

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU

Sulaiman¹⁾, Harun Sitompul²⁾, Cut Mutia³⁾

¹⁾ Program Studi Magister Psikologi, Program Pascasarjana, Universitas Medan Area

²⁾ Universitas Negeri Medan

³⁾ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

^{*)}E-mail : analitika.jurnal.uma@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Medan yang berjumlah 10 kelas. Sampel penelitian ditentukan secara acak dengan teknik *cluster random sampling* sebanyak 64 orang yang berasal dari dua kelas. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Instrumen penelitian adalah tes hasil belajar IPS Terpadu dan tes kreativitas dimana data dianalisis dengan menggunakan uji ANAVA Faktorial 2 × 2. Hasil analisa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah, dan ada interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: strategi pembelajaran, kreativitas, hasil belajar, IPS terpadu

Abstract

This research aimed to identify the influence of learning strategies and creativity on the outcome of Integrated Social Lesson. The research populations were the whole grade VIII students in SMP Negeri 7 Medan in total of ten classes. Research's samples selected randomly with cluster random sampling technique for 64 students from two classes. The research was conducted using quasi experiment method. The research instrument was the result of Integrated Social Lesson's tests and creativity tests where the data was analyzed using ANAVA Factorial 2x2 test. The result showed that there was a difference of learning outcomes between students using inquiry learning strategy and students using conventional learning strategy, there was a difference of learning outcomes between students with high creativity and students with low creativity, and there was an interaction between learning strategies and creativities towards students' learning outcomes.

Keywords: Learning strategies, creativity, learning outcomes, Integrated Social Lesson

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi syarat penting dalam perwujudan tatanilai berkehidupan berbangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, "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". Dalam pendidikan, diatur pula kurikulum dan komponen-komponen yang berkaitan dengannya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003

Pasal 1 Bab 1 disebutkan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Kehadiran kurikulum 2013 tidak lepas dari kurikulum sebelumnya, yakni KTSP tahun 2006. Kurikulum 2013 sebagai hasil dari penjabaran Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Sebagaimana disebutkan Sudrajat (2013) bahwa kehadiran kurikulum 2013 menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran, siswa dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan diajak untuk beropini dalam melihat suatu fenomena. Dengan demikian, kurikulum 2013 lebih menargetkan pada capaian keberhasilan siswa dalam setiap proses belajarnya.

Dalam kurikulum 2013, IPS Terpadu yang terdiri dari materi geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi, disampaikan secara sistematis, terpadu dan komprehensif. Dengan banyaknya materi yang harus dikuasai oleh siswa dalam materi IPS Terpadu dibandingkan dengan materi mata pelajaran lain yang hanya satu materi (misal PPKn), hal ini mengakibatkan 47% siswa mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal dan kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Apalagi kalau guru dalam menyampaikan materi tidak pandai memanfaatkan media atau alat peraga dan menggunakan metode yang masih konvensional, bisa dipastikan kegiatan belajar-mengajar di kelas akan membosankan dan konsep dasar yang akan disampaikan ke anak didik akan mengambang/ tidak mengena.

Di SMP Negeri 7 Medan, kegiatan pembelajaran IPS Terpadu ditetapkan 2 jam pelajaran setiap minggunya. Dengan alokasi

waktu yang hanya 2 jam dan jumlah materi yang harus dikuasai demikian luasnya danditunjang dengan input siswa yang rendah, menyebabkan nilai yang dicapai sebagai hasil belajar masih rendah/dibawah KKM. Hal ini disebabkan siswa kesulitan untuk memahami banyaknya konsep IPS Terpadu, disamping itu guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian pertama pada Standart Kompetensi “Memahami masalah penyimpangan sosial”, dimana siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 15 orang dari 32 siswa di kelas VIII-2 atau setara dengan 46,88%. Batas ketuntasan untuk mata pelajaran IPS yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah adalah 60%, sehingga terdapat kesenjangan 13,12%. Selanjutnya, pada ulangan remidi dari 15 anak yang belum tuntas, yang kemudian mencapai KKM hanya 8 anak. Secara keseluruhan, jumlah anak yang mencapai KKM hanya 17 orang dari 32 siswa atau 53,13% sehingga belum memenuhi ketuntasan secara klasikal. Fakta rendahnya hasil belajar IPS Terpadu ini harus menjadi perhatian guru mata pelajaran.

Pada kenyataannya terkadang guru belum memilih bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran secara tepat sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, belum semua guru mengetahui dan memahami isi dari apa yang dimaksud dalam kurikulum 2013. Guru baru sebatas memanfaatkan metode ceramah bervariasi serta penugasan kepada siswa. Secara operasional, guru menjelaskan materi kepada siswa kemudian memberikan contoh-contoh dalam kehidupan nyata. Setelah selesai menerangkan materi, guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang terdapat dalam buku paket maupun LKS secara mandiri. Siswa kemudian disuruh maju ke depan kelas satu per satu untuk memberikan jawaban setiap soal yang dikerjakan.

Berdasarkan uraian di atas nampak adanya kesenjangan antara kondisi nyata dan harapan. Dari dokumentasi nilai mata pelajaran IPS Terpadu sejak Tahun Pelajaran 2009/2010 sampai Tahun

Pelajaran 2012/2013, diketahui informasi sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu

No	Tahun Pelajaran	Rentang Nilai / Siswa				Jumlah Siswa
		≤ 6,0	6,1 – 7,0	7,1 – 8,9	9,0 – 10	
1	2009 / 2010	25	120	120	24	289
2	2010 / 2011	39	124	103	24	290
3	2011 / 2012	43	108	101	32	284
4	2012 / 2013	32	128	102	24	286

Sumber: Nilai Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 7 Medan, data diolah

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa cukup banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM, yaitu sebanyak 25 – 43 siswa setiap tahun pelajarannya. Adanya nilai siswa yang masih kurang memuaskan dalam mata pelajaran IPS Terpadu ini merupakan masalah yang serius karena mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan. Dengan rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 7 Medan, maka siswa dituntut untuk aktif dalam belajar.

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013, seorang guru harus dapat membantu siswa dalam mencapai hasil baik pada setiap proses belajarnya, termasuk dalam mata pelajaran IPS Terpadu. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah pembelajaran dengan strategi inkuiri. Strategi inkuiri adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif (Mulyasa, 2003). Kendatipun metode ini berpusat pada kegiatan peserta didik, namun guru tetap memegang peranan penting sebagai pembuat desain pengalaman belajar. Guru berkewajiban menggiring peserta didik untuk melakukan kegiatan. Kadangkala guru perlu memberikan penjelasan, melontarkan pertanyaan, memberikankomentar, dan saran kepada peserta didik. Guru berkewajiban memberikan kemudahan

belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif, dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi. Hasil penelitian Ata (2013) dan Andriani, dkk (2011) disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Faktor lain yang juga akan dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS Terpadu adalah kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah dan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada. Munandar (2009) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan). Hasil penelitian yang dilakukan Haezarni (2011) dan Jainab (2004) mengungkapkan pula bahwa kreativitas mempengaruhi hasil belajar seseorang.

Kreativitas dapat juga meliputi bentuk-bentuk pola baru dan kombinasi pengetahuan yang diambil dari pengalaman masa lalu yang ditransplantasikan kepada situasi yang baru dan mungkin juga meliputi pembentukan hubungan-hubungan baru. Ken Robinson (dalam Iriyanto, 2012) mengemukakan bahwa harus dilakukannya revolusi di bidang pendidikan yang lebih mengutamakan pembangunan kreativitas. Kreativitas dan imajinasi adalah kunci bagi cerahnya dunia pendidikan masa depan. Berdasarkan uraian dan teori di atas dapat diprediksi bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa dapat ditingkatkan dengan strategi pembelajaran yang tepat dan kreativitas. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh faktor-faktor tersebut terhadap hasil belajar IPS Terpadu perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil

belajar IPS Terpadu siswa SMP Negeri 7 Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode eksperimen semu (*quasi*) dengan melakukan eksperimen di dalam kelas yang telah ada dan tidak melakukan perubahan situasi dan kondisi kelas serta jadwal belajarnya. Rancangan penelitian ini menggunakan desain faktorial 2×2 dimana melalui penelitian akan dibandingkan pengaruh antara strategi pembelajaran inkuiri dan konvensional terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa ditinjau dari tingkat kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Adapun rancangan eksperimen dalam penelitian digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Rancangan Penelitian Desain Faktorial 2×2

Kreativitas (B)	Strategi Pembelajaran (A)	
	Strategi inkuiri (A1)	Konvensional (A2)
Kreativitas Tinggi (B1)	A1 B1	A2 B1
Kreativitas Rendah (B2)	A1 B2	A2 B2

Keterangan:

- A = Strategi Pembelajaran
- A1 = Strategi Pembelajaran Inkuiri
- A2 = Strategi Pembelajaran Konvensional
- B = Kreativitas
- B1 = Kreativitas Tinggi
- B2 = Kreativitas Rendah
- A1 B1 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswakesel strategi pembelajaran inkuiri dengan kreativitas tinggi
- A1 B2 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswakesel strategi pembelajaran inkuiri dengan kreativitas rendah
- A2 B1 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswakesel strategi pembelajaran konvensional dengan kreativitas tinggi

A2 B2 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswakesel strategi pembelajaran konvensional dengan kreativitas rendah

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 7 Medan pada Tahun Pelajaran 2013/2014, yakni mulai bulan Januari – Agustus 2014. Perlakuan pada masing-masing kelas sebanyak 9 kali pertemuan dimana per pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2×40 menit). Dengan demikian jumlah waktu pembelajaran IPS Terpadu masing-masing kelas adalah $9 \times 2 \text{ JP} \times 40$ menit.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan yang terdiri dari 10 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *cluster random sampling* melalui undian. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII-2 dan VIII-7 dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	Kelas VIII-2	32	Kelas dengan strategi pembelajaran konvensional
2	Kelas VIII-7	32	Kelas dengan strategi pembelajaran inkuiri

Data penelitian kemudian dikumpulkan dengan menggunakan :

1. Instrumen tes hasil belajar IPS Terpadu: disusun dan dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mengacu berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai pada materi "Memahami pranata dan penyimpangan sosial" di kelas VIII SMP. Instrumen disusun dengan menggunakan indikator, meliputi: (a) mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial, (b) mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat, dan (c) mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial. Instrumen ini terdiri dari 38 aitem yang valid dengan nilai reliabilitas 0,9.
2. Instrumen tes kreativitas: disusun dengan menggunakan Tes Kreativitas Verbal. Indikator pengukuran kreativitas verbal meliputi tes permulaan kata, tes membentuk kata, tes kalimat tiga kata, tes kesamaan sifat, tes penggunaan tak lazim, dan tes sebab-akibat. Untuk setiap subtes

ditentukan batas waktunya yang cukup memberi kesempatan pada responden untuk mengekspresikan ide-idenya.

Batas waktu yang digunakan untuk setiap subtes dan aspek-aspek yang diukur dijelaskan sebagai berikut

- a. Tes permulaan kata: mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk tiap butir soal. Responden harus memikirkan sebanyak mungkin kata-kata yang diawali dengan susunan huruf tertentu yang diberikan. Tes ini mengukur "kelancaran kata", yaitu untuk menemukan kata-kata yang memenuhi persyaratan struktural tertentu.
- b. Tes membentuk kata: mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk setiap butir soal. Responden harus menyusun sebanyak mungkin kata-kata dengan menggunakan huruf-huruf dari sebuah kata yang diberikan. Tes ini juga mengukur "kelancaran kata", akan tetapi berbeda dari "permulaan kata" karena juga menuntut keterampilan dalam reorganisasi perseptuil.
- c. Tes kalimat 3 kata: mempunyai batas waktu 3 (tiga) menit untuk setiap butir soal. Responden harus membentuk kalimat-kalimat yang terdiri dari tiga kata, yang mana huruf pertama pada setiap kata telah ditentukan, akan tetapi urutan dalam penggunaan dari ketiga huruf tersebut boleh sekehendak responden. Tes ini merupakan ukuran dari "kelancaran dalam ungkapan", yaitu kemampuan untuk menyusun kalimat-kalimat yang memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu.
- d. Tes kesamaan sifat : mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk setiap butir soal. Responden harus menemukan sebanyak mungkin obyek-obyek yang semuanya memiliki dua sifat yang ditentukan. Tes ini merupakan ukuran dari "kelancaran dalam memberikan gagasan" yaitu kemampuan

mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan tertentu dalam waktu yang terbatas.

- e. Tes penggunaan tak lazim: mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk setiap butir soal. Responden harus memikirkan penggunaan sebuah benda sehari-hari yang telah ditentukan, akan tetapi penggunaan-penggunaan tersebut haruslah merupakan penggunaan yang tidak lazim (tidak biasa). Penggunaan yang sebetulnya diperuntukkan bagi benda tersebut tidak perlu dituliskan sebagai jawaban. Tes ini merupakan ukuran dari "fleksibilitas dalam pemikiran" karena dalam tes ini responden harus dapat melepaskan diri dari kebiasaan untuk melihat sebuah benda sebagai alat melakukan hal/pekerjaan tertentu saja. Selain mengukur fleksibilitas dalam pemikiran, tes ini juga mengukur "originalitas dalam pemikiran" dimana originalitas ditentukan secara statistik, yaitu melihat "kejarangan jawaban" dari jawaban-jawaban dalam sampel.
- f. Tes sebab-akibat : mempunyai batas waktu 4 (empat) menit untuk setiap butir soal. Responden harus memikirkan segala sesuatu yang mungkin terjadi sebagai akibat dari suatu kejadian hipotesis yang telah ditentukan. Kejadian atau peristiwa tersebut sebetulnya tidak mungkin terjadi di Indonesia, akan tetapi dalam hal ini responden harus mengumpamakan andaikata hal itu terjadi di sini dan apa akibatnya. Tes ini menuntut subyek untuk menggunakan daya imajinasinya dan dapat menguraikan gagasan-gagasannya. Jadi tes ini merupakan ukuran dari "kelancaran dalam memberikan gagasan" yang dikombinasikan dengan "elaborasi" dimana elaborasi diartikan sebagai kemampuan untuk dapat

mengembangkan suatu gagasan, rincinya dengan menghasilkan macam-macam implikasi.

Perlakuan diberikan kepada subjek penelitian dalam kelompok eksperimen. Perlakuan yang sama terhadap subjek penelitian dalam kelompok eksperimen meliputi:

- a. Perlakuan mengacu pada Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) yang sama yaitu hasil belajar IPS Terpadu pada materi "Memahami pranata dan penyimpangan sosial" pada kelas VIII-2 dan VIII-7 di SMP Negeri 7 Medan.
- b. Kegiatan pembelajaran diberikan di ruang kelas yang sama dan tempat yang sama dan guru yang sama yaitu guru bidang studi IPS dengan pengalaman mengajar 5 tahun.
- c. Lamanya perlakuan membutuhkan 9 kali pertemuan di kelas.

Perlakuan berbeda yang diberikan kepada kelompok eksperimen adalah:

- a. Strategi Pembelajaran Inkuiri : hasil belajar IPS Terpadu siswa disajikan dengan kegiatan mencari dan memahami mengenai pranata dan penyimpangan sosial melalui pemberitaan di majalah/surat kabar. Kegiatan ini dilaksanakan dalam kelas dengan guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator pembelajaran.
- b. Strategi Pembelajaran Konvensional : hasil belajar IPS Terpadu siswa disajikan dengan kegiatan pembelajaran seperti biasa dengan membaca materi pelajaran di buku. Kegiatan ini dilaksanakan dalam kelas dengan guru bertindak sebagai sumber informasi.

Untuk mencapai validitas internal dan eksternal, maka dilakukan pengontrolan variabel dalam bentuk :

a. Validitas Internal :

- Pengaruh sejarah dan kejadian khusus: dikontrol dengan cara semua kegiatan belajar dilakukan pada saat jam pelajaran di SMP Negeri 7 Medan.
- Pengaruh kematangan: dikontrol dengan memberikan perlakuan dalam jangka waktu yang tidak lama.

- Pengaruh instrument: dikontrol dengan tidak mengubah ataupun mengganti instrumen penelitian yang telah diujikan.
- Pengaruh antarkelompok eksperimen : dikontrol dengan cara tidak mengatakan apapun bahwa siswa sedang diteliti dan perlakuan sama diberikan kepada seluruh siswa di dalam kelas
- Kehilangan subjek penelitian : dikontrol dengan memeriksa daftar kehadiran siswa secara teliti selama perlakuan dilaksanakan agar tidak ada subjek yang tidak hadir mulai dari awal hingga akhir eksperimen.
- Pengaruh perbedaan subjek penelitian : dikontrol dengan memilih siswa yang merupakan siswa sebenarnya dari masing-masing kelas perlakuan.

b. Validitas Eksternal :

- Pengontrolan Ekologi, meliputi:
 - a) Perlakuan dilaksanakan di dalam 2 kelas dengan guru mata pelajaran dan waktu perlakuan sesuai jadwal pelajaran yang ditentukan SMP Negeri 7 Medan, sehingga tidak terjadi pengaruh akibat proses penelitian.
 - b) Suasana kelas tetap seperti biasanya saja, tidak ada perubahan walaupun sedang dilakukannya penelitian di dalam kelas.
 - c) Guru yang dilibatkan dalam penelitian dipertahankan tetap sama sejak awal hingga akhir eksperimen.
 - d) Tidak memaksa kehendak terhadap peserta didik yang terlibat dalam pemberian perlakuan penelitian sehingga tidak terjadi pembenaran hipotesis penelitian.
 - e) Tes dilaksanakan setelah satu minggu dari perlakuan eksperimen penelitian.
- Pengontrolan populasi
 - a) Sampel diambil sesuai dengan karakteristik populasi.

- b) Setiap anggota sampel diberi perlakuan dan hak yang sama selama eksperimen berlangsung.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil pretes diketahui bahwa kelas strategi pembelajaran inkuiri memperoleh nilai terendah 53, nilai tertinggi 87, dan nilai rata-rata kelas 68,421. Sedangkan pada kelas strategi pembelajaran konvensional, nilai terendah 53, nilai tertinggi 87, dan nilai rata-rata kelas 68,914. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa secara umum kemampuan awal IPS Terpadu siswa kelas VIII-2 dan VIII-7 pada awalnya adalah relatif sama (selisih 0,493). Dengan demikian, tidak ada perbedaan hasil pretes antara kedua kelas sebelum diberikan perlakuan.

Setelah perlakuan, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa pada Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Tinggi

Kelas	Interval Kelas	F. Absolut	F. Relatif (%)
1	71 - 75	1	3,125
2	76 - 80	1	3,125
3	81 - 85	3	9,375
4	86 - 90	6	18,750
5	91 - 96	6	18,750
Jumlah		17	100,000

Berdasarkan Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa persentase skor hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dengan kreativitas tinggi yang berada pada skor rata-rata adalah sebanyak 6 responden (18,750%), di bawah skor rata-rata sebanyak 5 responden (15,625%), dan di atas rata-rata sebanyak 6 responden (18,750%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa pada Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Rendah

Kelas	Interval Kelas	F. Absolut	F. Relatif (%)
1	55 - 61	2	6,250
2	62 - 68	3	9,375
3	69 - 75	3	9,375

4	76 - 82	5	15,625
5	83 - 89	2	6,250
Jumlah		15	100,000

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa persentase skor hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dengan kreativitas rendah yang berada pada skor rata-rata adalah sebanyak 3 responden (9,375%), di bawah skor rata-rata sebanyak 5 responden (15,625%), dan di atas rata-rata sebanyak 7 responden (21,875%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa pada Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Tinggi

Kelas	Interval Kelas	F. Absolut	F. Relatif (%)
1	55 - 61	2	6,250
2	62 - 68	3	9,375
3	69 - 75	4	12,500
4	76 - 82	5	15,625
5	83 - 89	2	6,250
Jumlah		16	100,000

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa persentase skor hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dengan kreativitas tinggi yang berada pada skor rata-rata adalah sebanyak 4 responden (12,500%), di bawah skor rata-rata sebanyak 5 responden (15,625%), dan di atas rata-rata sebanyak 7 responden (21,875%).

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Rendah

Kelas	Interval Kelas	F. Absolut	F. Relatif (%)
1	58 - 64	2	6,250
2	65 - 71	7	21,875
3	72 - 78	3	9,375
4	79 - 85	2	6,250
5	86 - 92	2	6,250
Jumlah		16	100,000

Berdasarkan Tabel 6 dapat dijelaskan bahwa persentase skor hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dengan kreativitas rendah yang berada pada skor rata-rata adalah sebanyak 3 responden (9,375%), di bawah skor rata-rata sebanyak 9 responden (28,125%), dan di atas rata-rata sebanyak 4 responden (12,500%).

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis varians (ANOVA) 2 Jalur dan kemudian dilanjutkan dengan uji lanjut menggunakan Uji Scheffe dengan rangkuman hasil analisis sebagai berikut :

Tabel 4.10. Ringkasan Analisis Varians Hasil Belajar Siswa

Sumber Varians	d k	JK	RJK	F _{hitung} _g	F _{tabel} (α=5 %)	Ket
Strategi Pembelajaran (A)	1	992,25	992,25	12,5	3,94	Signifikan
Kreativitas (B)	1	834,12	834,1	10,5	3,94	Signifikan
Interaksi (AB)	1	1015,4	1015,4	12,8	3,94	Signifikan
Galat	6	4742,1	79,03	6	-	
Total	3	7583,9	-	-	-	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional ($F_{hitung} 12,554 > F_{tabel} 3,94$). Dengan demikian, hipotesis penelitian yang diajukan yakni bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran inkuiri lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional teruji kebenarannya.

Selain itu, diketahui pula bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas rendah ($F_{hitung} 10,554 > F_{tabel} 3,94$). Dengan demikian, hipotesis penelitian yang diajukan yakni bahwa hasil belajar IPS Terpadu yang diraih siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas rendah teruji kebenarannya.

Selanjutnya, diketahui pula bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa ($F_{hitung} 12,847 > F_{tabel} 3,94$). Dengan demikian, hipotesis penelitian yang diajukan yakni ada interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa teruji kebenarannya.

Selanjutnya dengan adanya interaksi antara interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji lanjutan dengan menggunakan Uji Scheffe dengan temuan sebagai berikut :

- Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas rendah ($F_{hitung} 6,053 > F_{tabel} 3,49$).
- Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi ($F_{hitung} 6,213 > F_{tabel} 3,49$).
- Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah ($F_{hitung} 5,740 > F_{tabel} 3,49$).
- Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas rendah dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi ($F_{hitung} 0,159 < F_{tabel} 3,49$).
- Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas rendah dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah ($F_{hitung} 0,314 < F_{tabel} 3,49$).
- Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah ($F_{hitung} 0,473 < F_{tabel} 3,49$).

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu dari siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran inkuiri lebih tinggi dari siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran

konvensional. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Angkat (2013), Ata (2013), dan Andriani, dkk (2011) bahwa strategi pembelajaran inkuiri memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini berarti peningkatan hasil belajar dapat dilakukan guru dengan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Kurangnya pemahaman siswa ini dapat disebabkan oleh strategi pengajaran yang dipakai guru kurang bervariasi dan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri. Roestiyah (2001) menyatakan strategi inkuiri merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan guru untuk mengajar di depan kelas, dimana guru membagi tugas meneliti suatu masalah ke kelas. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan, kemudian mereka mempelajari, meneliti, atau membahas tugasnya di dalam kelompok. Pada pembelajaran dengan strategi inkuiri, setiap siswa dilatih untuk menafsirkan materi pelajaran yang diberikan guru dan mencari keterkaitannya dengan materi lain. Dalam proses penyelesaian masalah belajarnya, siswa dituntut untuk memahami materi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang ada. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mencerna materi pelajaran yang diberikan guru. Semakin paham siswa akan materi yang diberikan guru, maka semakin tinggi nilai yang diperoleh siswa.

Hasil penelitian menunjukkan pula bahwa hasil belajar IPS Terpadu dari siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi dari siswa yang memiliki kreativitas rendah. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Jainab (2004) bahwa kreativitas mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini berarti peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh kreativitas siswa. Tingkat kreativitas siswa tidaklah sama antara satu dengan lainnya. Dengan kemampuan kreativitas yang tinggi, siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar secara maksimal. Untuk mempelajari materi

pelajaran IPS Terpadu, siswa harus memiliki kemampuan berpikir yang baik dalam menangkap, mengingat, memahami, dan membedakan setiap materi pelajaran yang diterimanya dari guru.

Kreativitas pada siswa dapat diukur melalui aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), dan *sensitivity* (kepekaan) dalam menyelesaikan permasalahan belajar, baik itu yang diberikan guru atau ditemukannya ketika belajar mandiri. Pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi, tingkat *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *sensitivity* terlihat sangat baik ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan kemampuan ini siswa yang memiliki kreativitas tinggi mampu berpikir dengan sangat baik dalam mengikuti pembelajaran IPS Terpadu serta dapat dengan mudah mengikuti arahan guru ketika pembelajaran di kelas. Sedangkan siswa yang memiliki kreativitas rendah, aspek-aspek kreativitas yang dimilikinya tidak menonjol. Siswa berkreativitas rendah terlihat kurang lancar mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah belajarnya, tidak menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah belajar, serta kurang peka dalam menangkap dan menyelesaikan masalah belajar yang dihadapinya. Dengan demikian siswa yang memiliki kreativitas rendah akan sulit mengikuti pembelajaran IPS Terpadu di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan pula adanya interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa. Joni (2006) mengemukakan bahwa pembelajaran terpadu lebih menekankan keterlibatan siswa dan kegiatannya bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS Terpadu mengharuskan guru untuk menumbuh-kembangkan pengetahuan dan keterampilan sosial dalam setiap proses pembelajaran.

Pada pembelajaran dengan strategi konvensional, siswa tidak dituntut untuk aktif dalam memahami materi pelajaran. Siswa hanya diminta untuk mendengar dan mencatat penjelasan yang diberikan guru.

Siswa akan mendapatkan nilai tinggi bila memiliki kemampuan dalam mengingat materi pelajaran yang diberikan guru, sementara pada siswa yang memiliki kemampuan mengingat kurang baik nilai hasil belajarnya rendah. Dalam penelitian ini, kreativitas dan hasil belajar IPS Terpadu siswa secara umum tidak terlihat bertambah baik dengan penggunaan strategi pembelajaran konvensional (ceramah). Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran konvensional tidak memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara benar melalui perbuatannya sendiri. Dalam strategi pembelajaran konvensional, siswa hanya dituntut untuk mendengar dan mencatat apa saja yang disampaikan guru. Selain itu, strategi pembelajaran konvensional sangat mungkin menimbulkan rasa bosan pada siswa, sehingga materi tidak dapat diperhatikan dan diserap dengan baik oleh siswa.

Kondisi di atas tidak hanya terjadi pada siswa yang memiliki kreativitas rendah, akan tetapi juga terjadi pada siswa berkreativitas tinggi. Karena strategi pembelajaran konvensional yang bersifat monoton, banyak siswa berkreativitas tinggi tidak dapat berkembang dan menyebabkan hasil belajar IPS Terpadu hanya biasa-biasanya, dan bahkan berada di bawah nilai siswa berkreativitas rendah. Hal ini disebabkan siswa berkreativitas tinggi sulit mengikuti pembelajaran yang bersifat searah dan tidak memberikan kebebasan untuk bertindak/ berbuat sesuai ide-ide belajar yang dipikirkan siswa.

Sedangkan pada strategi pembelajaran inkuiri, guru meminta setiap siswa untuk belajar memahami dan mengerti materi pelajaran yang sedang dibahas. Dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri, guru mengaktifkan seluruh siswa, baik siswa berkreativitas tinggi maupun siswa berkreativitas rendah untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa berkreativitas tinggi dapat dengan bebas mengeluarkan ide-ide terbaiknya sesuai permasalahan belajar di kelas, sedangkan siswa berkreativitas rendah dalam memahami materi pelajaran dengan proses kerja kelompok dan tanya jawab yang aktif di antara sesama siswa. Selain itu, pada strategi pembelajaran inkuiri

setiap siswa dilatih untuk menafsirkan materi pelajaran yang diberikan guru dan mencari keterkaitannya dengan materi lain. Dalam proses penyelesaian masalah belajarnya, siswa dituntut untuk memahami materi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang ada. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mencerna materi pelajaran yang diberikan guru. Semakin paham siswa akan materi yang diberikan guru, maka semakin tinggi nilai yang diperoleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perlu dipertimbangkan dilakukannya upaya pengembangan pembelajaran di kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu. Dengan strategi pembelajaran inkuiri, siswa akan lebih mudah mengingat materi pelajaran karena dilibatkan dalam proses penyimpulan materi pelajaran. Selain itu, perlu dilakukan upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Tingkat kreativitas siswa mempengaruhi cara siswa menerima, menalar, dan mempraktekkan materi pelajaran dengan tepat. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan kreatif kepada siswa dalam setiap proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Nely., Husaini, Imron., Nurliyah, Lia. (2011). Efektivitas Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Cahaya di Kelas VIII SMP Negeri 2 Muara Padang. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Pembelajaran dan Sains Juni 2011*. Bandung, Indonesia.
- Angkat, Anni. (2013). Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses Sains, Sikap Ilmiah, dan Hasil Belajar Tentang Ekologi di SMK Negeri 1 Penanggalan Kota Subussalam. *Jurnal Pendidikan Biologi Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan*. Vol. 2 No. 2 : 1-1.

- Ata, Khairiah. (2013). Perbandingan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Tentang Polusi Lingkungan Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran PBL dan Inquiry di SMK Negeri 4 Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Biologi Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan*. Vol. 2 No. 2: 39-53.
- Haezarni, Eben. (2011). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir terhadap Hasil Belajar Organ Mahasiswa Jurusan Musik Gerejawi Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan (STAKP) Negeri Tarutung. *Jurnal Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan*. Vol. 4 No. 2 : 178-186.
- Iriyanto. (2012). *Learning Metamorphosis; Hebat Gurunya – Dahsyat Muridnya*. Jakarta: Erlangga
- Jainab. (2004). Pengaruh Strategi Pembelajaran Audio Visual dan Kreativitas terhadap Kemampuan Menulis Angka Anak Taman Kanak-Kanak. *Tesis*. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Joni, Raka. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: P3LPTK.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.