

II . TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keterkaitan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yang identik dengan istilah *Social Studies* bertujuan untuk membantu para remaja dalam mengembangkan potensinya agar menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan masyarakat demokratis.

Bining dan Bining dalam Tasrif (2008:1) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan studi integratif atas disiplin ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang bertujuan meningkatkan kompetensi kewargaan khususnya untuk membantu masyarakat (dewasa) membangun kemampuan membuat keputusan bagi masyarakat luas dalam masyarakat yang plural dan demokratis.

Menurut Tasrif (2008:34) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan rangkaian ilmu sosial yang memberikan kontribusi dalam membentuk watak budaya yang kuat dan kokoh, mandiri, percaya diri, patriotisme, memiliki dedikasi tinggi, berkompetisi dan berkomitmen terhadap nasionalisme bangsa.

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas mengenai hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian masyarakat yang dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya. Menurut Trianto (2010:173) ada empat belas konsep IPS, yaitu: (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3)

kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman atau perbedaan, (5) konflik dan konsesus, (6) pola, (7) tempat, (8) kekuasaan, (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan, (12) kekhususan, (13) budaya, (14) nasionalisme.

Menurut Barr, Shermis & Barth (1987:25) studi sosial merupakan integrasi sejumlah ilmu sosial dan humanities untuk tujuan pengajaran dalam pendidikan kewarganegaraan. Penekanan pada integrasi karena studi sosial merupakan lapangan satu-satunya tentang ilmu sosial dan pandangan kebudayaan. Penekanan pada kewarganegaraan karena studi sosial meskipun terdapat perbedaan dalam orientasi, tinjauan dan metode guru secara universal telah ditinjau sebagai persiapan kesadaran berwarga negara dalam alam demokrasi.

Melalui pembelajaran IPS, dapat membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab terhadap tindakannya. Menurut Supardan (2015:17) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih peserta didik agar memiliki kemampuan mengenal dan menganalisis suatu persoalan dengan berbagai sudut pandang yang komprehensif.

Pembelajaran IPS hendaknya mampu memberikan kemudahan siswa untuk menguasai konsep dasar sehingga siswa dapat menghasilkan pengetahuan yang baru. Menurut Sapriya (2011:48) terdapat empat dimensi dalam pendidikan IPS, yaitu: dimensi pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skill*), dimensi nilai dan sikap (*value and attitudes*), dimensi tindakan (*action*).

1. Dimensi pengetahuan. Menurut Sapriya (2011:49) secara konseptual pengetahuan hendaknya mencakup: fakta, konsep, dan generalisasi. Fakta

merupakan data spesifik tentang peristiwa, objek, orang dan hal-hal yang terjadi (peristiwa). Konsep merupakan kata-kata atau frase yang mengelompok, berkategori dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Generalisasi merupakan suatu ungkapan/pernyataan dua atau lebih konsep yang saling terkait.

2. Dimensi keterampilan. Menurut Sapriya (2011:51) sejumlah keterampilan yang diperlukan dalam proses pembelajaran meliputi: keterampilan meneliti, keterampilan berpikir, keterampilan partisipasi sosial dan keterampilan berkomunikasi.
3. Dimensi nilai dan sikap. Menurut Sapriya (2011:53) nilai merupakan seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir atau bertindak, yang terdiri atas nilai substantif dan nilai prosedural. Sedangkan menurut Tasrif (2008:40) nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS meliputi: nilai edukatif, nilai praktis, nilai teoritis, nilai filsafat dan nilai ketuhanan.
4. Dimensi tindakan. Menurut Sapriya (2011:56) tindakan sosial merupakan dimensi pendidikan IPS yang penting karena tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif, dan dapat belajar berlatih secara konkret dan praktis. Sehingga siswa belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai *Sosial Studies* atau pendidikan IPS yang memfokuskan pada pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi, pada akhirnya

harus memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan karakteristik ilmu-ilmu sosial atau mata pelajaran yang tergabung dalam pendidikan IPS. Menurut Barr, Shermis & Barth (1987:120,144) *Sosial Studies as reflective inquiry* menyatakan bahwa murid harus dapat menginterpretasikan sekaligus bertindak, yang berarti bahwa mereka harus menggunakan informasi, kemudian menginterpretasikan menurut kriteria tertentu, dan mengambil keputusan apa yang harus dikerjakan atau akibat apa, dan hambatannya harus pula diseleksi. Proses *reflective inquiry* meliputi: *experince* (pengalaman), kebimbangan dan ketidaktentuan, *framing the problem* (membuat kerangka masalah), memformulasikan hipotesis, *exploring and evidencing* (mencari dan membuktikan), dan *generalization*. Guru *reflective inquiry* harus memilih satu isu yang diidentifikasi muid-murid sebagai satu problem.

Menurut Somantri (2001:166) Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sebagai usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari. Walaupun substansi dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hanya terdiri atas moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan, kedua substansi ini berhubungan erat dengan pendidikan politik, hukum dan nilai, karena pada dasarnya unsur-unsur dan jenis pendidikan tersebut merupakan suatu rumpun pendidikan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Sehingga orientasi pengembangan PPKn sebagai pendidikan politik, pendidikan hukum dan pendidikan Pancasila.

Menurut Daryono (2011:1) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan nama suatu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah, yang berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan paradigma baru yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di persekolahan sebagai wahana utama serta essensi pendidikan demokrasi dilaksanakan melalui hal berikut.

1. *Civic Intelligence* (kecerdasan warganegara), yaitu: kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, dan sosial.
2. *Civic responsibility* (tanggungjawab warganegara), yaitu: kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warganegara yang bertanggungjawab.
3. *Civic Participation* (partispasi warganegara), yaitu: kemampuan berpartisipasi warganegara atas dasar tanggungjawab, baik secara individual, sosial, maupun sebagai pemimpin masa depan. Margaret Branson dikutip oleh: Numan Somantri dalam bukunya “Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS” (2001 :159,161,299).

Tujuan utama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Rahayu (2013:3) untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat bangsa Pancasila. Sebagai bidang studi ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bersifat antar disiplin karena kumpulan pengetahuan yang membangun ilmu. Sebagai bidang studi ilmiah, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan gabungan berbagai disiplin ilmu.

Fungsi pendidikan Pancasila (sebagai embrio PPKn) dapat dipergunakan sebagai pedoman pengembangan pokok bahasan dalam PPKn. Menurut Kosasih dalam Daryono (2011:72) fungsi pendidikan Pancasila yaitu:

1. sebagai program pendidikan nilai, moral, dan norma yang harus membina totalitas diri peserta didik mengenai pola pikir, sikap, dan kepribadian serta perilaku yang berasaskan nilai, moral, norma Pancasila dan UUD 1945,
2. sebagai program pendidikan politik, dengan tugas membina peserta didik menjadi warga negara yang mengerti politik,
3. sebagai program studi lanjutan dengan tugas membina pembekalan, kemampuan, dan keterampilan untuk studi lanjutan.

Hakekat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut Barr (1987:30) warga negara yang baik ialah orang yang memegang teguh nilai dan sikap, menerima dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup materi mata pelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. dinamika kasus pelanggaran HAM beserta penanganannya secara adil,
2. nilai dan moral yang terkandung dalam pasal-pasal Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,
3. semangat mengatasi ancaman untuk membangun integrasi nasional dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika,
4. dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai konsep NKRI dan geopolitik Indonesia,
5. nilai ideal, instrumental, dan praksis sila-sila Pancasila,
6. dinamika pelaksanaan pasal-pasal yang mengatur tentang keuangan negara dan kekuasaan kehakiman,
7. dinamika pengelolaan dan penyalahgunaan wewenang oleh pejabat negara serta penanganannya (Kolusi, Korupsi, dan Nepotisme),
8. strategi yang diterapkan dalam memperkokoh persatuan dengan bingkai Bhinneka Tunggal Ika,

9. dinamika penyelenggaraan negara dalam konsep NKRI dan konsep negara federal (Permendikbud No. 64 Tahun 2013).

Menurut Somantri (2001:291) berdasarkan ruang lingkup tujuan, program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya dapat dilihat dengan demokrasi politik saja, tetapi harus dilihat hubungan satu sama lain secara interdisipliner dengan ilmu-ilmu sosial lainnya, bahkan dengan agama, sains, dan teknologi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa keterkaitan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Pendidikan IPS dapat dikaji melalui konsep *Sosial Studies* sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*) dan *Sosial Studies* sebagai penelitian mendalam (*social studies as reflective inquiry*). Konsep ini bermakna bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan subsistem (bagian) Pendidikan IPS (sistem) yang memfokuskan diri pada pembentukan warganegara yang demokratis, khususnya mengembangkan siswa menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi, sehingga untuk memperoleh nilai yang terkandung dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa harus diberikan pengalaman hidup yang demokratis di lingkungan sekolah, kelas, dan rumah. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga dapat membentuk siswa menjadi warga negara yang dapat memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari serta dapat membuat keputusan yang terbaik dalam menghadapi suatu masalah. Karena melalui penelitian mendalam, siswa dibiasakan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan serta mencari penyelesaiannya.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.2.1 Model Pembelajaran

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dalam Siregar dan Nara (2010:12) Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Menurut Gagne dalam Huda (2013:3) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru (Sagala, 2012:61). Sehingga untuk membantu siswa dalam belajar diperlukan suatu strategi yang dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga dapat mencapai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Siregar dan Nara (2010:13) pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi proses belajar pada diri seseorang.

Pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman (Slavin, 2011:177). Perubahan tersebut melalui tiga ranah pembelajaran yaitu afektif, psikomotor, dan kognitif. Sehingga setelah

proses pembelajaran diharapkan adanya perubahan dalam sikap, keterampilan dan kemampuan berpikirnya serta kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran.

Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2012:133) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Huda (2013:143) model pembelajaran merupakan kerangka kerja struktural yang dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends dalam Trianto, 2010: 51).

Menurut Trianto (2010:53) model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut Rusman (2013:136) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) prinsip reaksi, (3) sistem sosial, (4) sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6. Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan berfungsi sebagai pedoman merancang pembelajaran dan melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga terjadi proses belajar pada peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, keadaan dan kondisi siswa, bahan atau materi pembelajaran serta sumber belajar yang mendukung perlu dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran.

2.2.2 Model pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif membiasakan siswa untuk belajar dalam kelompok, karena dengan belajar dalam kelompok siswa akan memperoleh pengetahuan yang lebih banyak daripada pembelajaran menggunakan cara tradisional. Inti pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2005:8) dalam

pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan paling penting dari pembelajaran kooperatif untuk memberikan siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.

Menurut Rusman (2013:202) pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sedangkan menurut Wardoyo (2013:45) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan membuat kelompok-kelompok dan menitikberatkan pada terciptanya kerjasama antar siswa dalam rangka optimalisasi ketercapaian tujuan pembelajaran, serta pembelajaran yang memfokuskan pada kompetensi peserta didik sebagai individu maupun dalam melakukan proses adaptasi dan interaksi dengan lingkungan di kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Rusman (2012:207) ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara tim
Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu setiap tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan.
2. Berdasarkan pada manajemen kooperatif
Manajemen mempunyai tiga fungsi: a) sebagai perencanaan pembelajaran, b) sebagai organisasi, c) sebagai kontrol.

3. Kemauan untuk bekerjasama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Sehingga kerjasama sangat perlu ditekankan.
4. Keterampilan bekerjasama
Kemampuan bekerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Siswa didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antar siswa dengan latar belakang etnik yang berbeda, karena siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan yang dapat dilakukan bersama teman-temannya dalam berkelompok. Tumbuhnya kesadaran bahwa siswa belajar berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka.

Menurut Supardan (2015:215) terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif, antara lain: (1) sinergi yang ditingkatkan dalam bentuk kerja sama akan meningkatkan motivasi, (2) anggota kelompok kooperatif dapat saling belajar, (3) interaksi antar anggota akan menghasilkan aspek kognitif, (4) kerja sama meningkatkan perasaan positif, (5) kerja sama meningkatkan penghargaan diri, (6) meningkatkan kapasitasnya untuk bekerja sama secara produktif, (7) meningkatkan kemampuan dalam bekerja sama.

Menurut Wardoyo (2013:51) komponen penting dalam pembelajaran kooperatif berupa pemrosesan kelompok yang merupakan kegiatan untuk melakukan proses evaluasi terhadap proses pembelajaran dalam masing-masing kelompok. Supaya proses pembelajaran berjalan secara optimal, diperlukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa, sifat materi, fasilitas media yang tersedia, serta kondisi guru sendiri.

Pada pembelajaran kooperatif, guru menjadikan pembelajaran yang bermakna dengan cara menjadikan siswa bukan sebagai objek pembelajaran. Pada saat pembelajaran siswa merupakan seseorang yang telah memiliki pengetahuan sehingga pada saat proses belajar dapat mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan informasi baru secara berkelompok.

Menurut Slavin (2005:100) pembelajaran kooperatif bukan hanya sebuah teknik pengajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa, tetapi merupakan cara untuk menciptakan keceriaan, lingkungan yang pro-sosial di dalam kelas, yang merupakan salah satu manfaat penting untuk memperluas perkembangan interpersonal dan keefektifan.

Pembelajaran kooperatif yang diterapkan guru akan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa, apabila guru memperhatikan proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif untuk mengontruksi pengetahuan baik secara mandiri, maupun kelompok dibawah bimbingannya. Menurut Rusman (2012:211) terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, melalui bahan bacaan. Selanjutnya siswa dikelompokkan dalam tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi yang telah siswa pelajari dan memberikan penghargaan terhadap usaha kelompok maupun individu.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dari teman, serta

bekerjasama dalam mencari pemecahan masalah pada kelompok-kelompok kecil saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak hanya mempelajari materi saja, melainkan dapat belajar bekerjasama secara kolaboratif dan saling menghargai pendapat serta memberikan kesempatan kepada orang lain dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.3 Model *Think Talk and Write*

Keberhasilan pembelajaran di kelas tidak hanya ditentukan oleh kemampuan masing-masing siswa, tetapi ditentukan pula oleh guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Model pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman dan komunikasi siswa salah satunya dengan menggunakan model *think talk and write*. Menurut Huda (2013:215) *think talk and write* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berbasis komunikasi.

Menurut Ngalimun (2014:170) Model *think talk and write* merupakan pembelajaran yang dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi dan alternatif solusi), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi dan kemudian membuat laporan hasil diskusi. Sintaknya adalah informasi, kelompok (membaca, mencatat, menandai), presentasi, diskusi, dan melaporkan.

Kegiatan pembelajaran yang terjadi selama ini ketika siswa diberikan tugas tertulis, siswa selalu mencoba untuk langsung menulis jawaban. Walaupun hal itu bukan sesuatu yang salah namun akan lebih bermakna jika siswa terlebih dahulu melakukan kegiatan berpikir, merefleksikan dan menyusun ide-ide, serta menguji ide-ide sebelum menulisnya. Model *think talk and write* yang dipilih pada penelitian ini dibangun dengan memberikan waktu kepada siswa untuk melakukan kegiatan tersebut (berpikir, merefleksikan dan menyusun ide-ide, dan menguji ide-ide sebelum menulisnya).

Sedangkan menurut Huda (2013:218) *think talk and write* merupakan strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar. Strategi yang diperkenalkan pertama kali oleh Huinker dan Laughlin didasarkan pada pemahaman bahwa belajar merupakan sebuah perilaku sosial. Strategi *think talk and write* mendorong siswa untuk berpikir, berbicara dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu. Strategi *think talk and write* memperkenalkan siswa mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan, dan juga membantu siswa dalam mengumpulkan dan mengembangkan ide-ide melalui percakapan terstruktur.

Model *think talk and write* mendorong siswa untuk berpikir, berbicara dan kemudian melaporkan kembali hasil diskusi yang berkenaan dengan suatu topik. Model *think talk and write* digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir untuk mencari pemecahan masalah atau ide dan gagasan terhadap suatu permasalahan yang muncul sehingga muncul pemecahan masalah yang baru

berdasarkan diskusi kelompok dan disampaikan menggunakan media yang menarik sehingga pembelajaran lebih kreatif dan menyenangkan.

Model *think talk and write* dapat digunakan sebagai salah satu model dalam pembelajaran PPKn, karena model ini mampu menggali pengetahuan dan memberikan ide-ide atau gagasan baru dalam pemecahan suatu permasalahan, serta dapat menghasilkan solusi pemecahan masalah yang jarang digunakan atau baru, kemudian melaporkan hasil pemecahan masalah untuk didiskusikan dalam kelompok yang lebih besar, sehingga dapat membangun demokratis dalam pembelajaran dan siswa diharapkan dapat memaksimalkan pemikirannya.

Pembelajaran PPKn yang demokratis akan memberikan kesempatan yang besar pada siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan dan menuangkan idenya, karena hakekat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk menjadikan warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter dilandasi Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa model *think talk and write* merupakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman dan komunikasi siswa yang dilaksanakan melalui langkah-langkah: berpikir, diskusi, melaporkan kembali dan mempresentasikan. Model *think talk and write* dimulai dengan keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca atau mengamati, selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya dalam kelompok diskusi kemudian melaporkan kembali hasil diskusi kelompoknya, terakhir mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

2.3.1 Berpikir

Menghadapi masalah seringkali menuntut kemampuan memperkirakan dan membuat kesimpulan yang bersifat baru dan mengagumkan dengan menggunakan proses berpikir imajinatif. Menurut Kuswana (2011:24) kemampuan berpikir mengisyaratkan bahwa terdapat situasi belajar dan mengajar yang dapat mendorong proses menghasilkan mental yang diinginkan berdasarkan kegiatan, yang dapat ditingkatkan melalui campur tangan guru untuk merencanakan, mendeskripsikan, dan mengevaluasi proses berpikir dan belajar.

Terdapat keterkaitan antara kemampuan berpikir (membaca), diskusi, dan melaporkan kembali. Kemampuan membaca kemudian mengelaborasi dan menyimpulkannya merupakan aspek penting untuk melihat keberhasilan berpikir siswa. Menurut Sudarma (2013:34) apabila seseorang memiliki keterampilan berpikir yang baik, maka akan mempunyai modal untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupannya, karena orang yang berpikir adalah orang yang memiliki idea atau opini mengenai sesuatu.

Huda (2013:218) menjelaskan bahwa pada tahap *think* siswa membaca teks berupa soal (apabila memungkinkan dimulai dengan soal yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari atau kontekstual). Pada tahap ini siswa secara individu memikirkan kemungkinan jawaban (strategi penyelesaian), membuat catatan kecil tentang ide-ide yang terdapat pada bacaan, dan hal-hal yang tidak dipahami dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Sedangkan menurut Kuswana (2011:3) hasil berpikir merupakan sesuatu yang dihasilkan melalui proses berpikir dan membawa atau mengarahkan untuk mencapai tujuan dan sasaran, yang berupa ide, gagasan, penemuan dan pemecahan masalah, keputusan, selanjutnya dikonkretisasi ke arah perwujudan.

Pada tahap berpikir siswa secara individu membaca permasalahan yang telah disediakan guru. Setiap siswa diberi kesempatan untuk memahami permasalahan yang diberikan guru dan membuat catatan secara individual mengenai pemecahan masalah tersebut untuk dibawa ke forum diskusi.

2.3.2 Diskusi

Pada tahap ini siswa merefleksi, menyusun serta menguji (*negoisasi*, *sharing*) ide-ide dalam kegiatan diskusi kelompok. Gagasan atau ide siswa pada tahap berpikir akan didiskusikan dalam diskusi kelompok untuk mendapatkan pemecahan masalah lebih kreatif yang anggota kelompoknya dipilih acak oleh guru asal usul siswa. Kemajuan komunikasi siswa akan terlihat pada dialognya dalam diskusi, baik dalam bertukar ide dengan orang lain ataupun refleksi mereka sendiri yang diungkapkan kepada orang lain dalam kelompoknya. Menurut Huda (2013:219) pada tahap diskusi siswa diberi kesempatan untuk membicarakan hasil penyelidikannya pada tahap pertama.

Menurut Pribadi (2010:43) diskusi merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara membahas masalah atau topik penting untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan. Setiap peserta dapat memberikan opini terhadap masalah atau topik yang sedang didiskusikan. Banyak permasalahan yang terjadi

di lingkungan siswa yang memerlukan pembahasan lebih dari seseorang, terutama masalah-masalah yang memerlukan kerjasama dalam sebuah kelompok.

Lingkungan belajar yang bekerjasama akan menghasilkan ketergantungan yang positif antar siswa. Siswa perlu saling mendiskusikan informasi atau bahan materi, saling membantu memahaminya, dan bekerja sama. Selama proses diskusi, siswa berusaha menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan pertanyaan yang akan dijawab.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:87) terjadi proses belajar mengajar dalam diskusi, karena terjadi interaksi antara dua orang atau lebih yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, sehingga semua siswa aktif tidak ada yang pasif sebagai pendengar saja.

Menurut Tarigan (2008:40) diskusi kelompok akan berlangsung apabila orang-orang yang berminat dalam suatu masalah berkumpul untuk mendiskusikannya dengan harapan terdapat suatu penyelesaian masalah. Diskusi kelompok memberikan banyak manfaat salah satunya kemampuan memberikan sumber-sumber yang lebih banyak bagi pemecahan masalah.

Diskusi kelompok dalam model *think talk and write* dapat melatih siswa lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide atau gagasan terhadap pemecahan masalah, sehingga menghasilkan pemecahan masalah yang baru. Pada tahap diskusi kelompok siswa sudah memiliki pemecahan masalah secara individu, kemudian didiskusikan dalam kelompok sehingga menghasilkan pemecahan masalah yang baru, rinci dan dapat memperkaya suatu gagasan dalam pemecahan

masalah serta menjadikan siswa lebih kreatif. Peran serta seluruh anggota kelompok diskusi dibutuhkan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan gagasan serta mampu menghasilkan gagasan yang beragam.

Interaksi siswa dalam diskusi kelompok sangat diperlukan, karena dengan diskusi kelompok dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa mengungkapkan gagasan dan kemampuan siswa dalam mengemukakan pemecahan masalah yang sudah dirancangannya secara individu, sehingga dengan diskusi kelompok akan menghasilkan gagasan serta cara baru dalam pemecahan suatu masalah.

2.3.3 Melaporkan kembali

Kegiatan selanjutnya dalam pembelajaran menggunakan model *think talk and write* adalah melaporkan kembali hasil diskusi kelompok, yang merupakan aktivitas penting dalam proses pembelajaran, karena melibatkan seluruh anggota kelompok. Siswa diharapkan mampu mengungkapkan pemikirannya dan melaporkan secara tertulis menggunakan media yang dimiliki tentang hasil pemecahan masalah maupun temuan-temuan lain yang didapat pada saat diskusi kelompok, sehingga laporan diskusi siswa akan menghasilkan pemikiran-pemikiran baru tentang penyelesaian masalah.

Menurut Huda (2013:219) melaporkan kembali (*write*) pada pembelajaran menggunakan model *think talk and write* merupakan kegiatan siswa menuliskan ide-ide yang diperolehnya melalui kegiatan berpikir dan berdiskusi, yang terdiri atas landasan konsep yang digunakan, keterkaitan dengan materi sebelumnya,

strategi penyelesaian, dan solusi yang diperoleh. Keaktifan dan kreativitas siswa sangat dibutuhkan pada tahap melaporkan kembali hasil diskusi kelompok, karena laporan diskusi kelompok yang menarik dan kreatif akan memotivasi siswa pada saat laporan siswa dipresentasikan. Hasil melaporkan kembali tersebut akan dipresentasikan dalam diskusi kelas untuk memperoleh pemecahan masalah yang lebih beragam sehingga dapat memperkaya solusi pemecahan masalah.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses belajar mengajar dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Arsyad (2011:26) manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi, (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) memberikan kesamaan pengalaman tentang peristiwa di sekitar lingkungan. Sedangkan menurut Slameto (2013:160) penyajian menggunakan alat audio visual apabila mungkin dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan motivasi serta minat siswa dalam diskusi kelompok.

Keterampilan dalam berpikir bagi siswa dapat dicapai dengan baik apabila dihubungkan dengan topik-topik yang dikenal siswa. Karena itu, untuk dapat mengajak siswa berpikir, guru harus mampu menghubungkan materi yang disajikan dengan hal-hal yang dikenal dan dekat dengan siswa. Penggunaan media memiliki peran dalam pembelajaran karena dapat menarik dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Pada saat melaporkan kembali hasil diskusi kelompok, guru dapat membimbing siswa untuk menggunakan media yang menarik dalam

melaporkan hasil diskusi. Karena penggunaan media yang tepat dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat aktif pada saat laporan diskusi kelompok dipresentasikan.

2.3.4 Mempresentasikan

Komponen selanjutnya pada model *think talk and write* adalah mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok dalam bentuk diskusi presentasi. Menurut Supardan (2015:134) diskusi merupakan metode pembelajaran yang melibatkan antara kelompok siswa untuk membahas dan menganalisis masalah tertentu yang dipresentasikan, sehingga dapat melatih dan mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah yang berorientasi pada masalah autentik kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (kritis dan kreatif).

Diskusi presentasi menjadi jalan pemecahan yang memberi kemungkinan untuk mendapatkan penyelesaian yang terbaik. Karena dalam diskusi presentasi setiap siswa diberikan motivasi untuk mengungkapkan pemikirannya dalam bertanya dan mengemukakan pemikirannya terutama siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri berbicara dalam diskusi.

Kegiatan diskusi presentasi memberikan kesempatan yang besar pada siswa untuk memberikan gagasan atau ide terhadap penyelesaian suatu masalah, karena terdapat beberapa kelebihan dalam diskusi (1) siswa dapat belajar dari teman dan guru untuk membangun keterampilan sosial dan kemampuan, (2) mengorganisasikan pemikiran dan membangun argumen yang rasional (Ngalimun, 2012:11).

Keaktifan siswa perlu dimunculkan dalam diskusi presentasi untuk menghasilkan pemikiran baru dalam diskusi kelas, yang akhirnya dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Guru berperan sebagai fasilitator dan pemberi motivasi terhadap siswa yang belum memiliki keberanian mengemukakan pendapatnya. Pada diskusi presentasi semua siswa memiliki kesempatan sama dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang muncul, sehingga dapat lebih memahami dan memperkaya gagasan penyelesaian terhadap suatu masalah.

2.4 Teori Belajar yang Mendukung

2.4.1 Taksonomi Bloom

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru mencerminkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga dapat ditunjukkan perubahannya setelah siswa mengikuti pembelajaran. Menurut Bloom dan Kawan-kawan (1956) dalam Pribadi (2009:16) terdapat enam kemampuan yang bersifat hirarkis dalam ranah kognitif, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

1. Pengetahuan. Menurut Pribadi (2009:16) pengetahuan merupakan hirarki terendah berupa kemampuan mengidentifikasi dan menyebutkan informasi. Menurut Longman (2001:406) pengetahuan melibatkan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali pola, struktur atau seting.
2. Pemahaman. Melalui pemahaman, siswa dapat membuktikan kemampuannya untuk memahami hubungan yang sederhana diantara fakta atau konsep. Menurut Pribadi (2009:16) pemahaman merupakan kemampuan menjelaskan dan mengartikan konsep. Menurut Longman (2001:411) komprehensi

merupakan jenis memahami seperti orang yang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan materi atau ide yang sedang dikomunikasikan tanpa menghubungkannya dengan materi lain. Melalui pemahaman, siswa dapat membuktikan kemampuannya untuk memahami hubungan yang sederhana diantara fakta atau konsep.

3. Aplikasi. Pada tahap aplikasi, seseorang memiliki kemampuan menerapkan gagasan atau idenya yang ada pada dirinya. Menurut Pribadi (2009:16) aplikasi terkait dengan kemampuan menerapkan prinsip dan aturan yang telah dipelajari. Menurut Longman (2001:412) aplikasi merupakan penggunaan abstraksi dalam keadaan nyata, yang berupa ide-ide umum, aturan prosedur, atau metode universal. Abstraksi bisa juga berupa prinsip, ide, dan teori teknis yang harus diingat dan diaplikasikan.
4. Analisis. Pada tahap analisis seseorang akan mampu menganalisis informasi yang diterimanya dan membagi informasi yang diterimanya menjadi bagian yang lebih kecil dan mampu membedakannya. Menurut Pribadi (2009:16) analisis merupakan kemampuan menguraikan konsep dan menjelaskan keterkaitannya. Menurut Longman (2001:413) analisis bermaksud menjelaskan isi komunikasi, menunjukkan bagaimana komunikasi disistematisasikan, dan cara untuk memaparkan pengaruh, landasan dan susunan komunikasi tersebut.
5. Sintesis. Pada tahap ini seseorang akan mampu menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Menurut Pribadi (2009:16) sintesis merupakan kemampuan menggabungkan komponen menjadi konsep yang baru. Menurut Longman (2001:414) sintesis melibatkan proses mengolah potongan-potongan, bagian-

bagian, elemen-elemen dan mengatur serta memadukannya sehingga membentuk sebuah pola atau struktur yang sebelumnya tidak jelas.

6. Evaluasi. Kemampuan memberikan penilaian menggunakan kriteria atau standar untuk mengetahui manfaatnya. Menurut Pribadi (2009:16) evaluasi merupakan kemampuan tertinggi dalam ranah kognitif, berhubungan dengan kemampuan menilai dan membuat keputusan. Menurut Longman (2001:415) evaluasi menentukan nilai materi dan metode untuk tujuan tertentu, tentang penilaian kuantitatif dan kualitatif menggunakan kriteria tertentu dengan menggunakan standar penilaian.

2.4.2 Taksonomi Bloom dan Anderson

Teori Bloom mengalami perbaikan seiring perkembangan dan kemajuan zaman serta teknologi. Menurut Supardan (2015:182) Taksonomi Bloom telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001:13) dan diberi nama baru *Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing*. Terdapat perubahan kunci dalam revisi ini, pada kategori kata benda menjadi kata kerja, namun setiap kategori masih diurutkan secara hirarki. Pada Taksonomi Bloom dan Anderson, terdapat kategori baru yang sebelumnya tidak ada yaitu mencipta.

1. Mengingat. Mengingat merupakan proses kognitif yang paling sederhana, karena bekal pengetahuan yang dimiliki siswa dapat membantu siswa menyelesaikan masalah dan tugas-tugas. Menurut Longman (2001:99) jika tujuan pembelajarannya menumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, kategori proses kognitif yang tepat mengingat, karena proses mengingat berupa mengambil pengetahuan

yang dibutuhkan berdasarkan memori jangka panjang. Menurut Supardan (2015:183) mengingat berarti mengambil informasi yang relevan dari ingatan jangka panjang.

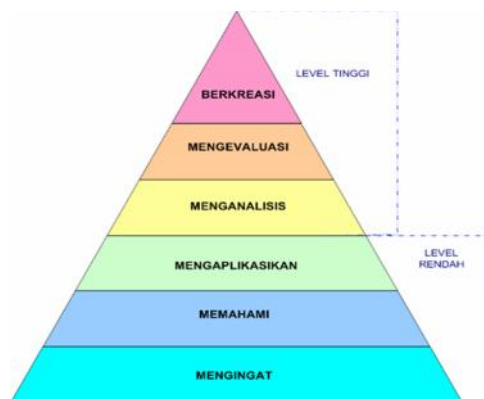
2. Memahami. Siswa memahami dengan cara mengkonstruksi atau memadukan pengetahuan yang baru dimilikinya dengan pengetahuan yang sudah lama dimilikinya. Menurut Longman (2001:105) siswa dikatakan memahami apabila mereka dapat mengkonstruksi makna pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan maupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku atau layar komputer. Menurut Supardan (2015:183) memahami berarti mengkonstruksikan makna berbagai pesan instruksional.
3. Mengaplikasikan. Mengaplikasikan terdiri atas dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan), dan mengimpelmentasikan (ketika tugasnya merupakan masalah). Menurut Longman (2001:116) proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah, dan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Soal latihan merupakan tugas yang prosedur penyelesaiannya telah diketahui siswa, sedangkan masalah merupakan tugas yang prosedur penyelesaiannya belum diketahui siswa. Menurut Supardan (2015:183) menerapkan berarti melaksanakan atau menggunakan suatu prosedur.
4. Menganalisis. Analisis merupakan perluasan memahami atau sebagai pembuka mengevaluasi atau mencipta. Menurut Longman (2001:120) menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian

dan struktur keseluruhannya. Menganalisis mencakup untuk menentukan potongan informasi yang penting, menentukan cara manata potongan informasi tersebut, dan menentukan tujuan dibalik informasi. Menurut Supardan (2015:183) menganalisis berarti mneguraikan materi menjadi bagian-bagain konstituen sebuah pola untuk membentuk dan menentukan bagaimana hubungan bagian yang satu dengan yang lain.

5. Mengevaluasi. Menurut Longman (2001:125) mengevaluasi berarti membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar, dan kriteria yang paling sering digunakan berupa kualitas, efektivitas, efesiensi dan konsistensi. Standarnya dapat bersifat kuantitatif maupun kualitatif dan berlaku pada kriteria.
6. Mencipta. Menurut Longman (2001:128) mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional dan meminta siswa membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya, yang sejalan dengan pengalaman-pengalaman belajar sebelumnya. Menurut Supardan (2015:183) mengevaluasi dan mencipta merupakan dua kategori yang terletak dalam ujung kontinum yang lebih kompleks, berarti membuat *judgment* berdasarkan kriteria dan menyatukan berbagai elemen untuk membentuk suatu pola atau struktur baru.

Menurut Supardan (2015:182) Taksonomi Anderson dan Krathwohl yang merupakan hasil revisi Taksonomi Bloom bersifat dua dimensi, yaitu dimensi pengetahuan dan proses kognitif. Dimensi pengetahuan terdiri atas empat kategori: pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Sedangkan dimensi proses kognitif terdiri atas

enam kategori: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Diagram Taksonomi Bloom dan Anderson secara hierarki terlihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Taksonomi Bloom and Anderson

2.4.3 Teori Belajar J. Bruner

Belajar akan membawa perubahan pada peserta didik sebagai akibat terjadinya proses belajar. Salah satu teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini adalah teori belajar J. Bruner. Teori Bruner dalam Trianto (2010:79) yang selanjutnya disebut pembelajaran penemuan (inkuiri) merupakan suatu model pengajaran yang menekankan pentingnya pemahaman tentang struktur materi (ide kunci) suatu ilmu yang dipelajari, perlunya belajar aktif sebagai dasar pemahaman sebenarnya, dan nilai berpikir secara induktif dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Siregar dan Nara (2010:33) teori Bruner menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan aturan (termasuk konsep, teori dll) melalui contoh yang menggambarkan aturan yang menjadi sumbernya untuk mengetahui kebenaran umum.

Menurut Bruner, belajar akan lebih bermakna bagi siswa jika mereka memusatkan perhatiannya untuk memahami struktur materi yang dipelajari dengan aktif dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menerima penjelasan guru. Siswa dibimbing oleh guru untuk mengetahui kebenaran umum. Menurut Bruner dalam Slameto (2013:11) dalam proses belajar lebih mementingkan partisipasi aktif siswa dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan, dan untuk meningkatkan proses belajar diperlukan lingkungan yang dinamakan *discovery learning environment* berupa lingkungan siswa yang dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika siswa mampu menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu.

Bruner dalam Sagala (2012:35) mengungkapkan bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan, ketiga proses itu adalah: (1) informasi, dalam belajar kita peroleh sejumlah informasi, baik yang menambah pengetahuan, memperhalus atau memperdalam serta informasi yang bertentangan dengan yang kita ketahui sebelumnya, (2) transformasi informasi, informasi tersebut harus dianalisis, diubah atau ditransformasi kedalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual, dan (3) evaluasi, menilai tentang pengetahuan yang kita peroleh berdasarkan transformasi dapat bermanfaat untuk memahami gejala lain.

Hampir semua siswa melalui penggunaan tiga sistem keterampilan untuk menyatakan keterampilan-keterampilan secara sempurna. Ketiga sistem keterampilan disebut Bruner dalam Slameto (2013:11) dengan istilah tiga cara penyajian sebagai berikut.

1. *Enactive*, seperti belajar naik sepeda, yang harus didahului dengan bermacam-macam keterampilan motorik.
2. *Iconic*, seperti mengenal jalan, mengingat di mana bukunya yang penting diletakkan.
3. *Symbolic*, seperti menggunakan kata-kata, menggunakan formula.

2.4.4 Teori Belajar Piaget

Perkembangan intelektual sebagai rangkaian perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil interaksi dengan dunia sekitarnya. Teori belajar Piaget menurut Sagala (2012:29) bahwa belajar mengandung makna sebagai perubahan struktural yang saling melengkapi antara asimilasi dan akomodasi dalam proses menyusun kembali dan mengubah apa yang telah diketahui melalui belajar. Teori belajar Piaget merupakan teori lain yang mendukung dalam model *think talk and write* dengan ide utamanya yaitu:

1. pengetahuan tidak diberikan dalam bentuk jadi (final), tetapi siswa membentuk pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya, melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru ke dalam pikiran. Menurut Sagala (2012:24) asimilasi merupakan proses menyesuaikan atau mencocokkan informasi yang baru dengan yang telah diketahui sebelumnya dengan mengubahnya apabila diperlukan. Akomodasi merupakan penyusunan kembali struktur kognitif karena adanya informasi baru, sehingga informasi itu mempunyai tempat,
2. agar pengetahuan diperoleh, siswa harus beradaptasi dengan lingkungannya,
3. pertumbuhan intelektual merupakan proses terus menerus tentang keadaan ketidaksetimbangan dan keadaan setimbang.

Menurut Piaget (Siregar dan Nara, 2010:33) proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Sehingga guru seharusnya memahami tahap-tahap perkembangan kognitif peserta didiknya, serta memberikan isi, metode, media pembelajaran yang sesuai dengan tahapnya.

Sedangkan menurut Slameto (2013:13) dalam perkembangan intelektual terjadi proses yang sederhana seperti melihat, menyentuh, menyebut nama benda dan sebagainya, serta adaptasi suatu rangkaian perubahan yang terjadi pada tiap individu sebagai hasil interaksi dengan dunia sekitarnya.

Penekanan Piaget pada tindakan dan penyelesaian masalah yang diarahkan oleh diri sendiri (*self directed*) mendukung pendekatan dan kegiatan-kegiatan kreatif yang melibatkan pengalaman praktis dan langsung menurut Beetlestone (2012:22). Menurut teori ini belajar merupakan keterlibatan anak secara aktif membangun pengetahuannya melalui berbagai jalur, seperti membaca, berpikir, mendengar, berdiskusi, mengamati dan melakukan eksperimen terhadap lingkungan serta melaporkannya. Peranan guru sangat penting untuk menciptakan suasana belajar sesuai teori ini. Guru dapat menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman-pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media (Trianto, 2010:73).

2.4.5 Teori Belajar Konstruktivisme

Pengetahuan bukan diberikan, melainkan hasil konstruksi peserta didik dan melalui pengalaman nyata, dengan membiasakan peserta didik menggali informasi yang sudah ada. Teori belajar konstruktivisme merupakan teori lain yang mendukung

model *think talk and write*. Menurut Trianto (2010:75) esensi dari teori konstruktivisme bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi tersebut menjadi miliknya. Konstruktivisme menuntut pendidik mampu menciptakan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam melakukan kegiatan dan berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri.

Pengetahuan bukan kemampuan fakta suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai suatu konstruksi kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman maupun lingkungannya. Ciri-ciri belajar berbasis konstruktivisme dikemukakan oleh Driver dan Oldham dalam Siregar dan Nara (2010:39) yaitu:

1. orientasi, siswa diberikan kesempatan mengembangkan motivasi dalam mempelajari topik dan memberikan kesempatan melakukan observasi,
2. elisitasi, siswa mengungkapkan idenya dengan berdiskusi,
3. restrukturisasi ide, klarifikasi ide dengan ide orang lain, membangun ide baru dan mengevaluasi ide baru,
4. penggunaan ide baru dalam berbagai situasi, ide atau pengetahuan yang telah terbentuk perlu diaplikasikan pada bermacam-macam situasi,
5. *review*, dalam mengaplikasikan pengetahuan, gagasan yang ada perlu direvisi dengan menambahkan atau mengubah.

Terdapat beberapa prinsip konstruktivisme menurut Suparno dalam Trianto (2010:75), yaitu: (1) pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif, (2) tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa, (3) mengajar adalah membantu siswa, (4) tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil, (5) kurikulum menekankan partisipasi siswa, (6) guru sebagai fasilitator.

Strategi memperoleh dalam konstruktivisme lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Sehingga guru mempunyai tugas yaitu: (1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, (2) memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri, (3) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar (Sagala, 2012:88).

Berdasarkan teori belajar tersebut, dapat dikatakan bahwa teori tersebut yang digunakan sebagai dasar penelitian ini, karena belajar akan lebih bermakna bagi siswa jika mereka memusatkan perhatiannya dengan aktif dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menerima penjelasan guru. Keterlibatan anak secara aktif membangun pengetahuannya melalui berbagai jalur, seperti membaca, berpikir, mendengar, berdiskusi, mengamati dan melakukan eksperimen terhadap lingkungan serta melaporkannya.

2.5 Keterampilan Berpikir Kreatif

2.5.1 Keterampilan

Belajar dapat terjadi melalui proses pengalaman peserta didik, sehingga akan membawa perubahan menyeluruh dalam kehidupannya dan memiliki kebermaknaan dari belajar tersebut. Menurut Pribadi (2010:6) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar terjadi apabila terdapat perubahan dalam hal kesiapan pada diri seseorang dalam berhubungan dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Gagne dalam Sagala (2012:17) belajar

merupakan perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja, karena belajar dipengaruhi oleh faktor dalam diri dan faktor luar diri yang keduanya saling berinteraksi dengan komponen Stimulus (S) dan Respon (R). Agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, siswa tidak hanya dijadikan sebagai penerima pasif pengetahuan, melainkan seseorang yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terjadi melalui keterlibatan siswa bukan melalui transfer pengetahuan guru kepada siswa.

Keterampilan merupakan salah satu unsur dalam dimensi IPS. Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis yang dikemukakan oleh Sapriya (2011:51).

Keterampilan dalam IPS memiliki peran membantu siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Terdapat beberapa aspek keterampilan dalam pembelajaran IPS, sebagai berikut.

1. Keterampilan mental
Keterampilan mental meliputi: memandang bahwa hidup ini dapat diperbaiki, menghargai usaha manusia dalam mencapai hasil yang lebih baik, mempunyai kesadaran waktu yang tinggi, serta mampu menyatakan pendapat/gagasan dan menghargai pendapat/gagasan orang lain.
2. Keterampilan personal
Keterampilan personal merupakan organisasi dinamik dari proses-proses kejiwaan yang diwariskan secara biologik berkenaan dengan sikap, keinginan, pikiran dan tingkah laku sesuai dengan kondisi dan situasi lingkungannya.
3. Keterampilan sosial
Keterampilan sosial membantu untuk melihat faktor-faktor penyebab dan timbulnya suatu permasalahan sosial secara interdisipliner/multidisipliner, sehingga upaya mengatasi permasalahan tersebut akan lebih tepat sasaran.

4. Keterampilan motorik
Keterampilan motorik merupakan salah satu keterampilan yang paling nyata dari kemampuan manusia, yang dapat dikembangkan dan dibina melalui keterampilan berbuat, berlatih, dan koordinasi indera serta anggota badan.
5. Keterampilan intelektual
Keterampilan ini memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep. Individu belajar mulai dari tingkat yang paling rendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi. (http://kuliahdaring.dikti.go.id/materiterbuka/open/dikti/.../Kajian_IPS_3_0.pdf diunduh pada Kamis 19 Juni 2015 pukul 17.55 WIB).

Menurut John Dewey dalam Somantri (2001:183) terdapat tujuh jenis keterampilan yang dapat diperoleh siswa dalam pembelajaran, yaitu: (1) mengajukan pertanyaan dan merumuskan masalah, (2) merumuskan hipotesis, (3) mengumpulkan data, (4) menafsirkan dan menganalisis, (5) mengoreksi dan menguji hipotesis, (6) merumuskan generalisasi, (7) mengkomunikasikan kesimpulan.

Keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Menurut Gordon keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat, dan biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor. Menurut Robbins pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat.

1. *Basic literacy skill*
Keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar.
2. *Technical skill*
Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat.
3. *Interpersonal skill*
Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim.
4. *Problem solving*
Menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumentasi dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk

mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisis serta memilih penyelesaian yang baik (<http://rapendik.com/program/pengayaan-pembelajaran/keterampilan/2118-pengertian-ketrampilan-dan-jenisnya.html> diunduh pada Kamis 19 Juni 2014, pukul 20.00 WIB).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, dapat dikatakan bahwa keterampilan merupakan kemampuan siswa melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan kemampuan dasar sehingga menjadikan warga negara yang cerdas dan mampu berpartisipasi aktif. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam menghadapi permasalahan hidup.

2.5.2 Keterampilan Berpikir

Berpikir merupakan sekumpulan keterampilan kompleks yang dapat dilatih sejak usia dini dan melibatkan aktivitas mental seseorang. Sebagaimana pendapat Suryabrata (2012:55) berpikir merupakan proses aktif dinamis yang bersifat ideasional dalam rangka pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya Asrori (2007:144) mengemukakan bahwa berpikir pada dasarnya merupakan rangkaian proses kognisi yang bersifat pribadi atau pemrosesan informasi (*information processing*) yang berlangsung selama munculnya stimulus sampai dengan munculnya respons. Simbol-simbol yang memiliki makna atau arti tertentu bagi masing-masing individu digunakan dalam proses berpikir.

Menurut Sagala (2012:129) berpikir berarti meletakkan hubungan antar bagian pengetahuan yang diperoleh manusia sebagai proses menentukan hubungan-

hubungan secara bermakna antar aspek-aspek suatu bagian pengetahuan. Berpikir merupakan proses dinamis yang menempuh tiga langkah berpikir, yaitu: (1) pembentukan pengertian, yaitu proses mendeskripsikan ciri-ciri objek yang sejenis, (2) pembentukan pendapat, meletakkan hubungan antar dua buah pengertian lebih yang dapat dirumuskan secara verbal, (3) pembentukan keputusan, yaitu penarikan kesimpulan berupa keputusan sebagai hasil pekerjaan akal berupa pendapat baru.

Berpikir secara umum dilandasi oleh asumsi aktivitas mental atau intelektual yang melibatkan kesadaran dan subjektivitas individu. Hal ini merujuk pada suatu tindakan pemikiran atau ide-ide. Berpikir melandasi hampir semua tindakan manusia dan interaksinya. Menurut Kuswana (2011:8) berpikir merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menggambarkan aktivitas mental, baik yang berupa tindakan yang disadari maupun tidak sepenuhnya dalam kejadian sehari-hari sebagai tindakan rutin, tetapi memerlukan perhatian langsung untuk bertindak ke arah lebih sadar secara sengaja dan refleksi atau membawa ke aspek-aspek tertentu atas dasar pengalaman.

Menurut Guilford dalam Slameto (2013:144) terdapat tiga komponen pokok dalam berpikir, yaitu: pengerjaan (*operations*), isi (*contents*), dan hasil (*product*). Komponen pokok berpikir tersebut digambarkan dalam bentuk kubus tiga dimensi yang dimaksudkan untuk menampilkan semua kemampuan intelek manusia, sehingga guru dapat memberikan materi pelajaran dengan melatih proses-proses pemikiran yang beragam, tidak terbatas pada kognisi dan ingatan saja tetapi mencakup pemikiran *divergen* (berpikir kreatif), pemikiran *konvergen* (penarikan

kesimpulan yang logis), dan pemikiran evaluatif sesuai dengan kemampuan anak (Munandar, 2012:166,168).

Berpikir *divergen* berarti berpikir dalam arah yang berbeda-beda, sehingga akan diperoleh jawaban unik yang berbeda-beda namun benar (berpikir kreatif). Sedangkan berpikir *konvergen* berarti berpikir menuju satu arah yang benar atau satu jawaban yang paling tepat atau satu pemecahan suatu masalah (berpikir logis) Guilford dalam Slameto (2013:144). Sedangkan menurut Costa dalam Supardan (2015:200) *creative thinking* berarti kemampuan berpikir *divergen*, yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi.

Ashman Conway dalam Kuswana (2011:24) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir melibatkan enam jenis berpikir, yaitu: (1) metakognisi, (2) berpikir kritis, (3) berpikir kreatif, (4) proses kognitif (pemecahan masalah dan pengambilan keputusan), (5) kemampuan berpikir inti (representasi dan meringkas), (6) memahami peran konten pengetahuan. Sedangkan menurut Savage dan Armstrong dalam Sapriya (2011:80) untuk mengembangkan keterampilan berpikir dalam IPS dapat digunakan beberapa pendekatan antara lain: pendekatan inquiri, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan mengambil keputusan.

Pembelajaran keterampilan berpikir memerlukan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) dan merujuk kepada pendekatan melalui strategi khusus dan prosedur yang bisa dilaksanakan, serta dapat digunakan oleh peserta didik dengan cara terkendali untuk membuat belajar lebih efektif.

Menurut Adey, Shayer dan Yates dalam Kuswana (2011:25) keterampilan berpikir merupakan pendekatan dalam pendidikan yang digunakan oleh guru dan dirancang secara terstruktur. Program ini sering diidentikkan dengan pengembangan pembelajaran kognitif sebagai pelaksanaan kurikulum yang ada. Menurut Sudarma (2013:35) seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan mampu membangun pribadi yang demokratis, karena terbiasa berpikir terbuka.

Keterampilan berpikir banyak memberikan kontribusi terhadap pemecahan masalah dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir pada diri siswa perlu ada penguasaan terhadap bagian-bagian yang lebih khusus atas keterampilan berpikir tersebut serta melatihnya dikelas. Sebagaimana yang dikemukakan Sapriya (2011:52) beberapa keterampilan berpikir yang perlu dikembangkan oleh guru di kelas untuk para siswa, yaitu:

1. mengkaji dan menilai data secara kritis,
2. merencanakan,
3. merumuskan faktor sebab dan akibat,
4. memprediksi hasil sesuatu kegiatan atau peristiwa,
5. menyarankan apa yang akan ditimbulkan atas suatu peristiwa atau perbuatan,
6. curah pendapat (*brainstorming*),
7. berspekulasi tentang masa depan,
8. menyarankan berbagai solusi alternatif,
9. mengajukan pendapat dari perspektif yang berbeda.

Guru perlu mengembangkan keterampilan berpikir siswa untuk membangun pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul di kehidupan, serta mampu mengambil keputusan berdasarkan pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir merupakan pendekatan yang dirancang untuk membangun pribadi demokratis yang menggambarkan aktivitas mental serta kemampuan berpikir untuk menentukan hubungan yang bermakna antar aspek pengetahuan.

2.5.3 Keterampilan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif akan membuka pikiran seseorang terhadap gagasan sendiri dan gagasan orang lain. Berpikir kreatif berarti menemukan cara-cara baru yang lebih baik untuk menyelesaikan suatu masalah. Menurut Husamah dan Setyaningrum (2013:174) berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan metode, gagasan atau memberikan pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama. Seseorang yang kreatif menurut Ausubel dalam Hamalik (2006:179) bahwa individu yang memiliki kemampuan kapasitas (pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi), dapat dikatakan melebihi seseorang yang tergolong intelegen.

Thorrance mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan proses penyadaran adanya gap, gangguan atau unsur-unsur yang keliru (perkeliruan), pembentukan gagasan atau hipotesis, pengujian hipotesis, pengkomunikasian hasil, mungkin juga pengujian kembali atau perbaikan hipotesis.

Pada hakikatnya pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Kemudian pengertian tersebut berkembang bahwa yang penting dalam kreatif adalah produk kreativitas. Produk tersebut merupakan sesuatu yang

baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain (Moreno dalam Slameto, 2013:146). Menurut Sudarma (2013:232) kreatif merupakan kemampuan menemukan cara yang berbeda dengan orang lain, sehingga menghasilkan produk yang berbeda. Seseorang yang kreatif mampu membuat variasi langkah kegiatan yang ditetapkan guru dan mampu memecahkan masalah yang ada.

Siswa yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, minat yang luas menyukai kegermaran dan aktifitas yang kreatif, mandiri serta memiliki kepercayaan diri. Menurut Rusman (2012:325) siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru. Sedangkan menurut Treffinger dalam Munandar (2012:35) pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan, rencana inovatif serta produk orisinal telah dipikirkan secara matang terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin muncul dan implikasinya. Sedangkan menurut Olson (1980:45) seseorang yang kreatif memiliki banyak karakteristik yang pada umumnya menunjukkan banyak perbedaan individual, sebagai berikut.

1. Karakteristik pemecahan masalah.
2. Mengenali masalah yang dinilai.
3. Merumuskan masalah nyata.
4. Terbuka terhadap gagasan sendiri dan gagasan orang lain untuk pemecahan.
5. Menggunakan pertimbangan dan intuisi untuk mengidentifikasi masalah.
6. Mengubah pemecahan menjadi hasil yang dapat digunakan.
7. Pemikiran bawah sadar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir agar muncul kreativitas pada seseorang, atau kegiatan berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru bagi dirinya dan menemukan cara yang berbeda dengan orang lain dalam mengemukakan gagasan sehingga terbentuk karya baru.

Seseorang dikatakan kreatif selalu memiliki rasa ingin tahu, minat yang luas serta menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Mereka lebih berani mengambil resiko dan tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui oleh orang lain. Menurut Torrance dalam Asrori (2007:63) setiap individu memiliki potensi kreatif, tetapi dalam kenyataannya tidak semuanya terwujud menjadi kemampuan dan keterampilan kreatif. Kenyataan ini dapat terjadi karena sesungguhnya kreativitas tidak muncul dalam kevakuman melainkan merupakan hasil dari resultan dan interdependensi dan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2006:179) terdapat tiga aspek khusus dalam berpikir kreatif dengan ciri-cirinya: fleksibilitas, originalitas dan *fluency* (keluwesan, keaslian dan kuantitas output). Fleksibilitas menggambarkan keragaman ungkapan atau sambutan terhadap sesuatu stimulus. Originalitas menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban atau pendapat terhadap sesuatu masalah, kejadian dan gejala. Sedangkan *fluency* menunjuk pada kuantitas output, yang berarti semakin banyak jawaban berarti semakin kreatif.

Menurut Munandar (2012:50,192) kriteria penilaian kreatif berkaitan dengan aspek-aspek berpikir kreatif sebagai berikut.

1. Kelancaran, menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan, arus pemikiran lancar.
2. Kelenturan, menghasilkan gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan, arah pemikiran yang berbeda-beda.
3. Orisinalitas, memberikan jawaban yang tidak lazim, berbeda, dan jarang diberikan kebanyakan orang.
4. Kerincian (*elaborasi*), mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, merinci detail-detail, memperluas suatu gagasan.

Berdasarkan studi faktor analisis mengenai ciri-ciri utama berpikir kreatif, Guilford dalam Munandar (2012:10) membedakan antara *aptitude* dan *non-aptitude traits* yang berhubungan dengan kreativitas. Ciri-ciri *aptitude* dari berpikir kreatif meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir. Ciri-ciri ini dioperasionalisasikan dalam tes berpikir divergen. Seseorang mampu menghasilkan prestasi kreatif ditentukan pula oleh ciri-ciri *non-aptitude* (afektif) yang meliputi kepercayaan diri, keuletan, apresiasi estetik dan kemandirian. Berdasarkan analisis faktor menunjukkan korelasi yang statis bermakna (signifikan) walaupun rendah antara *aptitude* dan *nonaptitude*.

Seseorang yang kreatif memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide dan menerapkannya. Guilford dalam Satiadarma dan Waruwu (2003:108) mengemukakan bahwa terdapat 5 karakteristik pemikiran kreatif yang berkaitan dengan ciri kemampuan berpikir sebagai berikut.

1. *Fluency* (kelancaran)
Kelancaran berarti kemampuan menghasilkan banyak ide. Menurut Ghufon dan Risnawita (2010:107) kelancaran diartikan sebagai kemampuan untuk mengemukakan banyak ide atau gagasan secara lancar.
2. *Flexibility* (keluwesan)
Keluwesan berarti menghasilkan gagasan pemecahan masalah tidak hanya pada satu cara. Menurut Ghufon dan Risnawita (2010:109) keluwesan merupakan kemampuan melihat berbagai macam sudut pandang dan memberikan berbagai macam jawaban suatu masalah.

3. *Originality* (keaslian)
Keaslian berarti beride asli dan baru yang idenya berasal dihasilkan berdasarkan pemikiran sendiri. Menurut Ghufron dan Risnawita (2010:110) keaslian merupakan kemampuan memberikan jawaban yang tidak terduga dan tidak terpikirkan oleh orang pada umumnya atau mempunyai gagasan yang belum atau jarang diberikan orang lain.
4. *Elaboration* (penguraian)
Elaborasi berarti kemampuan merinci setiap ide yang dimiliki. Menurut Ghufron dan Risnawita (2010:101) elaborasi merupakan kemampuan memperkaya dan mengembangkan ide-ide serta kemampuan memerinci ide sampai ke hal yang sekecil-kecilnya.
5. *Redefinition* (perumusan kembali)
Redefinisi berarti kemampuan melihat sesuatu dengan sudut pandang berbeda dan dapat membuat definisi yang berbeda.

Individu yang kreatif menunjukkan secara konsisten bahwa orang-orang yang mendapat pengakuan karena prestasi dan kontribusi kreatif mereka yang unik, memiliki tiga kelompok ciri-ciri yang berpautan, yaitu: kemampuan diatas rata-rata, kreativitas dan pengikatan diri terhadap tugas. Menurut pendapat Asrori (2007:71) Individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui empat tahapan proses kreatif sebagai berikut.

1. Persiapan, pada tahap ini individu berusaha mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
2. Inkubasi, pada tahap ini siswa diberi waktu untuk melupakan tentang masalah yang dihadapi.
3. Iluminasi, pada tahap ini sudah mulai timbul inspirasi atau gagasan baru serta proses yang mengawali dan mengikuti munculnya gagasan baru tersebut.
4. Ferifikasi, gagasan yang telah muncul dilakukan evaluasi secara kritis serta menghadapkannya kepada realita kehidupan.

Menurut Beetlestone (2012:9) pembelajaran kreatif melibatkan saling keterkaitan yang kompleks antara murid, guru dan konteksnya dalam suatu cara tertentu, sehingga masing-masing unsur terdorong ke depan, berusaha mencari batasan-batasan baru, berusaha untuk menapaki wilayah baru, selalu berusaha untuk berkembang dalam rangka mencari sesuatu yang baru. Guru harus dapat

menanamkan rasa percaya diri pada siswa sedini mungkin, agar pengembangan gagasan-gagasan, produk-produk serta pemecahan masalah baru dapat terwujud.

Berpikir kreatif lebih mengutamakan pada pendekatan untuk memecahkan masalah yang membingungkan sehingga dapat membantu siswa menyesuaikan diri dengan perubahan dan kondisi hidupnya. Prinsip pembelajaran berpikir kreatif adalah membantu siswa berlatih berpikir dan memecahkan berbagai masalah kehidupan pribadi siswa maupun masyarakat. Salah satu teknik berpikir kreatif adalah *brainstorming*. Teknik ini merupakan bentuk asosiasi bebas yang seringkali digunakan dalam kelompok. Menurut Dunn and Dunn dalam Sapriya (2011:145) langkah-langkah model analisis ini yaitu:

1. pada fokus awal guru mendorong siswa untuk memikirkan bagaimana cara terbaik untuk memecahkan masalah,
2. selanjutnya, guru bertanya mengapa pemikiran ini belum dilaksanakan juga,
3. setelah siswa menjawab pertanyaan ini, guru bertanya pada siswa lainnya, membantu siswa yang sedang berpikir,
4. pada saat ini, guru meminta siswa memikirkan masalah yang mungkin dihadapi dalam menjawab pertanyaan terdahulu.
5. akhirnya siswa diminta menentukan langkah pertama untuk memecahkan masalah.

Bruner memberikan perhatian besar kepada cara anak-anak menalar dunia mereka dengan bahasa dan pikiran untuk menghasilkan makna. Bruner beranggapan bahwa semua pembelajaran terjadi dalam konteks kultural dan saling keterkaitan antar individu dengan latar belakang sosial yang sangat berpengaruh terhadap pengetahuan dan pemahaman serta menggambarkan proses yang berbeda dalam menyelesaikan masalah secara kreatif, karena memberikan penekanan yang besar pada bahasa, komunikasi serta instruksi. Menurut Beetlestone (2012:24)

hakikat berpikir kreatif dan originalitas tentang melangkah melampaui informasi yang dimiliki untuk menemukan kode dan ketentuan.

Pada dasarnya berpikir kreatif dimiliki semua orang. Bahkan pada seseorang yang merasa tidak mampu menciptakan ide baru pun sebenarnya bisa berpikir secara kreatif, apabila dilatih. Untuk melatih seseorang berpikir kreatif perlu diberikan perhatian terhadap kreativitas dan mengaitkan dengan semua kegiatannya. Menurut Jawwad (2002:3) gagasan kreatif harus memenuhi unsur kesesuaian dengan kondisi objektif yang tercermin dalam dukungan terhadap nilai-nilai kemanusiaan.

Menurut Sudarma (2013:21) kreativitas merupakan kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan dan tindakan dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah. Menurut Gardner dalam Beetlestone (2012:28) kreatifitas sebagai salah satu dari *multiple inteligensi* yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreatifitas merupakan sebuah komponen penting, karena aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginteprestasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan siswa mencapai penguasaan yang lebih besar.

Menurut Bruner dalam Slameto (2013:12) belajar merupakan mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat lebih banyak dan mudah. Sehingga dalam belajar guru perlu memperhatikan hal-hal berikut.

1. Mengusahakan agar setiap siswa berpartisipasi aktif, minatnya perlu ditingkatkan kemudian perlu dibimbing untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Menganaalisis struktur materi yang akan diajarkan, dan juga perlu disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti siswa.

3. Menganalisis *sequence*. Guru mengajar berarti membimbing siswa melalui urutan pernyataan dari suatu masalah, sehingga siswa memperoleh pengertian dan dapat mentransfer apa yang sedang dipelajari.
4. Memberikan *reinforcement* dan umpan balik.

Menurut Davis dalam Slameto (2013:156) ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, yaitu: 1) melakukan pendekatan *inquiry* (penelitian), 2) menggunakan teknik-teknik sumbang saran (*brainstorming*), 3) memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif, 4) meningkatkan pemikiran kreatif melalui media.

Pengelolaan kegiatan pembelajaran diperlukan perencanaan tugas dan alat belajar yang menantang. Pemberian umpan balik, belajar kelompok dan penyediaan program penilaian yang memungkinkan siswa mampu untuk unjuk kemampuan sebagai hasil belajar. Tugas menantang merupakan seperangkat pertanyaan yang mendorong siswa bernalar atau melakukan kegiatan ilmiah.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting dalam membangun pilar belajar yang bernilai untuk membangun daya kompetisi bangsa dalam meningkatkan mutu produk pendidikan. Keterampilan berpikir kreatif menurut Jurnal Harvard yang dikutip oleh Yodia Antariksa memiliki empat pilar sebagai berikut.

1. *Associating*. Keterampilan mengkoneksikan sejumlah perspektif dari beragam disiplin yang berbeda sehingga membentuk gagasan yang kreatif.
2. *Questioning*. Siswa yang kreatif adalah siswa yang selalu bertanya. Mereka mengajukan serangkaian pertanyaan yang mereka rumuskan sehingga mendapatkan aneka gagasan baru.
3. *Observing*. Kemampuan melakukan observasi telah melahirkan banyak ide baru. Kemahiran siswa melakukan observasi dan ketajaman peluang mengembangkan inovasi dibaliknya, merupakan energi siswa berkreasi.

4. *Experimenting*. Siswa yang kreatif yang tidak takut salah dan mencoba berulang-ulang sampai targetnya tercapai. Mereka selalu terus mencoba dan mencoba, sehingga gagasannya berubah menjadi kenyataan (<http://gurupembaharu.com/home/mengasah-keterampilan-berpikir-kreatif-siswa/> diunduh pada 22/11/2014 pukul 22.30 WIB).

Perkembangan optimal keterampilan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara guru mengajar. Pada suasana belajar non otoriter, siswa dapat berkembang ketika belajar atas prakarsa sendiri, karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berani berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru dan anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Suasana belajar yang memberi kepercayaan pada siswa untuk mengemukakan gagasan dapat menjadikan kemampuan kreatif siswa tumbuh dengan baik, karena memberikan kesempatan pada siswa menghasilkan suatu yang baru.

Menurut Beetlestone (2012:163) setiap orang memiliki kreatifitas dengan tingkatan yang lebih besar atau lebih kecil, dan semua anak mampu menata kembali ide-ide dan menciptakan makna dengan cara-cara yang original, sehingga guru perlu menyadari perlunya keseimbangan antara mengajarkan skill, menyelesaikan masalah dan berpikir, yang sangat penting bagi perkembangan kreatif.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk membangun pribadi yang demokratis dan menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru dan mampu menemukan serta berpikir dengan sudut pandang yang berbeda terhadap penyelesaian suatu masalah yang bersifat terbuka dengan aspek-aspeknya yaitu: kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi dan redefinisi.

2.6 Penerapan *Think Talk and Write* dalam Pembelajaran PPKn

Think talk and write merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dibangun melalui proses berpikir melalui bahan bacaan, kemudian hasilnya dikomunikasikan dalam kelompok diskusi dan dilaporkan secara tertulis, terakhir mempresentasikan hasil diskusi. Menurut Huda (2013:220) untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan model *think talk and write*, pembelajaran memiliki empat langkah penting dalam pelaksanaannya, dan langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Siswa membaca teks dan membuat catatan hasil bacaan secara individu (*think*), untuk dibawa ke forum diskusi.
2. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*talk*). Dalam kegiatan ini mereka menggunakan bahasa dan kata-kata sendiri untuk menyampaikan ide-ide dalam diskusi. Pemahaman siswa dibangun melalui interaksi dalam diskusi, karena itu diskusi diharapkan dapat menghasilkan solusi atas pertanyaan yang diberikan.
3. Siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan berkomunikasi dalam bentuk tulisan (*write*).
4. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan materi yang dipelajari. Sebelumnya, dipilih satu atau beberapa siswa sebagai perwakilan kelompok untuk menyajikan jawaban, sedangkan kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan.

Sedangkan menurut Hamdayama (2014:219) Langkah-langkah pembelajaran menggunakan *think talk and write* dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagikan lembar kerja peserta didik yang memuat soal yang harus dikerjakan oleh siswa serta petunjuk pelaksanaannya.
2. Peserta didik membaca masalah yang ada dalam lembar kerja peserta didik dan membuat catatan kecil secara individu tentang apa yang siswa ketahui dan siswa tidak ketahui dalam masalah tersebut. Pada tahap ini terjadi proses berpikir (*think*).
3. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil 3-5 siswa.
4. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas catatan (*talk*). Siswa menggunakan bahasa dan kata-kata mereka sendiri untuk menyampaikan ide dalam diskusi.

5. Melalui diskusi siswa merumuskan pengetahuan berupa jawaban pertanyaan (berisi landasan dan keterkaitan konsep, metode dan solusi) dalam bentuk tulisan (*write*).
6. Perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok, sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan.

Berdasarkan teori tersebut, disimpulkan bahwa teori Huda dan Hamdayana yang digunakan sebagai dasar penelitian ini, karena menurut Huda dan Hamdayana langkah-langkah penerapan *think talk and write* dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Berpikir. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan materi atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dalam lembar kerja yang dilakukan secara individu.
2. Diskusi. Setelah diorganisasikan dalam kelompok, siswa diarahkan untuk terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok mengenai lembar kerja yang telah disediakan. Interaksi pada tahap ini diharapkan siswa dapat saling berbagi jawaban dan pendapat dengan kelompok masing-masing.
3. Melaporkan kembali. Pada tahap ini siswa diminta untuk menulis dengan bahasa dan pemikiran sendiri berdasarkan hasil diskusi kelompok.
4. Mempresentasikan. Hasil tulisan siswa dipresentasikan dihadapan kawan-kawan sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa lain atau kelompok lain untuk bertanya hasil kerja kelompok yang sedang melakukan presentasi.

Sebelum pelaksanaan model *think talk and write*, pertemuan diawali terlebih dahulu dengan melakukan persiapan-persiapan, diantaranya: guru membuat RPP (Rencana Persiapan Pembelajaran), menyiapkan lembar latihan, menyiapkan instrumen, dan sebagainya.

Pada pelaksanaan *think talk and write* pertemuan diawali dengan penyampaian materi secara garis besar dan kompetensi yang ingin dicapai secara klasikal, selanjutnya guru menyampaikan materi secara singkat. Kemudian guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing individu dan meminta individu tersebut mengerjakannya. Kemudian guru membentuk kelompok diskusi untuk membahas masalah yang telah dikerjakan secara individu. Tahap selanjutnya masing-masing kelompok melakukan diskusi presentasi. Pada akhir pembelajaran, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan menambahkan hal-hal yang belum diungkapkan oleh siswa serta menyempurnakannya.

Aktivitas berpikir dapat dilihat dari proses membaca kemudian membuat catatan apa yang telah dibaca untuk mencari pemecahan masalah. Setelah tahap berpikir selesai dilanjutkan dengan tahap diskusi yaitu berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan bahasa yang mereka pahami dalam diskusi kelompok. Selanjutnya tahap melaporkan kembali yaitu menuliskan hasil diskusi kelompok. Aktivitas melaporkan kembali berarti mengkonstruksikan ide yang akan membantu siswa dan membuat hubungan yang memungkinkan guru melihat pengembangan konsep siswa. Kemudian setelah siswa melaporkan kembali hasil diskusi kelompok, siswa melakukan presentasi laporan hasil diskusi kelompok.

Menurut Silver dan Smith dalam Huda (2013:219) peranan dan tugas guru dalam usaha mengefektifkan penggunaan *think talk and write* dalam hal mengajukan dan menyediakan tugas yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif berpikir, mendorong dan menyimak ide-ide yang dikemukakan secara lisan dan tertulis dengan hati-hati, mempertimbangkan dan memberi informasi terhadap apa yang

digali siswa dalam diskusi, serta memonitor, menilai, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Tugas yang disampaikan diharapkan dapat menjadi pemicu siswa untuk bekerja secara aktif.

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dirancang guru. Model pembelajaran sangat beragam masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu model pembelajaran *think talk and write* yang bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam berkarya dan berkomunikasi secara aktif melalui diskusi kelompok dan diskusi presentasi.

Proses Pembelajaran menyangkut kegiatan belajar dan mengajar. Belajar terkait dengan segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar terkait dengan kegiatan-kegiatan guru dalam proses pembelajaran. Kedua kegiatan ini akan berhasil guna sebagai suatu kegiatan pembelajaran jika terjadi interaksi (hubungan timbal balik) guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat Slameto (2013:97) dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan, serta bertanggungjawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi didalam kelas untuk membantu proses perkembangan pada diri siswa.

Efektifitas interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran antara lain ditentukan oleh faktor komunikasi. Pendidik perlu mengembangkan berbagai pola komunikasi efektif dalam proses pembelajaran. Pola komunikasi berupa interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada saat proses belajar mengajar

berlangsung. Menurut Sudjana ada tiga pola komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara guru dan siswa.

1. Komunikasi sebagai aksi (komunikasi satu arah)
Guru berperan sebagai pemberi aksi dan siswa pasif. Ceramah pada dasarnya adalah komunikasi satu arah, atau komunikasi sebagai aksi.
2. Komunikasi sebagai interaksi (komunikasi dua arah)
Pada komunikasi ini guru dan siswa berperan sama, sebagai pemberi aksi dan penerima aksi, sehingga terlihat hubungan dua arah, tetapi terbatas pada guru dan siswa secara individual.
3. Komunikasi sebagai transaksi (komunikasi banyak arah)
Komunikasi ini tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dan siswa tetapi juga melibatkan interaksi yang dinamis antara siswa dengan siswa (<http://dakwahdigital.blogspot.com/2012/10/macam-macam-pola-komunikasi.html> diunduh pada sabtu 14 Juni 2014, pukul 19.00 WIB).

Pola komunikasi dalam pembelajaran di kelas akan berpengaruh pada kegiatan siswa dalam belajar. Pola komunikasi satu arah akan menjadikan proses pembelajaran sebagai tempat penyampaian informasi. Pola komunikasi dua arah memungkinkan terjadinya dialog guru dan siswa. Proses pembelajaran multi arah tidak hanya terjadi komunikasi guru dan siswa, tetapi juga antara siswa dengan siswa. Pola komunikasi multi arah akan tercipta apabila guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga mendorong siswa aktif dan kreatif.

2.7 Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Istiqomah Esti Hariani (2010) bahwa implemementasi model pembelajaran *think talk write (TTW)* melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dapat meningkatkan pemahaman konsep aljabar boole abstrak mahasiswa program studi pendidikan matematika FKIP UST Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis data, pada siklus I rata-rata kemampuan berkomunikasi mahasiswa 80,898% dengan kategori baik. Pada siklus II, rata-rata kemampuan berkomunikasi

mahasiswa meningkat menjadi 87,752% dengan kategori baik. Terdapat peningkatan pemahaman konsep aljabar boole abstrak mahasiswa dalam penerapan model TTW pada perkuliahan mata kuliah Matematika Diskrit di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Rata-rata kemampuan awal mahasiswa 53,975, akhir siklus I sebesar 64,575 dan akhir siklus II sebesar 74.025.

- b. Zulkarnaini (2011) bahwa model kooperatif tipe *think talk and write* melalui jurnal nasional dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi dan berpikir kritis. Setelah pengujian rata-rata skor pascates kemampuan menulis karangan deskripsi kedua kelas memperoleh nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari nilai signifikan alpha (α) =0,05 sehingga disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *think talk write* sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi. setelah pengujian rata-rata skor pascates kemampuan berpikir kritis kedua kelas memperoleh nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari nilai signifikan alpha (α) =0,05. sehingga disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *think talk write* sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam mengorganisasikan isi secara sistematis pada keterampilan menulis karangan deskripsi.
- c. Supriyono (2011) pada seminar internasional *developing mathematical learning device using think talk write strategy assisted by learning cd to foster mathematical communication* menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran matematika menggunakan strategi *think talk and write* dapat menghasilkan

penguasaan pembelajaran dan hasil tes yang lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan.

- d. Nisah Ayu Siregar (2012) melalui tesis pengembangan modul untuk membelajarkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi pecahan melalui strategi pembelajaran *think talk and write* SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pengembangan modul untuk membelajarkan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan strategi *think talk and write* efektif ditinjau dari guru dan siswa, dan kemampuan pemecahan masalah menggunakan strategi *think talk and write* lebih baik secara signifikan yang ditunjukkan dari nilai proporsi p ($\text{Sig}(2\text{-tailed}) = 0,98$ (harga $p < 0,05$)).
- e. Wahyu Hidayat (2012) melalui jurnal internasional *improving senior high schools students' mathematical creative thinking abilities through think-talk-write (ttw) cooperative learning*. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa: (1) kemajuan dalam berpikir kreatif pada kemampuan matematika siswa dalam pembelajaran kooperatif dengan *think talk and write (TTW)* lebih baik daripada siswa yang menerima dengan pembelajaran cara konvensional, berdasarkan kemampuan siswa tertinggi, sedang/medium dan kurang (= 5%), (2) tidak ada hubungan interaksi antara pendekatan pembelajaran dan TKAS (Tingkat Kemampuan Awal Siswa) secara umum pada kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, (3) faktor pendekatan pembelajaran mempunyai peran lebih baik dalam memperbaiki kemampuan berpikir matematis yang kreatif di kombinasikan ke TKAS.

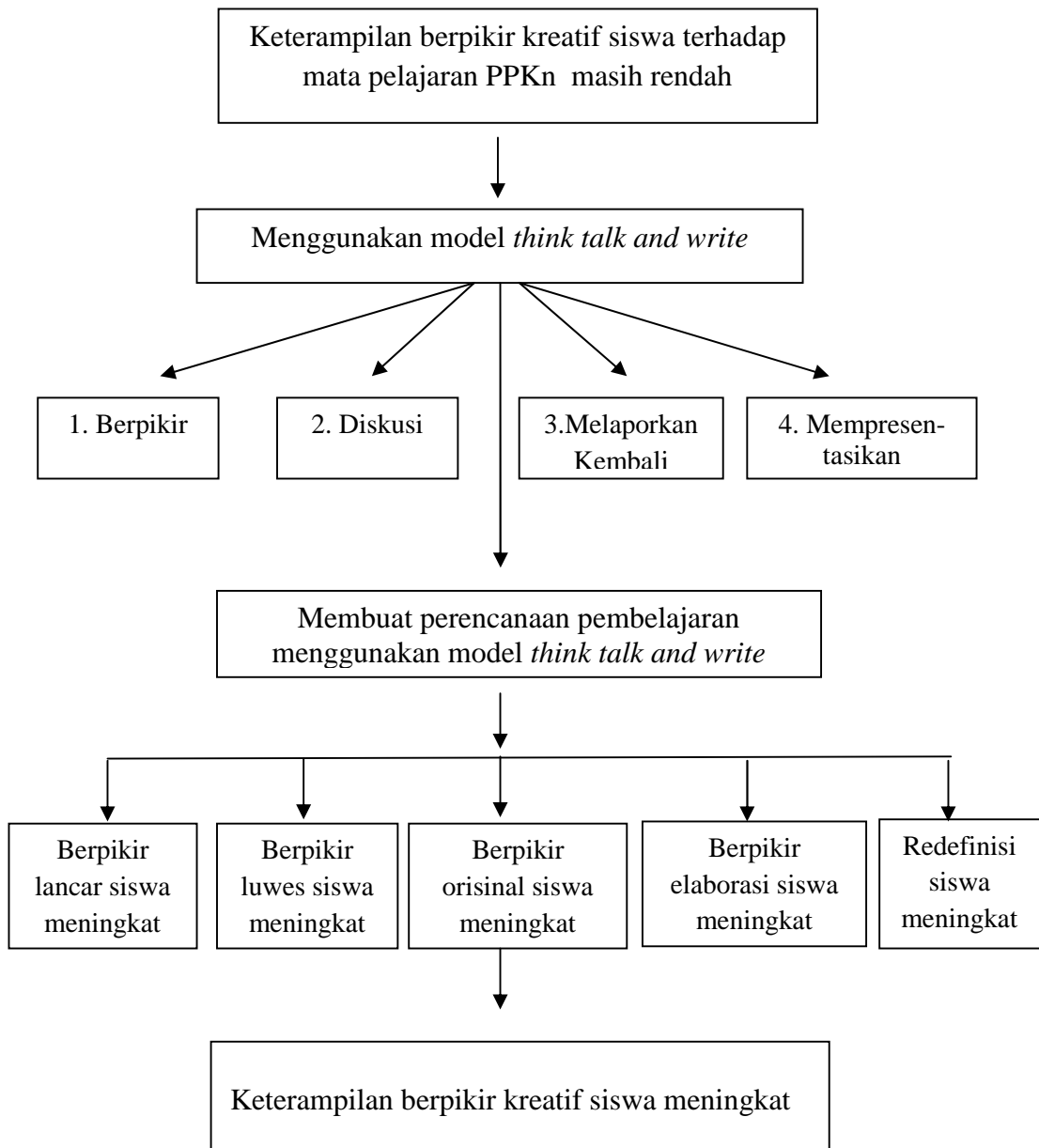
2.8 Kerangka Berpikir

Pembelajaran PPKn membutuhkan tingkat berpikir kreatif yang tinggi. Pemahaman materi dapat dilakukan melalui pengamatan langsung saat proses pembelajaran atau berdasarkan hasil belajar. Konsep yang ingin dibangun setelah mengikuti pembelajaran siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif. Pembelajaran PPKn selama ini belum memaksimalkan keterampilan berpikir kreatif siswa baik proses maupun hasil belajar, sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah.

Untuk membangun keterampilan berpikir kreatif perlu digunakan model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengaktifkan siswa di kelas, sehingga pembelajaran berpusat kepada siswa (*student center*). Model pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, karena model ini memberikan kesempatan yang besar pada peserta didik untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *think talk and write* pada dasarnya dibangun melalui proses berpikir, berdiskusi dan melaporkan kembali kemudian mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, berpikir kreatif, mampu menghasilkan gagasan baru, berani mengemukakan pendapat dan memiliki hasil belajar yang baik perlu diaktifkan oleh guru dalam rencana pembelajaran. Guru mempersiapkan rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Langkah-langkah pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan model *think talk and write* dalam kegiatan pembelajarannya mencakup berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir elaborasi serta redefinisi. Sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan dan penelitian ini adalah : “penerapan model *think talk and write* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di SMA Negeri 1 Kotagajah Lampung Tengah”.