

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka adalah bab yang berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung dalam penelitian ini. Pada tinjauan pustaka berisi sub bab yaitu landasan teori, kerangka pikir dan hipotesis tindakan.

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Ilmu Pengetahuan Sosial**

Manusia yang diciptakan dalam kehidupannya sebagai makhluk sosial yang tidak akan terlepas dari interaksi sesamanya baik secara kelompok maupun secara individu maupun dengan lingkungannya. Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *social studies*. Dalam hal ini pengertian ilmu sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Menurut Sumantri, IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan.

Keterkaitannya dengan pendapat diatas, menurut Mulyono Tj., IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner (Inter-disciplinary Approach) dari pelajaran Ilmu-

ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa IPS merupakan cara pandang terhadap pelajaran ilmu-ilmu sosial dengan menggunakan lebih dari satu pendekatan seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya sehingga diperlukan penguasaan pendekatan ilmu-ilmu tersebut dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan sosial. Pendapat ini serupa dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saidiharjo menegaskan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

*Social Science Education Council (SSEC) dan National Council for Social Studies (NCSS)*, menyebut IPS sebagai “Social Science Education” dan “Social Studies”, serta mendefinisikan IPS, sebagai berikut:

*“Social studies is the integrated study of the science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world”.*

(Atika : 2010)

Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya. Tujuan utama dari IPS adalah untuk membantu pemuda mengembangkan kemampuannya untuk membuat suatu

keputusan beralasan dan dspst diinformasikan kepada masyarakat luas demi kepentingan publik sebagai warga Negara yang memiliki keberagaman budaya serta dalam kehidupan bermasyarakat di seluruh penjuru dunia.

Menurut Sumaatmadja dalam Nia Andriani: 2013 (<http://niaandriani09.blogspot.com/2013/06/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial-ips.html>) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu mata pelajaran yang kajiannya fokus pada seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Berdasarkan pendapat ini dengan kata lain, IPS ini merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial di dunia sehingga mengajarkan agar lebih mengetahui mengenai kehidupan sosial apa yang telah terjadi, yang akan terjadi, maupun yang seharusnya terjadi baik hubungan dengan manusia maupun dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan maupun kumpulan beberapa mata pelajaran yang terkait dengan kehidupan social di masyarakat yang berkumpul menjadi satu dengan pendekatan ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya dan dapat dikaji berdasarkan seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

## 2. Tujuan Pendidikan IPS

Pengembangan masyarakat yang pesat selalu membawa dampak bagi kehidupan social, ekonomi, dan budaya. Munculnya nilai dan norma baru yang mungkin dianggap berbeda, bahkan bertentangan dengan apa yang diyakini anggota masyarakat itu sebagai individu ataupun kelompok. Oleh karena itu Pendidikan IPS dimaksudkan untuk membimbing tingkah laku sosial dan sikap-sikap tertentu dalam masyarakat.

Dalam UU Pendidikan No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 menjelaskan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Hal ini menyatakan bahwa tujuan IPS juga sangat berperan penting dalam pendidikan salah satunya dalam kehidupan masyarakat karena IPS erat kaitannya dengan kehidupan bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, tujuan ips menurut pendapat Gross (1978) dalam Massofa: 2010 (<http://massofa.wordpress.com/2010/12/09/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-ips/>) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well functioning citizens in*

*a democratic society*". Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya (Gross, 1978).

Menurut KTSP 2006 tujuan Pendidikan IPS adalah sebagai berikut,

1. agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sosial.
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dlm masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.  
(Seiji : 2011 (<http://oktaseiji.wordpress.com/2011/04/24/konsep-dasar-ips-dan-ilmu-ilmu-sosial-dalam-pembelajaran/>),

Sejalan dengan tujuan tersebut tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmadja adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”. Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik dalam (Okta Seiji : 2011) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu

1. pengetahuan dan pemahaman,
2. sikap hidup belajar,
3. nilai-nilai sosial dan sikap, dan
4. keterampilan.

Sedangkan menurut Banks (1990) dalam Pargito (2010 : 40-41) ada 4 kategori yang berkontribusi terhadap tujuan utama IPS, yaitu :

1. knowledge
2. skills
3. attitudes and value
4. citizen action

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. mengenai konsep konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal nasional dan global.

Sejalan dengan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ips bertujuan untuk memahami kehidupan masyarakat dan lingkungannya sehingga peserta didik mampu berpikir kritis dan logis dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam masyarakat baik dengan lingkungan maupun dengan individu lainnya.

### **3. Ruang Lingkup Pendidikan IPS**

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumber-daya yang ada dipermukaan

bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Sebagaimana telah dikemukakan di atas bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, maka ruang lingkup kajian IPS meliputi :

1. substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan
2. gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat.

(Massofa: 2010)

Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan

sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi: bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan.

#### **4. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Menurut Kosasih dalam Chairil: 2011(<http://chai-chairil.blogspot.com/>) Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner.



Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Karakteristik mata pelajaran IPS SMA antara lain sebagai berikut,

1. ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama (Numan Soemantri, 2001).
2. standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan (Daldjoeni, 1981).
5. standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia

secara keseluruhan. (Direktorat Tenaga Pendidik Dirjen PMPTK Depdiknas)

Cabang ilmu-ilmu sosial adalah ilmu empiris, artinya bertitik tolak dari fakta. Tiap cabang ilmu sosial mempelajari fenomena sosial dengan perhatian berbeda, dan karenanya memperoleh seperangkat konsep yang berbeda pula. Konsep-konsep pada disiplin ilmu sosial tertentu yang umumnya dipelajari di sekolah. Konsep tersebut merupakan konsep kunci pada cabang ilmu tertentu yang bermanfaat bagi para pembelajar IPS jenjang sekolah dasar dan sekolah lanjutan. Penyelenggaraan pembelajaran ilmu-ilmu sosial dapat dilaksanakan berdasarkan kurikulum mono disiplin. Oleh karena itu terdapat juga konsep-konsep cabang ilmu yang menjadi konsep IPS yang interdisiplin.

## **5. Konsep Belajar Sosial**

Pada umumnya ahli-ahli pendidikan moral berpendapat bahwa tujuan umum pembelajaran IPS adalah membantu pembelajar untuk mengembangkan keterampilan keputusan rasional sehingga ia dapat memecahkan persoalan pribadi dan ikut berpartisipasi sosial. Agar seseorang dapat mengambil keputusan rasional sehingga ia dapat memecahkan persoalan pribadi dan ikut berpartisipasi sosial. Agar seseorang dapat mengambil keputusan rasional maka ia harus mampu mengenal dan mengklarifikasi nilai-nilai sehingga ia dapat mengatasi konflik nilai secara bijaksana.

Pada pembelajaran ilmu-ilmu sosial diharapkan untuk memilih pendekatan-pendekatan yang menaktifkan pembelajar berperilaku, belajar mandiri, berkesepeatan menginternalisasi nilai kemanusiaan. Pendekatan laboratorie, discovery, inkuiri,

fenomenologis, dan humanistik disarankan untuk digunakan. Dengan menggunakan kelima pendekatan tersebut maka pembelajar berkemungkinan untuk ber-ajar unsur keilmuan baik berupa nilai kemanusiaan.

Suatu prasyarat yang harus dipenuhi oleh pembelajar agar dapat belajar aktif pada pembelajaran ilmu sosial adalah

1. Pembelajar sudah mampu membaca dalam hati,
2. Mampu bekerja mandiri,
3. Mampu bekerja sama dengan orang lain secara minimal,
4. Secara sederhana mampu menggunakan simbol-simbol verba, grafis, model ilmiah, dan simbol nilai.

Sudah barang tentu kemampuan pembelajar tersebut akan meningkat apabila pembelajar bersikap terbuka dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial. Menurut Slavin dalam Chairil: 2011(<http://chai-chairil.blogspot.com/>) “belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman”. Sedangkan Gagne mempunyai pendapat, Menurut Gagne dalam Chairil: 2011(<http://chai-chairil.blogspot.com/>)“belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku”.

Sejalan dengan pendapat diatas Menurut Gagne dan Briggs (1988: 105) dalam Ibnu: 2011 (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2186272-ciri-ciri-sikap-kemandirian/>) bahwa perbuatan hasil belajar menghasilkan perubahan dalam bentuk tingkah laku dalam aspek: kemampuan membedakan, konsep

kongkrit, konsep terdefinisi, nilai, nilai atau aturan tingkat tinggi, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan motorik.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sikap atau tindakan untuk merubah tingkah laku dalam aspek kemampuan dan keterampilan sehingga menghasilkan suatu perubahan yang positif.

Beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

1. Menurut teori behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar.
2. Menurut teori kognitif, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada si belajar untuk berfikir untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
3. Teori humanistik mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.( Juliantra:2010)

Menurut Albert Bandura dalam Iskandar (2003 : 65), seorang tokoh teori sosial ini menyatakan bahwa “proses pembelajaran akan dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan dengan menggunakan pendekatan ‘permodelan’. Beliau menjelaskan lagi, bahwa aspek pemerhatian pelajar terhadap apa yang disampaikan atau dilakukan oleh guru dan juga aspek peniruan oleh pelajar akan dapat memberikan kesan yang menarik kepada kepahaman pelajar. Sehingga dalam pembelajaran

perlu ada obyek belajar sehingga seorang guru dapat mempraktekkan materinya untuk lebih dipahami siswa dengan obyek tadi.

*Vygotsky* adalah salah seorang tokoh konstruktivisme. Menurut *Vygotsky* dalam Iskandar (2003: 67), hal terpenting dari teorinya adalah pentingnya interaksi antara aspek internal dan eksternal pembelajaran dengan menekankan aspek lingkungan sosial pembelajaran. Menurut *Vygotsky* pembelajaran terjadi ketika siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas itu berada dalam zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Sumbangan teori *Vygotsky* adalah penekanan pada bakat sosio budaya dalam pembelajaran. Menurutnya, pembelajaran terjadi ketika siswa bekerja dalam zona perkembangan proksima (*zone of proximal development*). Zona perkembangan proksima adalah tingkat perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangan seseorang pada ketika pembelajaran berlaku.

Sedangkan menurut Morgan, et.al (1986) dalam Iskandar (2003: 68), belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman. Pendapat ini serupa dengan pendapat Cronbach (Suryobroto, 1983) yakni "*Learning is shown by a change in behavior as results of experience*", dan pendapat Mazur dan Rocklin (Slavin, 1997) bahwa : "*Learning is usually defined as a change in an individual caused by experience*". Demikian juga Reber (1988) yang mengemukakan bahwa "*Learning is a relatively permanent change in response potentiality which occurs as a result of reinforced practice*", belajar merupakan suatu perubahan kemampuan bereaksi

yang relatif tetap sebagai hasil latihan yang diperkuat. Sumber : (Juliantra: Edukasi.kompasiana.com/2010/04/11/aktivitas-belajar)

Ormrod (1995) dalam Iskandar (2003: 70), mendeskripsikan adanya dua definisi belajar yang berbeda. Definisi pertama menyatakan bahwa, "*Learning is relatively permanent change in behavior due to experience*", belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen karena pengalaman. Sedangkan definisi kedua menyatakan bahwa, "*Learning is relatively permanent change in mental associations due to experience*", belajar merupakan perubahan mental yang relative permanen karena pengalaman. Sehingga, belajar diartikan sebagai tahapan aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku dan mental yang relatif sebagai bentuk respon terhadap situasi dan interaksi dengan lingkungan.

Jadi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.

## **6. Konsep Pembelajaran**

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 tentang Sisdiknas, "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi anatar guru dan

peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan untuk sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Hadjam (<http://www.bakharuddin.net/2012/06/meningkatkan-kreatifitas-guru-dan-siswa.html>) pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut Djamarah (2006; 5-6) ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar meliputi hal hal sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan guru dalam menunaikan kegiatan menajarnya.
4. Menetapkan norma norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi kegiatan hasil belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Dari uraian diatas tergambar bahwa ada empat masalah pokok yang sangat penting yang dapat dan harus dijadikan pedoman buat pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

Guru sebagai tenaga profesional di bidang pendidikan, disamping memahami hal hal yang bersifat filosofis dan konseptual juga harus mengetahui dan melaksanakan hal-hal yang bersifat teknis. Hal hal yang bersifat teknis ini

terutama kegiatan mengelola dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Didalam kegiatan mengelola kegiatan belajar mengajar paling tidak guru harus mempunyai dua modal dasar yaitu kemampuan mendesain program dan keterampilan mengkomunikasikan program itu kepada peserta anak didik.

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Pasal 1 (10) UU Sisdiknas Tahun 2003). Pembelajaran melibatkan dua subyek, yaitu guru dan siswa. Tugas guru adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif, karena pembelajaran merupakan proses yang sistemis, melibatkan banyak komponen. Semua komponen pembelajaran tidak bersifat parsial tapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan. Oleh karenanya diperlukan pengelolaan pembelajaran. Proses pembelajaran selain diawali dengan perencanaan yang bijak serta didukung oleh komunikasi yang baik, juga harus didukung dengan pengembangan strategi yang mampu membelajarkan siswa.

Proses pembelajaran dapat berjalan efektif jika metode, bahan, kemampuan guru, keadaan peserta didik, situasi pengajaran semua mengarah pada pencapaian tujuan. Pembelajaran yang mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pada ranah kognitif tentu berbeda dengan ranah afektif dan ranah psikomotor. Masing-masing metode pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan.

Dalam proses keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari adanya persiapan strategi pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru. Menurut



Abimanyu (2-3 : 2010) konsep strategi pembelajaran mengandung makna yang mengandung multi dimensi dalam arti dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu :

1. Pada dimensi perancangan, strategi pembelajaran adalah pemikiran dan pengupayaan secara strategis dalam memilih, menyusun, memobilisasi, dan mensinergikan segala cara, sarana/prasarana, dan sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran”.
2. Pada dimensi pelaksanaan, strategi pembelajarn diartikan sebagai :
  - a. Keputusan bertindak secara strategis dalam memodifikasi dan meyelaraskan komponen-komponen system instruksional (yang telah ditetapkan pada dimensi perancangan) untuk lebih mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran
  - b. Pola umum perbuatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar yang menunjuk pada karakteristik abstrak dari pada rentetan perbuatan guru-murid dalam peristiwa belajar-mengajar.

### **c. Konsep Pembelajaran Kewirausahaan**

Menurut Harianti (2010; 58) Berikut prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan kewirausahaan:

1. Proses pengembangan nilai-nilai kewirausahaan merupakan sebuah proses panjang dan berkelanjutan dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan.
2. Materi nilai-nilai kewirausahaan bukanlah bahan ajar biasa. Artinya, nilai-nilai tersebut tidak dijadikan pokok bahasan yang dikemukakan seperti halnya ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, atau pun fakta seperti dalam mata pelajaran agama, bahasa Indonesia, PKn, IPA, IPS, dan sebagainya. Nilai kewirausahaan diintegrasikan ke dalam setiap mata pelajaran. Pengintegrasian ke dalam mata pelajaran bisa melalui materi, metode, maupun penilaian.

3. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru tidak perlu mengubah pokok bahasan yang sudah ada tetapi menggunakan materi pokok bahasan itu untuk mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan. Demikian juga, guru tidak harus mengembangkan proses belajar khusus untuk mengembangkan nilai.
4. Digunakan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai-nilai kewirausahaan dilakukan oleh peserta didik bukan oleh guru. Dalam proses pembelajaran dilakukan dalam suasana belajar yang menimbulkan rasa menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan karena digunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas tahun 2010 Pendidikan kewirausahaan terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan ke dalam pembelajaran sehingga hasilnya diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, terbentuknya karakter wirausaha dan pembiasaan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran.

Langkah pengintegrasian ini bisa dilakukan pada saat menyampaikan materi, melalui metode pembelajaran maupun melalui sistem penilaian. Diharapkan setelah mengikuti pembelajaran ini siswa dapat memiliki nilai-nilai yang terkandung dalam kewirausahaan ini melalui kegiatan pembelajaran di kelas antara guru dan murid. Penanaman nilai-nilai kewirausahaan ini dilakukan secara bertahap karena jika sekaligus ditanamkan secara keseluruhan maka siswa

sangat berat menerimanya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat ataupun keluarga. Selanjutnya nilai-nilai pokok tersebut diintegrasikan pada semua mata pelajaran. Dengan demikian setiap mata pelajaran memfokuskan pada penanaman nilai-nilai pokok tertentu yang paling dekat dengan karakteristik mata pelajaran yang bersangkutan.

#### **d. Konsep Nilai-Nilai Kewirausahaan**

Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan merupakan salah satu program Kementerian Pendidikan Nasional yang pada intinya adalah pengembangan metodologi pendidikan yang bertujuan untuk membangun manusia yang berjiwa kreatif, inovatif, sportif dan wirausaha. Program ini ditindaklanjuti dengan upaya mengintegrasikan metodologi pembelajaran, pendidikan karakter, pendidikan ekonomi kreatif, dan pendidikan kewirausahaan ke dalam kurikulum sekolah. Untuk membangun semangat kewirausahaan dan memperbanyak wirausahawan, Pemerintah telah mengeluarkan Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan. Instruksi ini mengamanatkan kepada seluruh masyarakat dan bangsa Indonesia untuk mengembangkan program-program kewirausahaan. Selanjutnya, dalam mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif (PEK) tahun 2010-2014, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Kebijakan untuk menanggulangi masalah ini terutama masalah yang terkait dengan kewirausahaan antara lain dapat dilakukan dengan cara:

1. Menanamkan pendidikan kewirausahaan ke dalam semua mata pelajaran, bahan ajar, ekstrakurikuler, dan kegiatan pengembangan diri,
2. Mengembangkan kurikulum pendidikan yang memberikan muatan pendidikan kewirausahaan yang mampu meningkatkan pemahaman tentang kewirausahaan, menumbuhkan karakter dan keterampilan berwirausaha, dan
3. Menumbuhkan budaya berwirausaha di lingkungan sekolah.

Penyelenggaraan pendidikan didasarkan pada beberapa paradigma universal, maka dari itu perlu diperhatikan peserta didik sebagai subjek merupakan penghargaan terhadap peserta didik sebagai manusia yang utuh. Peserta didik memiliki hak untuk mengaktualisasikan dirinya secara optimal dalam aspek kecerdasan intelektual, spiritual, sosial, dan kinestetik. Paradigma ini merupakan fondasi dari pendidikan kreatif yang mengidamkan peserta didik menjadi subyek pembelajar sepanjang hayat yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, inovatif, dan berkewirausahaan.

Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung seumur hidup, yaitu pembelajaran sejak lahir hingga akhir hayat yang diselenggarakan secara terbuka dan multimakna. Pendidikan multimakna diselenggarakan dengan berorientasi pada pembudayaan, pemberdayaan, pembentukan akhlak mulia, budi perkerti luhur, dan watak, kepribadian, atau karakter unggul, serta berbagai kecakapan hidup (*life skills*). Paradigma ini memperlakukan, memfasilitasi, dan mendorong peserta didik menjadi subyek pembelajar mandiri yang bertanggung jawab, kreatif, inovatif, dan memiliki karakter wirausaha.

Menurut Harianti (2010; 8-9) Program pendidikan kewirausahaan di sekolah bertujuan untuk:

1. Memperkuat pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berlaku saat ini (*the existing curriculum*) di setiap satuan pendidikan mulai dari pendidikan usia dini dengan sekolah menengah atas dan Pendidikan Nonformal (PNF) dengan cara memperkuat metode pembelajaran dan mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan.
2. Mengkaji Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan dan kurikulum mulai dari pendidikan usia dini hingga pendidikan menengah atas serta pendidikan non formal dalam rangka pemetaan ruang lingkup kompetensi lulusan yang terkait dengan pendidikan kewirausahaan.
3. Merumuskan rancangan pendidikan kewirausahaan di setiap satuan pendidikan mulai dari pendidikan usia dini hingga pendidikan menengah atas serta pendidikan non formal.

Dalam konteks ini, pendidikan kewirausahaan harus mampu mengubah pola pikir para peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Kasmir (2011: 45). Pendidikan kewirausahaan akan mendorong para pelajar dan mahasiswa didik agar memulai mengenali dan membuka usaha atau berwirausaha. Pola pikir yang selalu berorientasi menjadi karyawan diputar balik menjadi berorientasi untuk mencari karyawan. Dengan demikian kewirausahaan dapat diajarkan melalui penanaman nilai-nilai kewirausahaan yang akan membentuk karakter dan perilaku untuk berwirausaha agar para peserta didik kelak dapat mandiri dalam bekerja atau mandiri usaha.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam kewirausahaan akan membentuk perilaku peserta didik untuk menjadi mandiri dalam segala hal, oleh karena itu sangat penting sekali menanamkan nilai kewirausahaan pada peserta didik.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pendidikan karakter terpadu, yaitu memadukan dan mengoptimalkan kegiatan pendidikan informal lingkungan keluarga dengan pendidikan formal di sekolah. Dalam hal ini, waktu belajar peserta didik di sekolah perlu dioptimalkan agar peningkatan mutu hasil belajar, terutama pembentukan karakter termasuk karakter wirausaha peserta didik sesuai tujuan pendidikan dapat dicapai. Kegiatan ekstra kurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter termasuk karakter wirausaha dan peningkatan mutu akademik peserta didik. Kegiatan Ekstra Kurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Kegiatan ekstra kurikuler diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, serta potensi dan prestasi peserta didik.

Konsep wirausaha secara lengkap dikemukakan oleh Josep Schumpeter dalam Kasmir (2011: 49) , yaitu sebagai orang yang mendobrak sistem ekonomi yang ada dengan memperkenalkan barang dan jasa yang baru, dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru. Orang tersebut melakukan kegiatannya melalui organisasi bisnis yang baru atau pun yang telah ada. Dalam definisi tersebut ditekankan bahwa wirausaha adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut. Sedangkan proses kewirausahaan adalah meliputi semua kegiatan fungsi dan tindakan untuk mengejar dan memanfaatkan peluang

dengan menciptakan suatu organisasi. Istilah wirausaha dan wiraswasta sering digunakan secara bersamaan, walaupun memiliki substansi yang agak berbeda.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan kewirausahaan adalah pengembangan nilai-nilai dari ciri-ciri seorang wirausaha. Menurut para ahli kewirausahaan, ada banyak nilai-nilai kewirausahaan yang mestinya dimiliki oleh peserta didik maupun warga sekolah yang lain. Namun, di dalam pengembangan model naskah akademik ini dipilih beberapa nilai-nilai kewirausahaan yang dianggap paling pokok dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sebanyak 17 (tujuh belas) nilai.

Menurut Harianti (2010; 10-11) Beberapa nilai-nilai kewirausahaan beserta diskripsinya yang akan diintegrasikan melalui pendidikan kewirausahaan adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Nilai-nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Kewirausahaan**

<b>NO</b>	<b>NILAI</b>	<b>DESKRIPSI</b>
1	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
2	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil berbeda dari produk/jasa yang telah ada
3	Berani mengambil Resiko	Kemampuan seseorang untuk menyukai pekerjaan yang menantang, berani dan mampu mengambil risiko kerja
4	Berorientasi pada tindakan	Mengambil inisiatif untuk bertindak, dan bukan menunggu, sebelum sebuah kejadian yang tidak dikehendaki terjadi.
5	Kepemimpinan	Sikap dan perilaku seseorang yang selalu terbuka terhadap saran dan kritik, mudah bergaul, bekerjasama, dan mengarahkan orang lain.
6	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dan mengatasi berbagai hambatan

7	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
8	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
9	Inovatif	Kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan-persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan
10	Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang yang mau dan mampu melaksanakan tugas dan kewajibannya
11	Kerja sama	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan, dan pekerjaan
12	Pantang menyerah (ulet)	Sikap dan perilaku seseorang yang tidak mudah menyerah untuk mencapai suatu tujuan dengan berbagai alternative
13	Komitmen	Kesepakatan mengenai sesuatu hal yang dibuat oleh seseorang, baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain.
14	Realistis	Kemampuan menggunakan fakta/realita sebagai landasan berpikir yang rasional dalam setiap pengambilan keputusan maupun tindakan/perbuatannya.
15	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan luas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar
16	Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain
17	Motivasi kuat untuk sukses	Sikap dan tindakan selalu mencari solusi terbaik

Implementasi dari 17 (tujuh belas) nilai pokok kewirausahaan tersebut di atas tidak serta merta secara langsung dilaksanakan sekaligus oleh satuan pendidikan, namun dilakukan secara bertahap. Penanaman nilai nilai kewirausahaan tersebut sekolah dapat menerapkannya pada setiap jenjang satuan pendidikan dapat menginternalisasikan nilai-nilai kewirausahaan yang lain secara mandiri sesuai dengan kebutuhan sekolah.



#### **e. Metode Diskusi Kelompok**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode mengandung arti cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan), cara kerja konsisten untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Sejalan dengan pengertian yang dikemukakan tersebut, menurut Joni dalam Abimanyu (2-5:2010) mengartikan metode sebagai cara kerja yang bersifat relative umum yang sesuai untuk encapai tujuan tertentu “.

Sejalan dengan pendapat diatas Suryosubroto (2002: 148) menyatakan bahwa pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada murid-murid yang merupakan proses pengajaran (proses belajar mengajar) itu dilakukan oleh guru disekolah dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode tertentu, cara-cara demikianlah yang dimaksudkan sebagai metode pengajaran disekolah.

Sehubungan dengan hal ini Surakhmad dalam Suryosubroto (2002: 149) menegaskan bahwa metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid disekolah. Dengan demikian metode dapat dartikan sebagai suatu cara yang telah dibuat dengan sebaik mungkin dan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Para pendidik (guru) harus selalu berusaha mencari metode pengajaran yang tepat untuk peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Salah satu

usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas belajar adalah dengan membuat variasi mengajar di kelas. Metode adalah bagian yang sangat penting bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Dalam menggunakan metode guru harus menyesuaikan dengan keadaan siswa dan keadaan kelas, jumlah siswa dalam kelas juga akan mempengaruhi metode. Metode diskusi tidak bisa digunakan dalam kelas dengan jumlah siswa yang sedikit.

Menurut Subroto (2002: 179), dinyatakan bahwa diskusi kelompok adalah suatu percakapan ilmiah oleh beberapa orang yang tergabung dalam suatu kelompok untuk saling bertukar pendapat suatu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban atau kebenaran atas suatu masalah. Hal sejalan sesuai dengan apa yang disampaikan Romlan (Dalam Nilawati, 1997: 7) dinyatakan bahwa diskusi kelompok adalah percakapan yang sudah direncanakan antara tiga orang atau lebih untuk memecahkan masalah dan memperjelas suatu persoalan. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa diskusi kelompok adalah suatu percakapan yang dilakukan oleh tiga orang atau lebih, dengan melalui proses mencari suatu pemecahan masalah bersama-sama.

Proses diskusi kelompok ini dapat dilakukan melalui forum diskusi diikuti oleh semua siswa di dalam kelas atau dapat pula dibentuk kelompok-kelompok lebih kecil. Yang perlu diperhatikan ialah para siswa dapat melibatkan dirinya untuk ikut berpartisipasi secara aktif di dalam forum diskusi kelompok, jadi metode diskusi kelompok adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana seorang guru memberi kesempatan kepada siswa (kelompok siswa) untuk mengadakan

percakapan atau merangsang kreatifitas siswa dengan masalah yang disajikan kepada siswa guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternative pemecahan atas masalah yang dikemukakan.

Surya (1975: 107) mendefinisikan diskusi kelompok merupakan suatu proses bimbingan dimana murid-murid akan mendapatkan suatu kesempatan untuk menyumbangkan pikiran masing-masing dalam memecahkan masalah bersama. Dalam diskusi ini tetanam pula tanggung jawab dan harga diri. Sedangkan menurut pendapat Usman: 2010 (<http://belajar-ajaran.blogspot.com/2010/04/1-diskusi-kelompok.html>) menyatakan bahwa diskusi kelompok merupakan suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian diskusi kelompok tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa diskusi kelompok yaitu suatu cara pembelajaran yang melibatkan sekelompok siswa atau orang dimana setiap pesera diskusi akan mendapatkan kesempatan untuk menyumbangkkn aspirasinya serta informasi lainnya guna memecahkan masalah atau dalam pengambilan keputusan , dalam diskusi kelompok ada yang berperan sebagai moderator atau pimpinan yang berperan sebagai pengarah diskusi. Menurut Suryosubroto dalam Trianto (2009:123), bahwa diskusi guru digunakan apabila hendak :

1. Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada (dimiliki) oleh siswa
2. Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyalurkan kemampuannya masing-masing

3. Memperoleh umpan balik dari para siswa tentang apakah tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai
4. Membantu para siswa belajar berfikir teoritis dan praktis lewat berbagai mata pelajaran dan kegiatan sekolah
5. Membantu para siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-temannya (orang lain)
6. Membantu para siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah yang di “lihat” baik dari pengalaman sendiri maupun dari pelajaran sekolah
7. Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut

Berdasarkan uraian tersebut pemanfaatan diskusi kelas oleh guru mempunyai peranan untuk memahami apa yang ada di dalam pemikiran siswa dan bagaimana mengolah atau memproses gagasan atau informasi yang diajarkan melalui komunikasi antar guru dan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, sehingga guru dapat membantu siswa menganalisis proses berfikir siswa.

Menurut Chairil: 2010 (<http://chai-chairil.blogspot.com/>) Langkah-langkah Penggunaan Metode Diskusi Kelompok yang harus diperhatikan oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan masalah yang ada didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya, hal terpenting adalah permasalahan yang dirumuskan sejelas-jelasnya agar dapat dipahami baik-baik oleh setiap siswa,
2. Para siswa berdiskusi di dalam kelompok dan setiap anggota kelompok ikut berpartisipasi secara aktif,
3. Setiap kelompok melaporkan hasil diskusinya, hasil-hasil yang dilaporkan itu ditanggapi oleh semua siswa (kelompok lain),
4. Akhir diskusi para siswa mencatat hasil-hasil diskusinya dan guru mengumpulkan hasil diskusi dari tiap-tiap kelompok.

Setiap metode pembelajaran pasti punya segi positif dan negative. Menurut Chairil: 2010 (<http://chai-chairil.blogspot.com/>) didalam Metode diskusi kelompok juga mempunyai keuntungan dan kelemahan. Keuntungan diskusi kelompok bagi para siswa adalah sebagai berikut :

1. Siswa dapat berbagi berbagai informasi dalam menjalani gagasan baru atau memecahkan masalah.
2. Dapat meningkatkan pemahaman atas masalah-masalah penting.
3. Dapat mengembangkan kemampuan untuk berfikir dan berkomunikasi.
4. Dapat meningkatkan ketertiban dalam perencanaan dan pengambilan keputusan.
5. Dapat membina semangat kerjasama dan bertanggung jawab.

Sedangkan Kelemahan-kelemahan Diskusi Kelompok adalah sebagai berikut: Diskusi kelompok memiliki kelemahan-kelemahan yang dapat menimbulkan kegagalan dalam arti tidak tercapai tujuan yang diinginkan. Wardani (Dalam Puger, 1997 : 9) (<http://chai-chairil.blogspot.com/>) dinyatakan bahwa kelemahan-kelemahan dalam diskusi kelompok antara lain :

1. Diskusi kelompok memerlukan waktu yang lebih banyak daripada cara belajar yang biasa.
2. Dapat memboroskan waktu terutama bila terjadi hal-hal yang negatif seperti pengarahannya yang kurang tepat.
3. Anggota yang kurang agresif (pendiam, pemalu) sering tidak mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau ide-idenya sehingga terjadi frustrasi atau penarikan diri.
4. Adakala hanya didominasi oleh orang-orang tertentu saja.

#### **f. Handout**

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran, karena melalui bahan ajar ini akan membantu siswa dalam mempelajari sesuatu di sekolah. Selain itu bahan ajar juga sebagai sarana untuk mencapai

keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2006;120) dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara dan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Sedangkan menurut Hamalik (2008: 61) Media yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar disebut dengan media pendidikan yang diartikan sebagai alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena melalui bahan ajar ini membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. Di samping itu bahan ajar sebagai sarana untuk mencapai kompetensi dasar dan hasil belajar yang ditampilkan. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Kehadiran media dalam proses belajar mengajar mempunyai arti penting. Karena kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Siswa akan lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media. Peranan media akan terlihat apabila sesuai dengan tujuan pengajaran. Manfaat utama *handout* adalah melengkapi kekurangan materi, baik materi yang diberikan dalam buku teks maupun materi yang diberikan secara lisan.

Menurut Nurmaningsih dalam Rintiyastini: 2012 (<http://sma-gs.tarakanita.or.id/artikel/2012/09/25/handout-sebagai-media-pembelajaran-print-based-systemyulita-rintiyastini-spd-8ba022b4.html>) Hand out adalah selebaran tertulis tentang materi pelajaran yang diedarkan kepada siswa secara cuma-cuma sebagai bahan penjelasan yang dapat berupa skema, diagram, rangkuman terbatas, maupun contoh-contoh perhitungan yang dapat memudahkan pemahaman siswa tentang konsep yang diberikan sehingga siswa dapat belajar lebih efisien.

Mengenai handout Wuryanto mengemukakan pendapatnya Menurut

Wuryanto: 2010 (<http://aguswuryanto.wordpress.com/2010/09/02/handout/>,

Dalam proses pembelajaran, *handout* dapat digunakan untuk tujuan berikut.

1. *Bahan rujukan.* *Handout* berisi materi (baik baru maupun pedalaman) yang penting untuk diketahui dan dikuasai peserta didik. Keuntungan lain adalah materi *handout* relatif baru sehingga peserta didik dapat diekspose dengan isu mutakhir. Di samping itu, komunikasi antara peserta didik dan fasilitator dapat dikembangkan melalui *handout*.
2. *Pemberi motivasi.* Melalui *handout*, fasilitator dapat menyelipkan pesan-pesan sebagai motivator.
3. *Pengingat.* Materi dalam *handout* dapat digunakan sebagai pengingat yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mempelajari materi sesuai urutan yang dianjurkan dan juga membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan yang diminta.
4. *Memberi umpan balik.* Umpan balik dapat diberikan dalam bentuk *handout* dan tidak berhenti hanya pemberian umpan balik tetapi dapat pula diikuti dengan langkah-langkah berikutnya.
5. *Menilai hasil belajar.* Tes yang diberikan dalam *handout* dapat dijadikan alat mekanisme untuk mengukur pencapaian hasil belajar.

Pembagian berbagai jenis media menurut Seel dan Gaslow dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam 2 kategori luas yaitu pilihan media

tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional diantaranya adalah :

1. Visual diam yang diproyeksikan
2. Visual yang tak diproyeksikan
3. Audio
4. Penyajian multimedia
5. Visual dinamis yang diproyeksikan
6. Cetak :Buku teks, Modul, teks terprogram, Workbook, Majalah ilmiah, Handout (lembaran lepas)

Mengenai handout menurut Wuryanto: 2010

(<http://aguswuryanto.wordpress.com/2010/09/02/handout/>) *Handout* dapat

dikembangkan dengan beragam isi, misalnya:

1. Peta atau diagram konsep yang menghubungkan antar topik atau bagian dalam topik;
2. *Anotated bibliografi*. Kumpulan abstrak dari sumber yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari akan sangat bermanfaat bagi peserta didik. *Handout* yang berisi *anotated bibliografi* ini akan membantu pembaca yang membutuhkan informasi lebih lanjut tentang materi ajar tertentu;
3. Informasi tambahan untuk meluruskan kesalahan dan bias yang ada dalam bahan ajar;
4. Memberikan contoh baru dan contoh tambahan untuk konsep yang sulit dipahami peserta didik. Contoh-contoh ini dapat disesuaikan dengan kondisi dan latar belakang peserta didik agar pemahaman dapat ditingkatkan; dan
5. Memberikan kasus untuk dipelajari dan diselesaikan, baik secara individu maupun kelompok.

Penggunaan handout juga dapat dipadukan dengan gambar. *Handout* dapat diisi dengan informasi dalam bentuk naratif deskriptif, tabel, diagram, gambar, dan foto. Pilihan penggunaan kata-kata, tabel, atau gambar ini tergantung dari materi yang akan disajikan. Sama seperti dalam pengembangan modul, diagram, grafis, gambar, foto dan yang sejenis lainnya digunakan jika penjelasan dengan kata-kata tidak atau kurang dapat mencerminkan konsep yang diinginkan.



Gambar dapat dipergunakan dalam pengembangan handout untuk menyampaikan sesuatu yang dianggap penting dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Menurut Wuryanto ;2010 (<http://aguswuryanto.wordpress.com/2010/09/02/handout/>) sepuluh manfaat yang melatarbelakangi penggunaan gambar.

1. *Hiasan*. Gambar yang berfungsi sebagai hiasan atau dekorasi dalam *handout* dapat dimanfaatkan untuk mengurangi kebosanan.
2. *Alat motivasi*. Gambar, jika dipilih dengan tepat, dapat dimanfaatkan untuk memotivasi peserta didik untuk terus menekuni materi yang ada dalam *handout*.
3. *Menyampaikan perasaan*. Melalui gambar dapat dikirimkan pesan yang mencerminkan perasaan, misalnya gambar ini yang mencerminkan niat untuk mencapai target.
4. *Mempengaruhi*. Gambar dapat mempengaruhi orang yang melihatnya.
5. *Ilustrasi*. Gambar dapat membantu kita untuk membayangkan pesan yang ingin disampaikan.
6. *Deskripsi*. Narasi saja kadang tidak mencukupi, dengan gambar informasi yang ingin disampaikan dapat lebih jelas dipahami.
7. *Menjelaskan*. Satu gambar dapat menjelaskan bahwa cuaca berawan.
8. *Penyederhanaan*. Melalui gambar dapat dilakukan penyederhanaan cara menyampaikan konsep tanpa mengurangi arti.
9. *Kuantifikasi*. Ada orang yang kesulitan jika harus berhubungan dengan angka. Dengan bantuan gambar (*pictogram, bar chart, pie chart, atau line graph*) pesan akan lebih mudah diterima.
10. *Problem posing*. Gambar juga dapat digunakan untuk memunculkan masalah. Gambar kebakaran hutan, misalnya, dapat menimbulkan polemik tentang perlunya menjaga kelestarian hutan.

## **G. Aktivitas**

Sekolah adalah salah satu tempat para peserta didik mengembangkan aktivitas belajarnya tidak hanya mencatat dan mendengarkan guru saja tetapi banyak aktivitas siswa yang bisa dilakukan. Menurut pendapat Sardiman“Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa

aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar”(Sardiman, 2001: 93).

Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

Sedangkan menurut pendapat Sudjana “Kegiatan belajar / aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik ”(Sudjana,2005: 105)

Banyak macam- macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak-anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2007: 101), Membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktifitas siswa), antara lain:

1. Visual activities (13) seperti membaca, memperhatikan:gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. Oral activities (43) seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. Listening activities (11) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya.
4. Writing activities (22) seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
5. Drawing activities (8) seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.
6. Motor activities (47) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
7. menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

8. Emotional activities (23) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Menurut Djamarah (2011: 34) Dalam belajar, seseorang tidak akan dapat menghindarkan diri dari suatu situasi. Situasi akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi itulah yang mempengaruhi dan menentukan aktivitas belajar apa yang dilakukan kemudian. Setiap situasi di manapun dan kapanpun memberikan kesempatan belajar kepada seseorang.

#### 1. Mendengarkan

Mendengarkan adalah salah satu aktivitas belajar. Setiap orang yang belajar di sekolah pasti ada aktivitas mendengarkan. Ketika seorang guru menggunakan metode ceramah, maka setiap siswa atau mahasiswa diharuskan mendengarkan apa yang guru (dosen) sampaikan.

#### 2. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Aktivitas memandang berhubungan erat dengan mata. Karena dalam memandang itu matalah yang memegang peranan penting. Dalam pendidikan, aktivitas memandang termasuk dalam kategori aktivitas belajar.

Tapi perlu diingat bahwa tidak semua aktivitas memandang berarti belajar. Aktivitas memandang dalam arti belajar di sini adalah aktivitas memandang yang bertujuan sesuai dengan kebutuhan untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang positif.

#### 3. Meraba, Membau, dan Mencicipi/Mengecap

Aktivitas meraba, membau, dan mengecap adalah indra manusia yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Artinya aktivitas meraba, membau, dan mengecap dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk belajar. Tentu saja aktivitasnya harus disadari oleh suatu tujuan. Dengan demikian, aktivitas-aktivitas meraba, aktivitas membau, ataupun aktivitas mengecap dapat dikatakan belajar, apabila semua aktivitas itu didorong oleh kebutuhan, motivasi untuk mencapai tujuan dengan menggunakan situasi tertentu untuk memperoleh perubahan tingkah laku.

#### 4. Menulis atau Mencatat

Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Tetapi tidak setiap mencatat adalah belajar. Aktivitas mencatat yang bersifat menurut, meniplak atau mengcopy tidak dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar. Mencatat yang termasuk sebagai aktivitas belajar yaitu apabila dalam mencatat itu orang menyadari kebutuhan dan tujuannya, serta menggunakan seperangkat tertentu agar catatan itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar.

#### 5. Membaca

Aktivitas membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah atau di perguruan tinggi. Membaca di sini tidak mesti membaca buku

belaka, tetapi juga membaca majalah, koran, tabloid, jurnal-jurnal hasil penelitian, catatan hasil belajar atau kuliah, dan hal-hal lainnya yang berhubungan dengan kebutuhan studi..

#### 6. Membuat Ikhtisar atau Ringkasan dan Menggarisbawahi

Banyak orang yang merasa terbantu dalam belajarnya karena menggunakan ikhtisar-ikhtisar materi yang dibuatnya. Ikhtisar atau ringkasan ini memang dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku untuk masa-masa yang akan datang. Untuk keperluan belajar yang intensif, bagaimanapun juga hanya membuat ikhtisar adalah belum cukup. Sementara membaca, pada hal-hal yang penting perlu diberi garis bawah (*underlining*).

#### 7. Mengamati Tabel-Tabel, Diagram-Diagram dan Bagan-Bagan

Dalam buku ataupun di lingkungan lain sering dijumpai table-tabel, diagram, ataupun bagan-bagan. Materi non-verbal semacam ini sangat berguna bagi seseorang dalam mempelajari materi yang relevan. Demikian pula gambar-gambar, peta-peta, dan lain-lain dapat menjadi bahan ilustratif yang membantu pemahaman seseorang tentang sesuatu hal.

#### 8. Menyusun Paper atau Kertas Kerja

Dalam menyusun paper tidak bisa sembarangan, tetapi harus metodologis dan sistematis. Metodologis artinya menggunakan metode-metode tertentu dalam penggarapannya. Sistematis artinya menggunakan kerangka berpikir yang logis dan kronologis.

#### 9. Mengingat

Mengingat adalah salah satu aktivitas. Ingatan adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan (*learning*), menyimpan (*retention*) dan menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau. Jadi, mengenai ingatan tersebut ada tiga fungsi, yaitu: memasukkan, menyimpan, dan mengangkat kembali ke alam sadar.

#### 10. Berpikir

Berpikir adalah termasuk aktivitas belajar. Dengan berpikir orang memperoleh penemuan baru, setidak-tidaknya orang menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu. Berpikir bukanlah sembarang berpikir, tetapi ada taraf tertentu, dari taraf berpikir yang rendah sampai taraf berpikir yang tinggi.

#### 11. Latihan atau Praktek

*Learning by doing* adalah konsep belajar yang menghendaki adanya penyatuan usaha mendapatkan kesan-kesan dengan cara berbuat. Belajar sambil berbuat dalam hal ini termasuk latihan. Latihan termasuk cara yang baik untuk memperkuat ingatan. Misalnya, seseorang yang mempelajari rumus matematika atau rumus bahasa Inggris. Kemungkinan besar rumus-rumus itu akan mudah terlupakan bila tidak didukung dengan latihan. Di sinilah diperlukan latihan sebanyak-banyaknya. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional. Dengan demikian, aktivitas latihan dapat mendukung belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di dalam kelas dapat dilihat dari interaksi mereka ketika proses pembelajaran

berlangsung. Aktivitas belajar siswa juga dapat digunakan oleh guru untuk mengamati perkembangan siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

## **H. Kreativitas**

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan pada lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar sekolah. Pada umumnya kreatifitas berhubungan dengan penemuan hal baru ataupun produk-produk baru, tapi pada dunia pendidikan kreatifitas tidak hanya berbentuk sebuah penemuan ataupun hal baru mengenai sebuah benda melainkan bias diartikan sebuah hasil pemikiran ataupun ide yang dikeluarkan karena adanya suatu rangsangan yaitu sebuah masalah yang dihadapi pada lingkungannya.

Menurut Slameto (2003: 138) kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Sedangkan kreatifitas menurut Baron (1982) mendefenisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang baru disini bukan berarti sesuatu yang benar-benar baru tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Menurut Guilford (1970) dalam Slameto (2003: 143) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai cirri-ciri seorang kreatif, Guilford megemukakan dua cara berfikir yakni cara berfikir konvergen dan cara berfikir divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang

benar, sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternative jawaban sesuai dengan persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas menurut Guilford orang-orang kreatif lebih banyak berfikir secara divergen daripada konvergen.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Munanadar (1992: 47) kreatifitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternative pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara adekuat. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antarindividu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.

Dari pendapat beberapa ahli yang dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu hasil karya fikiran seseorang yang tercipta atau beberapa alternatif jawaban yang muncul apabila seseorang menemukan suatu permasalahan yang berkaitan dengan dirinya maupun lingkungannya.

Menurut Sund (1975) dalam Slameto (2003: 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
2. Bersikap terbuka dengan pengalaman baru
3. Panjang akal
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
8. Berfikir fleksibel
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa individu yang kreatif dapat dilihat dari ciri-ciri tersebut, siswa hendaknya mempunyai sifat kreatif seperti yang telah diungkapkan oleh ahli diatas.

Kreatifitas merupakan tuntutan pendidikan dan kehidupan pada saat ini. Kreatifitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungannya yang terus berubah. Individu dan organisasi yang kreatif akan mampu bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat.

Menurut Horng dkk. (2005) dalam Slameto (2003: 156) selanjutnya mengemukakan berbagai strategi pengajaran kreatif yang telah terbukti berhasil meningkatkan kreatifitas para siswa. Strategi-strategi tersebut sebaiknya diterapkan sebagai aktivitas yang terintegrasi.

1. Strategi pertama adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Guru menurut strategi ini berperan sebagai fasilitator yang menolong para siswa untuk melakukan refleksi diri, diskusi kelompok, bermain peran, melakukan presentasi secara dramatis, dan berbagai aktifitas kelompok lainnya. Guru juga berperan sebagai teman belajar, inspirator, navigator, dan orang yang berbagi pengalaman. Para siswa diberi kebebasan untuk memilih perspektif yang akan mereka gunakan untuk mempelajari suatu topik. Berbagai metode tersebut akan membuat para siswa berubah dari pendengar pasif menjadi observer, mampu menunjukkan kemampuannya, dan co-learner. Guru hendaknya juga memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memilih topik dalam berbagai tugas proyek individu atau kelompok. Melalui metode ini, kreatifitas ditimbulkan untuk mengeksplorasi berbagai ide yang dipandang menarik oleh para siswa. Collins dan Amabile (dalam Horng dkk., 2005) menyatakan bahwa motivasi intrinsik dan kreatifitas seorang siswa dapat ditingkatkan jika guru mampu mendorong para siswa untuk mendiskusikan proses pembelajaran mereka yang secara intrinsik menyenangkan dan menggairahkan.
2. Strategi kedua adalah penggunaan berbagai peralatan bantu dalam pengajaran (multi-teaching aids assistance). Guru-guru yang kreatif dan

banyak akal menggunakan berbagai peralatan dalam mengajar, seperti penghancur kertas, kotak mainan, palu, naskah tulisan para siswa, power-point, komputer, dan peralatan multimedia untuk menggairahkan para siswa dalam berfikir, memperluas sudut pandangnya, dan memicu diskusi yang lebih mendalam. Tan (dalam Horng dkk., 2005) mengemukakan bahwa video terbukti efektif untuk meningkatkan kreatifitas para siswa. Storm dan Storm (dalam Horng dkk., 2005) juga menyatakan bahwa pelajaran yang difasilitasi oleh penggunaan video akan menjadi lebih atraktif, menarik, dan lebih mudah diingat oleh para siswa. Mata pelajaran juga akan lebih atraktif dan menstimulasi pada saat menggunakan komputer, transparansi, slide show, dan berbagai peralatan multimedia lainnya. Selain itu, keahlian penggunaan komputer merupakan prasyarat bagi guru yang kreatif dan akses terhadap sumber-sumber pendidikan yang berlimpah di internet.

3. Strategi ketiga adalah strategi manajemen kelas (class management strategies). Strategi ini mencakup pembuatan iklim interaksi antara guru dan siswa yang bersahabat dan memperlakukan siswa dengan menghormati berbagai kebutuhan dan individualitasnya. Guru diharapkan mampu berbicara dengan nada dan bahasa tubuh yang ramah (gentle) kepada para siswanya. Guru diharapkan juga tidak menginterupsi atau menghakimi secara tergesa-gesa pada saat para siswa mengekspresikan ide-idenya. Guru diharapkan mampu memberikan bimbingan, pertanyaan terbuka yang lebih banyak, atau menyampaikan pengalaman pribadinya sebagai referensi. Humor yang digunakan guru di dalam kelas dapat menjadi jembatan penghubung antara guru dan siswa, serta menyediakan lingkungan belajar yang santai.
4. Strategi keempat untuk meningkatkan kreatifitas para siswa adalah dengan menghubungkan isi pengajaran dengan konteks kehidupan nyata. Esquivel (dalam Horng dkk., 2005) mengemukakan bahwa para siswa menyukai pelajaran yang berhubungan dengan berbagai peristiwa kehidupan nyata. Guru yang mampu memberikan pelajaran sesuai dengan konteks nyata kehidupan berarti telah membagikan pengalamannya kepada para siswa. Hal ini akan menjadi pemicu bagi para siswa untuk memberikan respon, berdiskusi, dan berfikir dalam tingkat tinggi.
5. Strategi kelima adalah menggunakan pertanyaan terbuka dan mendorong para siswa untuk berfikir kreatif (open questions and encouragement of creative thinking). Pertanyaan-pertanyaan terbuka akan menggerakkan para siswa untuk berfikir kreatif. Esquivel (dalam Horng dkk., 2005) bahkan menyatakan bahwa pertanyaan terbuka merupakan karakteristik dari guru yang kreatif. Guru yang kreatif juga selalu mendorong siswanya untuk membuat dan berimajinasi dalam diskusi kelompok. Berbagai hasil penelitian (dalam Horng dkk., 2005) menunjukkan bahwa para guru dapat memberikan pengaruh yang lebih positif dengan mendorong para siswa agar "menjadi kreatif".(Ridwan :2010)



Menurut Hadjam, (2012) dalam Munandar ( 1992: 67) guru diharapkan mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendemonstrasikan perilaku yang kreatif. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreatifitas siswa antara lain :

1. Guru menghargai hasil-hasil pikiran kreatif siswa
2. Guru respek terhadap pertanyaan, ide dan solusi siswa yang tidak biasa (*unusual*)
3. Guru menunjukkan bahwa gagasan siswa adalah memiliki nilai yang ditunjukkan dengan cara mendengarkan dan mempertimbangkan. Pada tataran ini, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada orang lain.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Proses pengajaran yang terintegrasi akan menolong para siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam mengekspresikan dan merealisasikannya dalam kehidupan nyata sehari-hari, menemukan contoh dalam kehidupan nyata untuk membuktikan apa yang telah mereka pelajari, dan menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan berbagai pengalaman kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan seharusnya memusatkan pada peningkatan keterampilan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan dengan membebaskan kreatifitas para siswa.

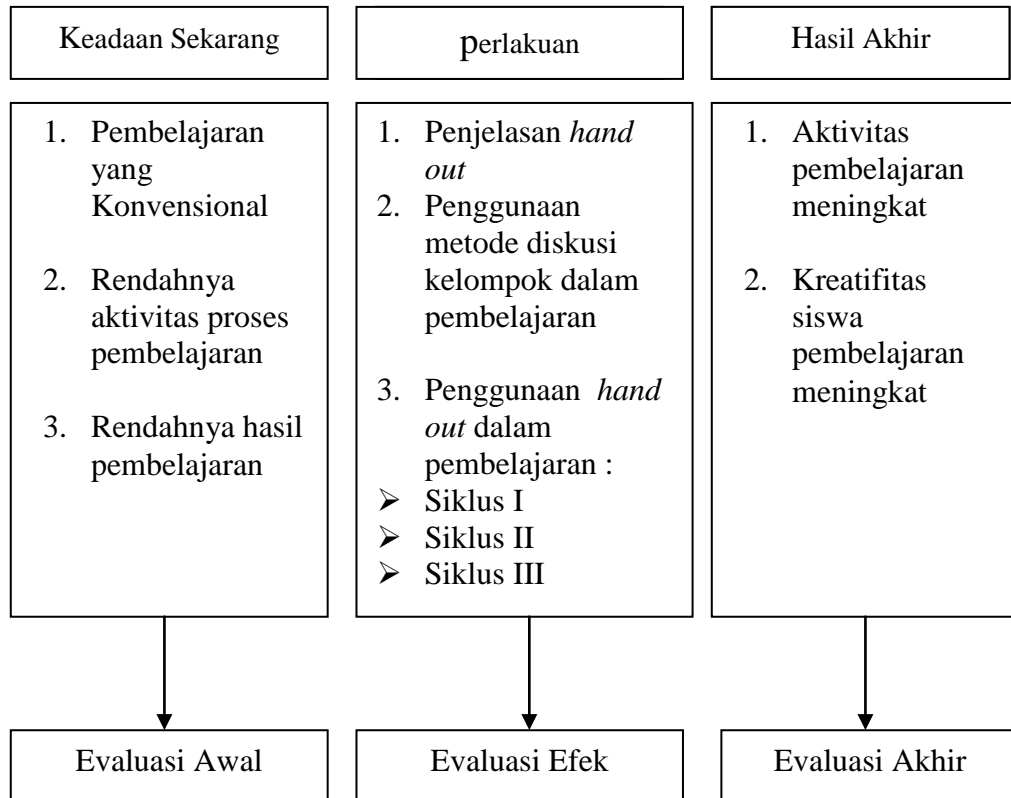
## **B. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir sangat diperlukan dalam penelitian yang dijabarkan dalam bentuk skema yang merupakan kerangka pemikiran. Keadaan yang seharusnya dalam pembelajaran adalah bisa belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian.

Apabila keadaan tersebut sudah tercipta maka pembelajaran sudah biasa dikatakan efektif. Keadaan efektif akan tercipta jika guru mampu menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa dan kelasnya. Sehingga siswa memperhatikan dan ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan tujuan diatas yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan kondusif sesuai kebutuhan siswa maka penggunaan metode diskusi kelompok dengan menggunakan handout sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana yang menarik perhatian siswa. Dalam metode diskusi kelompok ini akan mengajak siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang lainnya dengan cara bertukar argument untuk memecahkan suatu masalah yang sudah dipersiapkan oleh guru dalam bentuk handout.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disusun kerangka berpikirnya sebagai berikut :



Gambar 1. Paradigma Peningkatan Aktivitas Dan Kreatifitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan *Hand Out*

Atas dasar diagram di atas, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran akan kondisi di kelas pada saat ini, perlakuan yang akan diberikan dan hasil yang diharapkan, termasuk revisi dari siklus-siklus yang akan dilalui selama penelitian ini berlangsung.