

Efektivitas Pembelajaran IPS Dengan Sumber Belajar Lingkungan Sekolah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Sofia Shinta Injiati ¹⁾, Sukma Perdana Prasetya ²⁾, Nuansa Bayu Segara³⁾,
Nurul Hasanah⁴⁾

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pelajaran IPS di sekolah memiliki cakupan materi berkaitan dengan permasalahan sosial. Cakupan materi tersebut bersifat kompleks dan maju sehingga memerlukan pembelajaran dari berbagai bidang ilmu sosial. Kebanyakan pembelajaran IPS hanya didasari pada langkah-langkah pembelajaran diajarkan teori / definisi lalu diberikan contoh dan yang terakhir adalah latihan soal. Dengan kondisi demikian maka masih kurangnya tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang dikatakan belum berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas pembelajaran IPS dengan sumber belajar sekolah untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa di SMPN 1 Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif quasi experiment. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah lebih efektif daripada menggunakan metode diskusi kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan test pada masing-masing kelas dengan menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah anak-anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, siswa jadi termotivasi dalam menyelesaikan permasalahan / soal secara aktif. Sehingga secara otomatis juga dapat melatih berpikir kreatif siswa dengan menyampaikan semua ide-ide nya.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran IPS, Berpikir Kreatif

Abstract

Social studies lessons at school have a scope of material related to social problems. The scope of the material is complex and advanced so that it requires learning from various fields of social science. Most social studies learning is only based on learning steps taught theory / definition then given examples and the last is practice questions. With these conditions, there is still a lack of students' creative thinking skills that are said to be undeveloped. This study aims to see the effectiveness of social studies learning with school learning resources to improve students' creative thinking skills at SMPN 1 Sidoarjo. The type of research used in this study is quantitative quasi experiment. Data collection techniques used are tests and observations. From the research results obtained that using learning resources school environment is more effective than using class discussion methods. This can be seen from the results of observations and tests in each class by using school environmental learning resources children can improve creative thinking skills, students become motivated in solving problems / problems actively. vi So that automatically can also train students' creative thinking by conveying all their ideas.

Keywords: Effectiveness, Social Studies Learning, Creative Thinking

How to Cite: Injiati, S.S. Prasetya, S.P. & Segara, N.B. & Hasanah, N. (2024). Efektivitas Pembelajaran IPS Dengan Sumber Belajar Lingkungan Sekolah. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 4 (4): halaman 61 - 69

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat disebut kebutuhan hidup manusia yang wajib dilaksanakan agar tercapainya tujuan hidup. Tanpa adanya pendidikan manusia tidak akan dapat hidup berkembang sesuai dengan tujuan hidup untuk maju dan sejahtera. Kesadaran pentingnya mengutamakan pendidikan dapat memberikan kehidupan yang lebih layak di masa depan. Pendidikan akan mendorong cara dan perhatian dari seluruh lapisan masyarakat terhadap perkembangan pada dunia. Pendidikan sebagai lembaga pendidikan formal sekolah tentu dapat memberikan harapan kepada masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang pantas. Didalam pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan manusia yang memiliki kualitas diri terutama dalam membangun peserta didik menjadi pribadi yang berperan, tangguh, kreatif dan mandiri (Hidayat dkk.,2019).

Salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk generasi muda agar menjadi warga negara yang baik (Aprianti dkk., 2022). Mata pelajaran IPS juga menjadi pelajaran yang sangat penting. Melalui pembelajaran IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir untuk menghadapi dan memecahkan masalah sosial. Dari negara asalnya di Amerika Serikat berdasarkan literatur pendidikan secara teoritis pendidikan IPS memiliki tujuan yakni social studies dan civic education. Istilah ini memiliki arti bahwa pendidikan IPS memiliki tujuan dapat mengamati masalah sosial (social studies) dan memiliki tujuan dapat membangun peserta didik agar nantinya melahirkan generasi penerus bangsa yang baik (civic education), mampu bertindak aktif didalam kehidupan bermasyarakat (Hilmi, 2017).

Pelajaran IPS di sekolah memiliki cakupan materi berkaitan dengan permasalahan sosial. Cakupan materi tersebut bersifat kompleks dan maju sehingga memerlukan pembelajaran dari berbagai bidang ilmu sosial. Integrasi dari IPS terdapat cabang ilmu sosial diantaranya sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, ilmu politik yang diformulasikan jadi satu untuk mencapai tujuan instruksional. Dengan hal tersebut membuat mata pelajaran IPS kurang diminati peserta didik dikarenakan banyak materi yang bersifat hafalan dan dianggap kurang menarik sehingga mata pelajarannya terkesan membosankan (Pesak & Manado, 2019).

Berdasarkan penelitian (Fadillah dkk., 2024) implementasi di lapangan bahwa kebanyakan pembelajaran IPS masih berfokus pada hanya teori saja. Proses pembelajaran yang dilakukan kebanyakan hanya dilakukan didalam kelas saja sehingga hal ini belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, utamanya berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS untuk memecahkan masalah sosial sehari-hari. Tidak hanya itu, sebagai pendidik ketika akan melaksanakan pembelajaran juga harus melibatkan siswa secara langsung agar dapat terbentuknya pribadi siswa yang mandiri dan kreatif.

Latar belakang masalah pembelajaran IPS berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif juga terdapat dalam penelitian (Mulyana dkk., 2022) yang dimana sistem pendidikan saat ini hanya mengutamakan kekuatan otak kiri (intelektualitas) dibanding otak kanan (kreativitas). Kebanyakan pembelajaran IPS hanya didasari pada langkah-langkah pembelajaran diajarkan teori / definisi lalu diberikan contoh dan yang terakhir adalah latihan soal. Dengan kondisi demikian maka masih kurangnya tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang dikatakan belum berkembang. Sepatutnya dalam pendidikan terutamanya pembelajaran IPS tertuju pada pengembangan kreativitas agar nantinya siswa menjadi pribadi yang dapat memenuhi kebutuhan dirinya maupun masyarakat dan bangsa.

Lingkungan sekitar merupakan komponen paling penting dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS, karena lingkungan sekitar memiliki fungsi sebagai sarana pembelajaran atau sumber belajar IPS.

Dengan belajar menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah siswa dapat memperoleh pengalaman secara nyata dalam proses pembelajarannya sehingga dapat memahami konsep pembelajaran IPS. Salah satu faktor pendukung dari ketercapaian belajar adalah dengan tersedianya sumber belajar yang cukup dengan melihat tujuan pembelajaran IPS. Sarana pembelajaran IPS akan lebih maksimal jika sarana belajarnya berasal dari lingkungan sekitar terutamanya lingkungan sekolah.

Pembelajaran IPS harus mampu memunculkan pemikiran kreatif. Kemampuan berpikir kreatif berkembang sesuai dengan perkembangan masa kini berdasarkan strategi belajar mengajar untuk memahami kreativitas dan unsur lainnya. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS adalah siswa dapat menyelesaikan permasalahan dari problematika tugas-tugas dasar pembelajaran, siswa dapat saling berkomunikasi selama pembelajaran dan berdiskusi serta bertukar pikiran/gagasan satu sama lain. Siswa dapat meneliti dan menganalisis/menyelesaikan masalah. Ada baik sendiri-sendiri maupun berkelompok. Dengan menumbuhkan pemikiran kreatif pada saat belajar IPS, siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi, kreativitas serta menciptakan jawaban-jawaban yang orisinal, baru dan bervariasi serta menambah informasi baru.

Menurut fenomena yang telah dijelaskan di atas, maka sudah seharusnya melakukan tindakan yang nyata dalam perwujudan implementasi melalui pembelajaran IPS dengan sumber belajar lingkungan sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini menginspirasi penulis untuk mencoba mengungkapkan pemikiran dan idenya melalui penelitian tentang subjek tersebut yakni efektivitas pembelajaran IPS dengan sumber belajar lingkungan sekolah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 1 Sidoarjo.

Implementasi dalam pembelajaran IPS dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar siswa dapat menjelaskan pengertian interaksi sosial, syarat-syarat interaksi sosial, bentuk interaksi sosial asosiatif dan disosiatif. Nantinya siswa juga dapat menjelaskan hasil dari analisis interaksi manusia dengan ruang yang akan diamati secara langsung di lingkungan sekolah. Implementasi ini juga memiliki tujuan agar siswa dapat memahami interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya yang terjadi di sekolah. Pokok bahasan materi interaksi sosial di lingkungan sekolah memanfaatkan sumber belajar yang ada disekitar yakni pada tempat kantin dan lapangan sekolah dengan ini peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, kemampuan beripikir kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu peserta didik juga memperoleh masalah-masalah baru. Dengan mendapati masalah masalah baru yang telah muncul maka diharapkan peserta didik memiliki keterampilan dapat menuntaskan permasalahan yang telah ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen design*. Pada penelitian ini melibatkan dua kelas sekaligus yang akan menjadi perbandingan yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari kedua kelas tersebut memiliki tingkat kemampuan yang sama tetapi nantinya akan mendapatkan perlakuan berbeda dalam proses pembelajarannya, tetapi materi yang disampaikan dan diterima sama. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode ceramah / diskusi kelas sedangkan pada kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran lingkungan sekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Sidoarjo dan sampel untuk penelitian ini yakni kelas VII-D dan VII-C yang berjumlah 30 siswa. Pada penelitian ini menggunakan soal pretest dan posttest yang tersusun dari 10 soal essay. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes dan observasi serta menggunakan teknik analisis deskriptif berupa uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-gain. Dari uji tersebut menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Sidoarjo. Sekolah ini berada di alan Gelora Delta, Sidoarjo, Jawa Timur. Adapun peneliti memilih SMPN 1 Sidoarjo sebagai lokasi penelitian karena SMPN 1 Sidoarjo menjadi sekolah favorit / unggulan di kota Sidoarjo. Saat ini di sekolah tersebut sedang melaksanakan program P5 (Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila). Tidak hanya itu di SMPN 1 Sidoarjo memiliki visi kreatif, yakni terwujudnya proses pembelajaran berpusat pada siswa memampukan siswa kreatif dan memiliki misi standar pendidikan karakter. Lokasi yang strategis juga menjadi pendukung peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Sidoarjo.

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yang digunakan untuk mendapatkan sampel. Dilaksanakannya penelitian ini dipilih kelas VII-C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-D sebagai kelas control dikarenakan kedua kelas ini memiliki persamaan sifat. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan yakni 1 kali pertemuan untuk validasi soal, 3 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan untuk kelas control. Pengumpulan data ini menggunakan observasi dan test untuk melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa.

1. Observasi

Tabel 1 Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Menggunakan Sumber Belajar Lingkungan Sekolah

NO	ASPEK KBK	INDIKATOR YANG DINILAI	O1	O2	Rata rata	%	Kategori
1.	Berpikir Lancar (Fluency)	Mengajukan banyak gagasan	4	4	4	100	Sangat Kreatif
		Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan	3	2	2,5	62,5	Cukup
		Memiliki banyak gagasan mengenai suatu masalah	4	3	3,5	87,5	Sangat Kreatif
		Lancar dalam menyampaikan gagasannya	3	3	3	75	Kreatif
		Bekerja lebih cepat dari siswa lainnya	3	3	3	75	Kreatif
		Dengan cepat melihat kelemahan dan keunggulan objek /situasi	4	4	4	100	Sangat Kreatif
			40	6,6	8,3	Sangat Kreatif	
2.	Berpikir Luwes (Flexibility)	Memberikan macam-macam penafsiran terhadap masalah	3	3	3	75	Kratif
		Memecahkan suatu masalah dengan cara yang berbeda	4	3	3,5	87,5	Sangat Kreatif
		Memberikan pertimbangan / mendiskusikan sesuatu dengan mayoritas kelompok	4	4	4	100	Sangat Kreatif
		Mengubah cara berpikir dan mengungkapkan secara spontan	3	3	3	75	Kreatif
				27	6,7	8,4	Sangat Kreatif

3. Berpikir Orisinil (Originality)	Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tak pernah terpikirkan oleh orang lain	2	2	2	50	Kurang Kreatif
	Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru	3	2	2,5	62,5	Cukup Kreatif
	Setelah mendengar / membaca gagasan, bekerja untuk mendapatkan penyelesaian baru	3	3	3	75	Kreatif
		15	5	62,5	Cukup Kreatif	
Jumlah		1025				
Rata-rata		78,8				

Sumber : Data Primer, 2024 (Diolah)

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII-C dengan menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah yang diamati oleh 2 observer memperoleh nilai rata-rata 78,8% dengan kategori kreatif dalam materi interaksi sosial. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik paling tinggi pada aspek *Flexibility* (kemampuan berpikir luwes) dengan nilai rata-rata 84% termasuk dalam kategori sangat kreatif. Hal ini dikarenakan peserta didik mampu memberikan beberapa penafsiran terhadap masalah yang diberikan, dapat mendiskusikan dan memberikan pertimbangan masalah dengan mayoritas kelompok. Nilai rata-rata paling rendah terdapat pada aspek *Originality* (kemampuan berpikir orisinil) dengan nilai rata-rata 62,5% dengan kategori cukup kreatif. Hal ini dikarenakan belum semua peserta didik dapat memberikan solusi dengan cara-cara baru / memikirkan masalah-masalah yang tak pernah terpikirkan oleh orang lain.

2. Tes

Tabel 2 Ringkasan Analisis Deskriptif Setiap Variabel

	Eksperimen		Kontrol	
	Pret	Postt	Pre	Postt
N	30	30	30	30
Mean	64.43	87,3	63.20	75,83
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	22,87		12,63	

Sumber : Data Primer, 2024 (Diolah)

Berdasarkan data di atas menampilkan jika nilai mean kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran IPS di kelas eksperimen meningkat setelah diterapkannya belajar menggunakan sumber

belajar lingkungan sekolah dari 64,43 menjadi 87,30 peningkatannya sebesar 22,87. Sedangkan peningkatkan kelas kontrol melalui pembelajaran diskusi kelompok nilai siswa meningkat dari 63,20 menjadi 75,83, peningkatannya sebesar 12,63. Berdasarkan data diatas terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil test siswa, dapat disimpulkan bahwa metode sumber belajar lingkungan sekolah dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa di SMPN 1 Sidoarjo dari hasil nilai rata-rata yang signifikan naik. Selanjutnya juga dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan siswa yang mengimplementasikan sumber belajar lingkungan sekolah dari siswa yang tidak mengimplementasikan sumber belajar lingkungan sekolah dari pembelajarannya.

Pengolahan data selanjutnya untuk melihat data nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan analisis data berupa :

a. Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	sig.	Statistic	df	sig.
Pre-Test Eksperimen	0,102	30	0,200*	.960	30	0,304
Posttest Eksperimen	0,129	30	0,200*	.943	30	0,112
Pre-Test Kontrol	0,12	30	0,200*	.946	30	0,129
Posttest Kontrol	0,111	30	0,200*	.947	30	0,145

Sumber : Data Primer, 2024 (Diolah)

Tabel 3 menunjukkan uji normalitas data sebelum dan sesudah tes pada kedua kelas. Kelas eksperimen uji normalitas pre-test diperoleh nilai $Sig = 0,304 > 0,05$. Dari hasil tersebut diperoleh nilai $Sig = 0,112 > 0,05$. Untuk hasil uji normalitas kelas kontrol, hasil pre-test diperoleh nilai $Sig = 0,129 > 0,05$. Dari hasil tersebut diperoleh nilai $Sig = 0,145 > 0,05$. Artinya data pretest dan posttest kedua kelas memenuhi kriteria uji normalitas, dan data kedua kelompok kelas dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test Homogeneity				
	Lavene Statistic	df1	df2	Sig
Hasil Test Siswa	1.544	1	58	0,219

Sumber : Data Primer, 2024 (Diolah)

Berdasarkan hasil tabel 4 di atas menyatakan jika hasil dari uji homogen kedua kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil $Sig = 0,219 > 0,05$. Artinya data kedua kelas memenuhi kriteria dari uji homogenitas dan bisa disebut kedua data kelas homogen.

c. Uji Hipotesis

H_0 : Sumber belajar lingkungan sekolah tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Sidoarjo

H_1 : Sumber belajar lingkungan sekolah efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Sidoarjo

Tabel 5 Hasil Uji Independent Sample Test

Independent Samples Test					
Hasil Test	Lavene's Test for Equality of Variances		t-test Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest	1.544	.219	8.438	58	.000

Sumber : Data Primer, 2024 (Diolah)

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh t hitung 8.438 dan nilai $Sig = 0,000$ karena $Sig < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 tidak diterima sedangkan H_1 diterima. Dapat disimpulkan jika data hasil test antara kedua kelas memiliki perbedaan baik menggunakan sumber belajar sekolah maupun metode diskusi kelompok sehingga terdapat sumber belajar lingkungan sekolah efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

d. Uji Efektivitas

Tabel 6 Hasil Uji Efektifitas

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score (%)		
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	64,4625	34,7569
Minimal	41,94	14,29
Maksimal	84,85	55,88

Sumber : Data Primer, 2024 (Diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score, ternyata rata-rata N-skor kelas eksperimen (pembelajaran di lingkungan sekolah) sebesar 64,46 atau 64,5% yang merupakan dalam kategori cukup efektif. Pada nilai minimum gain N sebesar 41,94% dan maksimum sebesar 84,85%. Sedangkan rata-rata nilai N-gain kelas kontrol (metode diskusi kelas) adalah 34,7569 atau 34,7% yang merupakan termasuk dalam kategori tidak efektif. N gain pada nilai minimum 14,29% dan maksimum 55,88%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan sumber belajar lingkungan sekolah cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Sidoarjo, sementara penggunaan metode diskusi kelas tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Sidoarjo.

Dari hasil uji hipotesis yang didapatkan bahwa penggunaan sumber belajar lingkungan sekolah efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah mampu membuat peserta didik lebih aktif, memunculkan rasa ingin tau lebih tinggi terhadap permasalahan yang dihadapinya. Penggunaan metode ini juga membuat peserta didik memperoleh pengalaman secara nyata dikarenakan mereka dapat mengamati secara langsung fenomena-fenomena interaksi sosial yang terjadi di sekolah tepatnya pada kantin dan lapangan sekolah. Proses pembelajaran yang dilakukan juga tidak terlepas dari aspek aspek kemampuan berpikir kreatif yang ada yakni berpikir lancar, berpikir luwes dan berpikir orisinil. Peserta didik dapat memecahkan masalah dengan cara penyelesaian yang terpikirkan dari ide maupun gagasan mereka, permasalahan berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Hasil uji hipotesis ini juga tidak terlepas dari jawaban tes soal uraian siswa yang didalamnya terdapat aspek dan indikator kemampuan berpikir kreatif.

Proses belajar dikelas VII C menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah. Dalam kegiatan ini guru memberikan stimulus terhadap siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi pada pembelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini siswa dituntut untuk dapat berpikir kreatif serta dapat mengeluarkan ide yang ada dalam pemikiran siswa. Setelah itu siswa diberi tugas belajar untuk melakukan pengamatan dengan materi interaksi sosial di lingkungan sekolah, dalam pengamatan ini siswa menganalisa pernyataan fenomena interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah. Mereka akan mengamati suatu permasalahan yang nyata dan dapat memecahkan untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Kegiatan ini dikerjakan secara berkelompok, guru akan memberikan penghargaan untuk kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan benar dan tepat waktu sehingga hal ini akan memotivasi siswa secara aktif dalam menjawab dan menyelesaikan penugasan.

Pembelajaran diskusi kelas yang dilaksanakan hanya di dalam kelas saja, dimana guru menerangkan materi dengan menerangkan modul didepan kelas sedangkan peserta didik hanya mencermati dan menulis dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Peserta didik diberikan penugasan yang sama dengan LKPD yang berbeda. Pengerjaan tugas tersebut dilakukan secara diskusi kelompok di dalam kelas tanpa melakukan pengamatan di luar kelas. Akibat dari menggunakan metode tersebut siswa kurang paham dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan, mereka lebih banyak bertanya dan pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa juga pasif dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah lebih efektif daripada menggunakan metode diskusi kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan test pada masing-masing kelas dengan menggunakan sumber belajar lingkungan sekolah anak anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, siswa jadi termotivasi dalam menyelesaikan permasalahan / soal secara aktif. Sehingga secara otomatis juga dapat melatih berpikir kreatif siswa dengan menyampaikan semua ide-ide nya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VII peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran IPS meningkat pada materi interaksi sosial siswa kelas VII-C SMPN 1 Sidoarjo. Hasil penelitian dapat memenuhi hipotesis dalam penelitian yaitu menghasilkan sumber belajar lingkungan sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan nilai rata-rata berbeda yang diperoleh setelah dilakukan post-test kedua kelas

Hasil dari uji keefektifan atau N-Gain dari kelas eksperimen diperoleh 64% sedangkan kelas kontrol memperoleh 34%. Dapat disimpulkan jika pembelajaran IPS menggunakan sumber belajar lingkungan

sekolah cukup efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 1 Sidoarjo sedangkan ketika menggunakan metode diskusi kelas tidak efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2017). Pendidikan IPS: Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar,"* 1(1), 23-28.
- Amalina, I. K., Amirudin, M., & Siswono, T. Y. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajaran masalah matematika Semi-Terstruktur. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 2(1), 40 - 49.
- Bahri, S. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis Lengkap dengan teknik Pengolahan Data SPSS*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Mulyasa (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Munandar, Utami. (2017). *Mengembangkan Bakat dan Kreaitivitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT.Gramedia
- Pesak, C. M., & Manado, U. N. (n.d.). Application of Problem Solving Method to Improve Social Sciences Learning Outcomes in Class IV SD Inpres II Tumaratas. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Application*, 8-14.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Supiadi1, E., Sulisty, L., Rahmani3, S. F., Riztya, R., & Gunawan, H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 5(3), 9494-9505. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1764>
- Wahab Gusnarib, Rosnawati, 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Wahid, F. S., Purnomo, M. A., & Ulya, S. M. (2020). Analisis Peran Guru Dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(01), 38-42. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i01.247>