan guru dapat diterima dengan baik hal ini berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

b. Menciptakan lingkungan yang mendukung

Lingkungan adalah cara menata ruang kelas; pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, musik dan semua hal yang mendukung proses belajar.

Menurut LouAnne Johnson dalam bukunya yang berjudul pengajaran yang aktif dan interaktif (2008:54) anak-anak jauh lebih mudah beradaptasi dan lebih cepa terganggu pada elemen-elemen perasa dibandingkan orang dewasa. Empat dari lima indera memainkan peranan dalam kelas karena murid-murid sering kali merespon secara dramatis tampilan, rasa, bahkan bau lingkungan kelas, sehingga hal ini harus dapat diatasi dengan baik untuk menciptakan lingkungan kelas yang fungsional, nyaman dan membangkitkan semangat. Selain hal itu hal lain yang harus diperhatikan adalah pengaturan tempat duduk karena hal ini memiliki dampak yang sangat pada motivasi, prilaku, dan interaksi sesama murid juga dengan guru. Ada dua hal yang harus dipertimbangkan dalam penyusunan tempat duduk ini

yaitu, visi dan akses ketika mereka duduk, seluruh siswa harus dapat melihat papan tulis, layar proyeksi, TV atau monitor VCR dengan jelas, dan guru juga harus memiliki akses yang mudah dan cepat untuk mengamati setiap siswa di kelas.

2.content **(konten) adalah kekayaan materi dan kemampuan menyampaikan materi pembelajaran kepada murid.**

Adapun dari sisi konten, ada empat wadah yang disediakan agar dapat berkreasi secara leluasa, yaitu;

a. Mempersiapkan presentasi yang prima

Dalam hal ini guru dituntut memiliki 4 kemampuan, yaitu:

1. Membuka dan menutup pelajaran, karena hal imi merupakan dua kegiatan rutin yang dilakukan guru untuk memulai dan mengakhiri. Agar kegiatan membuka dan menutup pelajaran dapat dilakukan secara efektif dan berhasil guna perlu diperhatikan komponen-komponen yang terkait didalamnya, yang meliputi: menarik perhatian peserta didik, membangkitkan motivasi, memberikan acuan (mengemukakan secaraspesifik dan singkat serangkaian alternatif yang memungkinkan peserta didik memperoleh gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang akan dipelajari dan cara yang hendak ditempuh dalam mempelajari materipembelajaran).
2. Menjelaskan adalah mendeskripsikan secara lisan tentang sesuatu benda, keadaan, data, fakta sesuai dengan waktu dan hukum-hukum yang berlaku. Oleh karena itu keterampilan menjelaskan perlu ditingkatkan agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.
3. Kemampuan bertanya, karena keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai oleh guru, dan hampir setiap tahap pembelajaran guru dituntutuntuk mengajukan pertanyaan, dan

kualitas pertanyaan yang diajukan guru akan menentukan kualitas jawaban peserta didik.

4. Penguatan (*reinforcement*) kepada siswa, karena merupakan respon terhadap suatu peristiwa terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut.Penguatan dapat dilakukan secara verbal berupa kata maupun kalimat pujian; seperti bagus dan tepat. Sedangkan secara non verbal dapatdilakukan dengan; gerakan mendekati peserta didik, acungan jempol dan sentuhan.

b. Menciptakan suasana yang memberdayakan

Suasana kelas dapat mencakup, cara menjalin rasa simpati dengan siswa, sikap dengan sekolah dan belajar. Suasana yang penuh kegembiraan membawa kegembiraan pula dalam belajar.

c. Membangun landasan yang kukuh

Landasan adalah kerangka kerja; tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama yang memberi siswa sebuah pedoman untuk bekerja dalam komunitas belajar.

d. Mengajarkan berbagai keterampilan danmembuat rancangan belajar yang dinamis

Rancangan adalah penciptaan terarah unsur-unsur penting yang bisa menumbuhkan minat siswa, mendalami makna, dan memperbaiki proses tukar-menukar informasi.

Menurut Colin Rose, sekolah-sekolah pada saat ini harus juga berusaha untuk mengajarkan “how” dan tidak terlalu menekan ‘what” kepada siswa. Guru menjadi tidak kreatif karena hanya memusatkan pada “what” (menghabiskkan meteri pelajaran tepat waktu dan sesuai kurikulum). Padahal, apabila guru juga memiliki “how” (keterampilan belajar mengajar), tentulah ada cara efektif dalam membuat siswa lebih cepat menangkap pelajaran.

Denganmemiliki dan menguasai berbagai keterampilan belajar, para guru tentu akan lebih kreatif dalam mengajar.

4.Keterampilan Mengadakan Variasi

Proses belajar mengajar adalah kegiatan utama di sekolah, siswa dan guru sebagai pelaksana utama, dalam proses belajar mengajar, guru sebagai fasilitator pembelajaran bertanggung jawab sepenuhnya terhadap penyajian kegitan pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah menyerap informasi yang telah disampaikan, untuk mencapai hal itu perlu diadakan variasi pembelajaran.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005:124) keterampilan mengadakan variasi dalam proses pembelajaran meliputi tiga aspek, yaitu:

1. Variasi dalam mengajar
2. Variasi dalam penggunaan media dan bahan pengajaran
3. Variasi antara interaksi guru dan siswa

a. Prinsip Penggunaan Variasi Pembelajaran

1. Dalam penggunaan variasi sebaiknya semua jenis variasi digunakan, disamping juga harus ada penggunaan komponen dalam setiap variasi
2. Menggunakan variasi secara lancar dan berkesinambungan, sehingga momen proses mengajar secara utuh tidak rusak dan perhatian anak didik dalm proses belajar tidak terganggu
3. Penggunaan komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan terencana oleh guru, karena itu diperlukan penggunaan yang luwes dan spontan sesuai dengan umpan balik, yang biasanya ada dua macam jenis umpan balik, yaitu :

a. Umpan balik berupa tingkah laku yang menyangkut perhatian dan keterlibatan siswa
b. Umpan balik informasi tentang pengetahuan dan pelajaran

Karena luasnya ruang lingkup pembelajaran kreatif, dan berdasarkan pada berbagai pertimbangan maka peneliti membatasi pembelajaran kreatif dalam dua aspek yaitu:

a. Variasi Metode pembelajaran

Dasar pertimbangan pemilihan metode mengajar menurut Saiful Bahri Djamarah ada beberapa faktor yang menjadi dasar pertimbangan pemilihan metode pengajaran antara lain :

1. Berpedoman pada Tujuan

Tujuan adalah keinginan yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan interaksi edukatif. Metode mengajar yang guru pilih tidak boleh bertentangan dengan tujuan yang telah dirumuskan, tapi metode mengajar yang dipilih harus mendudkung kegiatan interaksi edukatif berproses guna mencapai tujuannya.

2. Perbedaan Individual anak didik

Aspek-aspek perbedaan anak didik yang perlu dipertimbangkan adalah aspek biologis, intelektual, dan psikologis

3. Kemampuan guru

Kemampuan guru tentu bermacam-macam, disebabkan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar latar belakang tersebut akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode yang baik dan benar.

4. Sifat bahan pelajaran

Setiap mata pelajaran mempunyai sifat masing-masing seperti, mudah, sedang dan sulit, ketiga sifat ini tidak bisa diabaikan begitu saja dalam pemilihan metode mengajar. Sehingga penting mengenal sifat mata pelajaran sebelum pemilihan metode pengajaran.

5. Situasi kelas

Situasi kelas adalah sisi lain yang patut diperhatikan dan dipertimbangkan guru karena kelas dari hara kehari selalu berubah sesuai dengan kondisi psikologis peserta didik.

6. Kelengkapan fasilitas

Penggunaan metode perlu didukung fasilitas. Fasilitas yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik metode mengajar yang akan dipergunakan.

7. Kelebihan dan kelemahan metode

Pemilihan metode yang terbaik adalah mencarai titik kelemahan suatu metode untuk kemudian dicarikan metode untuk menutupi kelemahan metode tersebut.

b. Variasi Media Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam buku interaksi guru dan murid, tiap anak mempunyai kemampuan indra yang tidak sama baik pendengaran maupun penglihatan sehingga seorang guru perlu melakukan variasi penggunaan media yang akan membantu siswa dalam menyesuaikan dengan indra yang dimilikinya.

Ada tiga variasi penggunaan media yaitu:

1. Variasi media pandang

Penggunaan media pandang dapat diartikan sebagai penggunaan alat dan bahan ajar khusus untuk komunikasi, seperti buku, majalah, globe, peta, majalah dinding, film, film strip, TV, radio, recorder, gambar grafik, model, demonstrasi, dan lain-lain. Penggunaan yang lebih luas pada media-media tersebut akan memberikan manfaat, antara lain:

a) Membantu secara konkret konsep berpikir dan mengurangi respon yang kurang bermanfaat
b) Menarik perhatian peserta didik pada tingkat yang lebih tinggi
c) membuat hasil belajar lebih permanen

d) menyajikan pengalaman riil yang akan mendorong kegiatan mandiri anak didik
e) mengembangkan cara berpikir berkesinambungan, seperti halnya pada film;
f) memberi pengalaman yang tidak mudah dicapai oleh media lain
g) menambah frekuensi kerja, lebih dalam dan belajar lebih bervariasi

2. Variasi media dengar

Pada umumnya dalam proses interaksi edukatif dikelas, suara guru adalah alat utamadalam komunikasi.Variasi dalam menggunakan media dengar memerlukan kombinasi dengan media pandang dan media taktil, media ini meliputi, rekaman bunyi dan suara, rekaman musik, rekaman drama bahkan rekaman ikan lumba-lumba yang semuanya itu dapat memiliki relevansi dengan pelajaran.

3. Variasi media taktil

Variasi media taktil adalah penggunaan media yagng memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyentuh dan memanipulasi benda atau bahan ajar. Dalam hal ini akan melibatkan peserta didik dalam pembuatan model, yang hasilnya dapat disebutkan dan dilakukan secara individu atau kelompok kecil. Contoh : pada bidang studi sejarah dapat menggunakan maket desa zaman masa Majapahit; dalam bidang studi geografi dapat membuat model lapisan tanah; sedangkan dalam bidang studi ekonomi dapat mengumpulkan berbagai jenis uang logam.

5. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

Model pembelajaran *cooperatif learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota

kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Etin solihatin dan Raharjo (2005:4) pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Menurut Slavin dalam Etin Solihatin dan Raharjo (2005:4) c*ooperatif learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Sedangkan menurut Stahl dalam Etin Solihatin dan Raharjo (2005:5) pembelajaran *cooperatif learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.

a. Model Pembelajaran Kooperatif *Take and Give*

Model Take and Give merupakan pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman sebayanya (siswa lain).

Siswa diberi kartu untuk dihapal sebentar kemudian mencari pasangan untuk saling menginformasikan, selanjutnya siswa diberi pertanyaan sesuai dengan kartunya.

Media Model Pembelajaran *Take and Give*

1. Siapkan kartu dengan ukuran 10 x 15 cm untuk sejumlah siswa.
2. Setiap kartu berisi nomor, bahan belajar (sub materi) dan nama yang diberi informasi, kompetensi dan sajian materi.

Langkah-langkah metode *Take and Give*

1. Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya.
2. Guru menjelaskan materi sesuai kompetensi yang sudah direncanakan selama 45 menit.
3. Untuk memantapkan penguasaan peserta, tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihapal) kurang lebih 5 menit.
4. Guru meminta salah satu siswa untuk menginformasikan materi sesuai kartu masing-masing,kemudian menyebutkan nomor kartu temannnya yang lain untuk menjawab pertayaan dari materi yang telah dibaca sebelumnya
5. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing.
6. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).
7. Strategi ini dapat dimodifikasikan sesuai keadaan.
8. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.

b. Model Pembelajaran Kooperatif *Student Fasilitatory Explanning*

Model pembelajaran ini bertujuan agar siswa memilki kemampuan mempresentasikan ide dan pendapatnya kepada siswa lain (Asep Mahfudz 2012:47).

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru mendemonstrasikan materi pembelajaran
3. Guru memberikan kesempatan untuk dapat menyampaikan ide dan menjelaskan materi pembelajaran kepada temannya yang lain
4. Guru menyimpulkan ide dan pendapat dari siswa

5. Guru memberikan simpulan dan reward kepada siswa.

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS sebagai salah satu bagian yang terintegrasi di dalam kurikulum sekolah, yang bertujuan sebagai bekal bagi siswa untuk menghadapi kehidupan sosial pada lingkungan masayarakat, sebagaimana dikemukakan oleh *National council for social studies* (NCSS) (1979), bahwa tidak ada satupun cabang kurikulum sekolah yang lebih sentral daripada Pendikian IPS. Stanley (1985:7) di dalam mengantar buletin NCSS no. 75 berjudul "*Review of Research in Social Studies Education 1976-1983*", juga berpandangan bahwa "sungguh pun semua mata pelajaran di sekolah bernilai atau berharga bagi anak, akan tetapi tidak ada yang lebih mendasar dan lebih penting daripada pendidikan IPS".

Pendidikan IPS di sekolah adalah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang mendudukan konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis, serta kebermaknaannya bagi siswa dalam kehidupannnya mulai dari tingkat SD sampai dengan SLTA, atau membekali dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, khususnya dalam bidang ilmu sosial di perguruan tinggi. Pendidikan IPS (*social studies*) bukanlah suatu program pendidikan disiplin ilmu tetapi adalah suatu kajian tentang masalah-masalah sosial yang dikemas sedemikian rupa dengan mempertimbangkan faktor psikologis perkembangan peserta didik dan beban waktu kurikuler untuk program pendidikan. Luasnya cakupan mata pelajaran IPS karena makin kompleksnya masalah sosial yang ada pada masyarakat, sehingga guru harus berupaya dalam menyederhanakannya namun tidak mengurangi esensi capaian materinya.

Mata Pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
b. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
c. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
d. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

(Isriani dan Dewi, 2012:173)

7. Hasil Belajar

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2009:3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Bagi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan suatu pencapaian tujuan pengajaran. Bagi siswa, bukti hasil belajar dapat terlihat dari perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2011: 30 - 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada setiap aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah:

1) Pengetahuan
2) Pengertian
3) Kebiasaan
4) Keterampilan
5) Apresiasi

6) Emosional
7) Hubungan social
8) Jasmani
9) Etis atau budi pekerti, dan
10) Sikap

Menurut Bloom dalam Sukardi (2008:75) ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar yaitu:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi

2. Ranah Afektif

Ranah afektif terdiri dari lima prilaku, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor terdiri dari tujuh prilaku, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan dan kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi siswa dalam suatu proses kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setelah menyelesaikan suatu materi pembelajaran pada satu pokok bahasan.

8. Kerangka Pikir

Setiap manusia memiliki rangkaian otak dan kemampuan yang berbeda-beda, preferensi yang tidak sama satu sama lainnya sehingga manusia juga mempunyai kemampuan dan cara yang

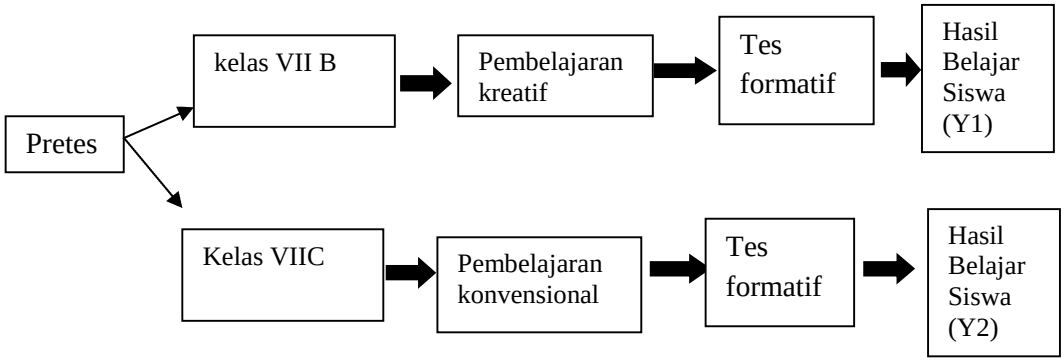
berbeda dalam menerima setiap informasi, begitu juga dengan seorang siswa mempunyai cara yang berbeda pula untuk memahami suatu materi pembelajaran, ketika preferensi gaya belajar yang berbeda-beda dan guru hanya menyajikan pembelajaran dengan metode yang konvensional yang mengharuskan siswa hanya duduk diam, mendengarkan penjelasan guru, dan dituntut untuk dapat memahami suatu materi hanya dengan satu cara yang diintruksikan guru, yang sering kali dirasa sangat sulit oleh siswa karena tidak sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki, hal ini justru akan membatasi stimulus indra, membatasi interaksi sosial, menomorduakan kreatifitas dan inisiatif siswa atas hal-hal yang penting dalam proses pembelajaran yang bahkan akan menimbulkan kesulitan dalam belajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah siswa dapat belajar sesuai dengan cara belajar mereka masing-masing yang akan mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar, hal ini tidak akan terwujud jika tidak didukung dengan revolusi gaya mengajar guru menghadapi gaya belajar siswa yang berbeda-beda, sehingga dibutuhkan seorang guru yang kreatif dengan kreativitas yang dimiliki mampu menyajikan pembelajaran yang aktif dan interaktif dengan adanya variasi metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat diterima siswa. Sehingga ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru yang kreatif dalam menghadapi siswa yang heterogen yaitu:

a. Melakukan pertimbangan pemilihan metode mengajar yang bertolak pada beberapa faktor seperti tujuan, perbedaan individual peserta didik, kemampuan guru, kelengkapan fasilitas dan situasi kelas.
b. Melakukan variasi metode pembelajaran yang aktif dan interaktif yang dapat diterima oleh seluruh gaya belajar siswa
c. Menyajikan media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Penelitian tentang Perbandingan hasil belajar IPS terpadu dengan menggunakan pembelajaran kreatif dan pembelajaran konvensional kelas VII SMP Negeri 4 natar tahun ajaran 2012- 2013 pada pokok bahasan Menggunakan peta, atlas,dan globe, untuk mendapatkan informasi keruangan siswa terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat, dalam hal ini yang menjai variabel bebas adalah pembelajaran kreatif (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y)

Berdasarkan pemikiran di atas dapat dijelaskan secara sistematis hubungan antar Variabel penelitian dalam gambar 1.1 kerangka pikir sebagai berikut:



9. Anggapan Dasar dan Hipotesis

a. Anggapan Dasar

Penelitian ini mempunyai anggapan dasar bahwa siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen mempunyai kemampuan belajar yang homogen dan memperoleh materi pembelajaran yang sama yang membedakan adalah perlakuan seorang guru yang kreatif berupa pemberian variasi metode dan media pembelajaran.

b. Hipotesis

Terdapat perbedaan Rerata hasil belajar IPS Terpadu siswa dengan menerapkan pembelajaran kreatif dan pembelajaran konvensional.