

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA
SMP NEGERI 7 MEDAN**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area

Oleh

SULAIMAN
NIM. 121804042



**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
M E D A N
2 0 1 4**

ABSTRACT

SULAIMAN. NIM. 121804042. **The Effect of Contractional Strategy and Creativity to the Integrated Social Science Student at 7 SMP Negeri Medan. Thesis. Graduate Program University of Medan Area.**

This study aimed to determine: (1) the results of Integrated Social learning eighth grade students by the inquiry method of learning strategy and higher than by conventional teaching strategies; (2) the results of the Integrated social studies eighth grade students of high level of creativity is higher than low level of creativity; and (3) the interaction between the use of learning strategies and creativity in influencing learning outcomes Integrated Social eighth grade students of SMP Negeri 7 Medan.

The population in this study were all students at Junior High School eighth grade 7 field totaling 10 classes. The samples in this study were randomly assigned to the cluster random sampling technique, by taking 2 classes with the number of each class by 32 students. The research method uses a quasi-experimental. The instrument used in this study is the Integrated Social achievement test and tests of creativity.

Analysis of the data used is a 2 factorial ANOVA. Based on the results obtained: (1) there is a difference in student learning outcomes of inquiry teaching strategies with student learning outcomes with conventional learning strategies $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ (12.554 > 3.94); (2) there is a difference in student learning outcomes of high creativity with student learning outcomes with low creativity of $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ (10.544 > 3.94); and (3) there is an interaction between learning strategy and creativity to the learning outcomes of students with $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ (12.847 > 3.94).

The results obtained are expected to provide information for teachers and schools to use inquiry learning strategies to improve learning outcomes Integrated Social Science. In addition to enhanced student creativity in the classroom.

Keywords: Integrated Social Science, Contractional Strategy, Creativity

ABSTRAK

SULAIMAN. NIM. 121804042. **Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa SMP Negeri 7 Medan. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Medan Area.**

Penelitian ini bertujuan mengetahui: (1) hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII yang diajarkan strategi pembelajaran dengan metode inkuiri lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional; (2) hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII yang memiliki kreativitas tingkat tinggi lebih tinggi daripada yang memiliki tingkat kreativitas rendah; dan (3) adanya interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar IPS Terpadu siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Medan yang berjumlah 10 kelas. Sampel dalam penelitian ini ditentukan secara acak dengan teknik *cluster random sampling*, dengan mengambil 2 kelas dengan jumlah tiap kelas sebanyak 32 siswa. Metode penelitian menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar IPS Terpadu dan tes kreativitas. Analisis data yang digunakan adalah ANAVA Faktorial 2×2 .

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh: (1) terdapat perbedaan hasil belajar siswa strategi pembelajaran inkuiri dengan hasil belajar siswa strategi pembelajaran konvensional dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($12,554 > 3,94$); (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa kreativitas tinggi dengan hasil belajar siswa kreativitas rendah dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($10,544 > 3,94$); dan (3) ada interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($12,847 > 3,94$).

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memberikan informasi bagi guru dan sekolah untuk menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu. Selain itu perlu ditingkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci: *Hasil Belajar IPS Terpadu, Strategi Pembelajaran, Kreativitas*

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kerangka Teori	12
1. Hasil Belajar	12
2. Strategi Pembelajaran	24
3. Kreativitas	34
B. Penelitian Terdahulu	40
C. Kerangka Berpikir	42
1. Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu	42
2. Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu	44
3. Interaksi Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu	45
D. Pengajuan Hipotesis	48
BAB III. METODE PENELITIAN	50
A. Tempat dan Waktu Penelitian	50
B. Populasi dan Sampel	50
C. Identifikasi Variabel	51
D. Definisi Operasional	51
E. Metode Pengumpul Data	53
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Uji Coba Instrumen	58
H. Prosedur Penelitian	61
I. Teknik Analisis Data	66
J. Hipotesis Statistik	70

BAB IV. HASIL PENELITIAN	71
A. Pretes Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa.....	71
B. Deskripsi Data Penelitian	71
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	83
D. Pengujian Hipotesis Penelitian	85
E. Temuan Penelitian	89
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
G. Keterbatasan Penelitian	103
 BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	 105
A. Simpulan.....	105
B. Implikasi	105
C. Saran	107
 DAFTAR PUSTAKA	 109
LAMPIRAN.....	112



DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Halaman
1.1	Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu.....	5
3.1.	Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2013/2014.....	50
3.2.	Sampel Penelitian.....	51
3.3.	Rancangan Penelitian Desain Faktorial 2 x 2.....	53
3.4.	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar IPS Terpadu	54
3.5.	Kisi-Kisi Tes Kreativitas	57
4.1.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri	72
4.2.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Konvensional.....	73
4.3.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kreativitas Tinggi .	74
4.4.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kreativitas Rendah	76
4.5.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Tinggi	77
4.6.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Rendah.....	78
4.7.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Tinggi	81
4.8.	Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Rendah.....	82
4.9.	Rangkuman Hasil Perhitungan Normalitas Data	83
4.10.	Ringkasan Analisis Varians Hasil Belajar Siswa.....	86
4.11.	Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Scheffe	91

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Halaman
2.1.	Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial	21
2.2.	Model IPS Terpadu Berdasarkan Topik/ Tema.....	23
4.1.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri	72
4.2.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Konvensional.....	74
4.3.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa Kreativitas Tinggi.....	75
4.4.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa Kreativitas Rendah	76
4.5.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Tinggi	78
4.6.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Rendah.....	80
4.7.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Tinggi.....	81
4.8.	Histogram Skor Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Rendah	82
4.9	Garis Interaksi antara Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Siswa.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian	Halaman
1	Silabus Pembelajaran IPS Terpadu	112
2	Instrumen Hasil Belajar IPS Terpadu.....	145
3	Tes Kreativitas Verbal.....	153
4	Perhitungan Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Pembeda Butir Tes Hasil Belajar IPS Terpadu	159
5	Sebaran Data Kreativitas	169
6	Data Penelitian Pada Masing-Masing Kelompok	171
7	Data Pokok Penelitian	173
8	Perhitungan Distribusi Frekuensi	174
9	Uji Normalitas	188
10	Uji Homogenitas Varians Data	197
11	Perhitungan ANAVA	200
12	Uji Scheffe.....	202



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi syarat penting dalam perwujudan tata nilai berkehidupan berbangsa. Tata nilai itu menjadi tujuan utama pendidikan. Pada pendidikan potensi diri dikembangkan agar peserta didik memiliki prinsip dan keterampilan. Pendidikan sendiri menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyebutkan 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.” Dalam pendidikan, diatur pula kurikulum dan komponen-komponen yang berkaitan dengannya.

Selanjutnya, Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional “berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk menciptakan manusia cerdas dan bertaqwa maka dilakukan perubahan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, orang tua,

dan masyarakat serta kemajuan zaman yang semakin canggih. 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 yang 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 yang mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal dan kurang dari 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.

Hal tersebut yang tercermin 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, ditunjang dengan input siswa yang rendah menyebabkan nilai yang dicapai sebagai hasil belajar masih rendah/ di bawah KKM. Hal ini disebabkan siswa kesulitan untuk memahami banyaknya konsep IPS Terpadu yang harus dipahami, di samping 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”, nilai yang dicapai oleh siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 15 siswa dari 32 siswa di kelas VIII-2 atau 46,88%, batas ketuntasan untuk mata pelajaran IPS yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah adalah 60%, sehingga terdapat kesenjangan 13,12%. Pada ulangan remidi dari 15 anak yang belum tuntas, yang kemudian mencapai KKM hanya 8 anak, secara keseluruhan jumlah anak yang mencapai KKM 17 siswa 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 dalam memilih bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran belumlah tepat, sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan, selain itu dengan perubahan kurikulum 2013 belum semua guru mengetahui dan memahami isi dari apa yang dimaksud dalam kurikulum tersebut, maka dari itu profesionalisme guru harus selalu ditingkatkan. 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. Kesenjangan pokok dari subyek yakni pada kondisi awal hasil belajar IPS Terpadu yang rendah sedangkan kondisi akhir yang diharapkan hasil belajar IPS Terpadu meningkat. Dari dokumentasi nilai mata pelajaran IPS Terpadu dari Tahun Pelajaran 2009/2010 sampai Tahun Pelajaran 2012/2013, seperti pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. 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, 2003:234). 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. Kadang kala guru perlu memberikan penjelasan, melontarkan pertanyaan, memberikan

komentar, 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 sebagai 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 (2009:28) 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). Definisi pribadi dikemukakan oleh Stenberg (dalam Munandar, 2009:26) bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian/ motivasi. Secara bersamaan ketiga dalam alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif. Hasil penelitian yang dilakukan Haezarni (2011) dan Jainab (2004:81) mengungkapkan bahwa kreativitas mempengaruhi hasil belajar seseorang.

Kreativitas dapat juga meliputi bentuk-bentuk pola baru dan kombinasi pengetahuan yang diambil dari pengalaman masa lalu yang ditransferasikan kepada situasi yang baru dan mungkin juga meliputi pembentukan hubungan-hubungan baru. Kreativitas harus mempunyai tujuan dan maksud yang terarah. Ken Robinson (dalam Iriyanto, 2012:5) 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 dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa SMP Negeri 7 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut: Berapa besar pemanfaatan strategi pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan? Faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu? Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS Terpadu, penggunaan strategi pembelajaran apa yang efektif? Jika menggunakan strategi pembelajaran dengan strategi inkuiri, apakah kelebihan dan kekurangannya? Apakah strategi pembelajaran dengan strategi inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar IPS

Terpadu? Apakah tingkat kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Terpadu? Strategi pembelajaran manakah yang sesuai untuk siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi, dan strategi pembelajaran manakah yang sesuai untuk siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah? Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dengan tingkat kreativitas terhadap hasil belajar IPS Terpadu?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka masalah yang dikaji dalam penelitian dibatasi pada masalah yang berkaitan dengan hasil belajar IPS Terpadu, yaitu pengaruh strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Strategi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi hanya pada strategi inkuiri dan konvensional. Hasil belajar IPS Terpadu lebih ditekankan pada aspek kognitif siswa pada topik/ tema kegiatan ekonomi penduduk. Subjek dalam penelitian dibatasi hanya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan.

D. Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran inkuiri dari pada yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional?

2. Apakah hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki kreativitas tingkat tinggi lebih tinggi dari pada yang memiliki tingkat kreativitas rendah?
3. Apakah ada interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar IPS Terpadu?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran inkuiri lebih tinggi dari pada yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki kreativitas tingkat tinggi lebih tinggi dari pada yang memiliki tingkat kreativitas rendah.
3. Adanya interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar IPS Terpadu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan, yang berkaitan dengan strategi pembelajaran, kreativitas, dan hasil belajar IPS Terpadu. Selain itu penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah sumber kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang penelitian lebih lanjut pada masa akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru dapat dijadikan sebagai:

- 1) Bahan pertimbangan dan masukan dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif serta sesuai dengan kreativitas siswa.
- 2) Bahan informasi keefektifan penggunaan strategi pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar IPT Terpadu SMP.

b. Bagi kepala sekolah dapat dijadikan sebagai:

- 1) Bahan pertimbangan dalam melakukan tes kreativitas pada setiap siswa di SMP Negeri 7 Medan.
- 2) Bahan pertimbangan untuk mencoba menerapkan strategi pembelajaran guna mendukung setiap proses pembelajaran di SMP Negeri 7 Medan.
- 3) Bahan pertimbangan dalam peningkatan kemampuan guru SMP Negeri 7 Medan dalam menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS Terpadu.

c. Bagi pihak pemilik sekolah dapat dijadikan sebagai:

- 1) Bahan pertimbangan untuk melakukan tes kreativitas pada setiap siswa yang mengikuti pembelajaran di SMP Negeri 7 Medan.
- 2) Bahan pertimbangan untuk melengkapi strategi pembelajaran guna mendukung setiap proses pembelajaran di SMP Negeri 7 Medan.

- 3) Bahan pertimbangan dalam peningkatan kemampuan guru SMP Negeri 7 Medan dalam menggunakan strategi pembelajaran inkuiri yang sesuai dengan kemampuan siswa.
- d. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan menulis dan meneliti bagi peneliti di masa mendatang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Suryabrata (2011:12) menyatakan belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Hal ini didukung oleh Hamalik (2003:16) yang menyatakan belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang baru berkat pengalaman dan latihan. Dari pengalaman dan latihan tersebut akan timbul tingkah laku baru sebagai perubahan dari tingkah laku terdahulu.

Slameto (2003:6) menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu semua tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Menurut Arnie (2002:36) menyatakan beberapa prinsip dalam belajar yaitu:

- 1) Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas. Tujuan belajar yang jelas harus ditetapkan agar seseorang dapat menentukan arah dan tahap-tahap belajar yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan.
- 2) Proses belajar akan terjadi bila seseorang dihadapkan pada situasi problematik. Melalui problem/ masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan dimasyarakat, akan merangsang seseorang (siswa) berpikir untuk mengatasi masalah tersebut.
- 3) Belajar dengan pemahaman akan lebih bermakna dari pada belajar dengan hafalan. Hal ini akan lebih memungkinkan seseorang lebih berhasil dalam menerapkan dan mengembangkan hal-hal yang sudah dipelajari dan dimengerti.
- 4) Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri. Berkaitan dengan pengertian yang telah diperoleh siswa dalam belajarnya berarti telah mampu menangkap intisari pelajaran yang telah dipelajarinya.
- 5) Belajar merupakan proses yang kontinu. Belajar merupakan suatu proses, karena merupakan suatu proses maka belajar membutuhkan waktu.
- 6) Proses belajar memerlukan strategi yang tepat. Penggunaan strategi yang tepat sangat penting bagi guru dan siswa, karena dengan strategi belajar yang tepat akan memungkinkan seseorang siswa menguasai ilmu yang lebih mudah dan lebih cepat sesuai dengan kapasitas tenaga dan pikiran yang dikeluarkan.

- 7) Belajar memerlukan minat dan perhatian siswa. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar.
- 8) Belajar secara menyeluruh akan lebih berhasil dari pada belajar secara terbagi-bagi. Dengan belajar secara menyeluruh akan dapat melihat dan mengerti dengan jelas bagaimana itu merupakan keseluruhan yang berhubungan dan membentuk satu keseluruhan secara bulat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha atau interaksi yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu yang baru dan perubahan-perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri. Belajar adalah proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku. Sedangkan hasil dari proses belajar tersebut dinamakan hasil belajar.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan belajar itu sendiri suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh bentuk perilaku yang relatif menetap sebagai hasil belajar.

Djamarah (2002:22) menyatakan proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran

yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok; dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ TIK telah dicapai siswa, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar yang dicapai seseorang dapat diketahui bila diadakan pengukuran dari pengetahuan seseorang itu. Untuk mengukur sampai dimana tingkat pengetahuan seseorang harus ada suatu alat pengukur tertentu yang fungsinya adalah mengukur pengetahuan hasil belajar. Alat atau prosedur yang digunakan dinamakan tes. Tes itu dapat berbentuk tugas-tugas yang harus dilaksanakan, dan dapat pula berupa pertanyaan atau soal-soal yang harus dijawab.

Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai suatu program pengajaran. Skor yang diperoleh siswa mencerminkan adanya perbedaan tingkat kemampuan. Tirtonegoro (2001:43) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Djamarah (2002:23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Widoyoko (2009:1) mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes.

Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (*assessment*), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran.

Sudjana (2010:5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2010:22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

- a) Pengetahuan
- b) Pemahaman
- c) Aplikasi
- d) Analisis
- e) Sintesis
- f) Evaluasi

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut.

- a) *Receiving/ attending* (penerimaan)
- b) *Responding* (jawaban)
- c) *Valuing* (penilaian)
- d) Organisasi
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

3) Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a) Gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tohirin (2006:155) mengungkapkan seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Arikunto (2007:121) mengungkapkan ranah kognitif pada siswa diterapkan adalah ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi secara bertahap sesuai urutan yang ada. Pengetahuan atau ingatan merupakan proses berpikir yang paling rendah, misalnya mengingat rumus, istilah, nama-nama tokoh atau nama-nama kota. Kemudian pemahaman adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan, misalnya memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Sedangkan aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi yaitu ide, teori atau petunjuk teknis ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, model atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan proses belajar akan menyebabkan perubahan pada diri sendiri terhadap sesuatu keadaan yang lebih baik, yang mengacu kepada tingkat keberhasilan belajar yang diorientasikan pada hasil belajar yang dicapai. Untuk hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5, dan evaluasi (C6).

c. Hasil Belajar IPS Terpadu

Pembelajaran IPS akan berjalan secara efektif apabila digunakan sistem pembelajaran terpadu karena siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar dan pembuatan keputusan. Hal ini sesuai apa yang dikemukakan oleh Schillings (1994), bahwa pembelajaran IPS akan lebih bermakna bila menggunakan pembelajaran terpadu karena manusia tidak bisa melepaskan diri dari masalah sosial dan perlu memiliki kemampuan terpadu tentang cara pemecahannya. Sementara itu, 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 dengan pendekatan pembelajaran terpadu akan menumbuhkembangkan keterampilan sosial.

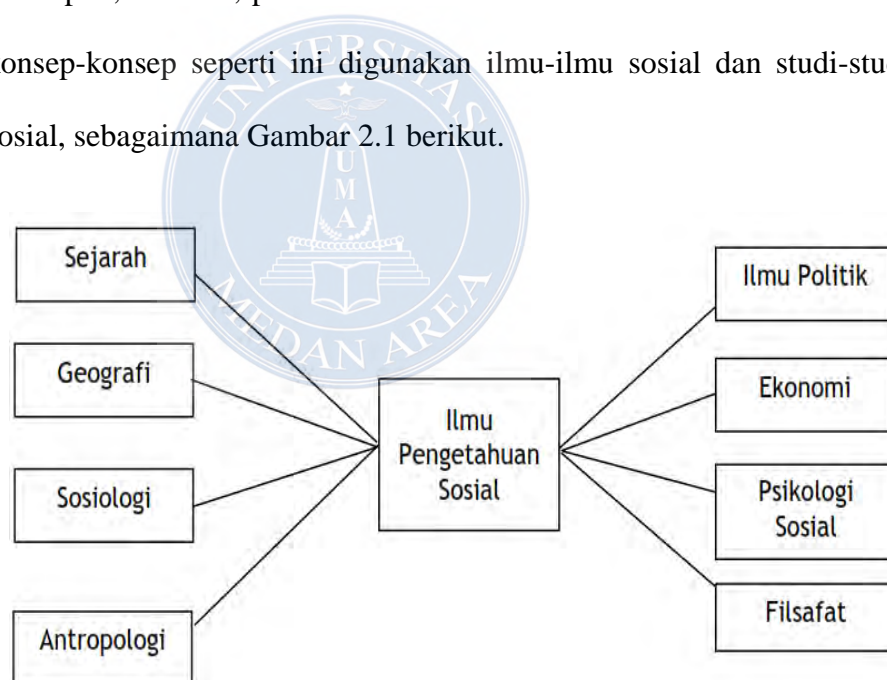
Piaget (dalam Hadisubroto dan Herawati, 2008) mengemukakan bahwa kemampuan untuk bergaul dengan hal yang bersifat lebih

abstrak yang diperlukan. Oleh karena itu pengemasan pengalaman belajar yang dirancang untuk murid akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman tersebut. Pengemasan pengalaman belajar yang memenuhi tuntutan tersebut adalah dalam bentuk pembelajaran terpadu. Dalam pembelajaran terpadu terjadi kaitan pengalaman yang bermakna sedangkan pengalaman belajar yang lebih menunjukkan kaitan unsur konseptual akan meningkatkan peluang bagi terjadinya pembelajaran yang lebih efektif. Dengan kata lain, pembelajaran terpadu bertujuan agar pembelajaran terutama di SMP menjadi lebih efektif.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. 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, sebagaimana Gambar 2.1 berikut.

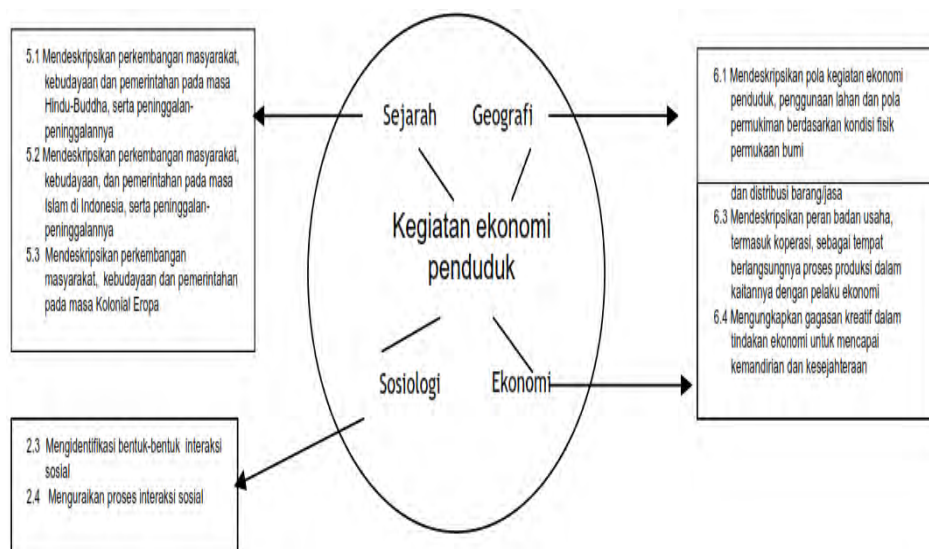


Gambar 2.1 Keterpaduan cabang ilmu pengetahuan sosial

Pendekatan pembelajaran terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan interdisipliner. Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari,

menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik (Depdikbud, 1996:3). Salah satu di antaranya adalah memadukan Kompetensi Dasar. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesankesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari.

Pada pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial. Pengembangan pembelajaran terpadu, dalam hal ini, dapat mengambil suatu topik dari suatu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain. Topik/tema dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang. Bisa membentuk permasalahan yang dapat dilihat dan dipecahkan dari berbagai disiplin atau sudut pandang, contohnya banjir, pemukiman kumuh, potensi pariwisata, IPTEK, mobilitas sosial, modernisasi, revolusi yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial. Contoh keterkaitan berbagai materi yang satu topik dalam IPS Terpadu ditunjukkan pada Gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.2. Model IPS Terpadu berdasarkan Topik/Tema

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran terpadu bergantung pada kesesuaian rencana yang dibuat dengan kondisi dan potensi peserta didik (minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuan). Untuk menyusun perencanaan pembelajaran terpadu perlu dilakukan langkah-langkah: (1) pemetaan kompetensi dasar; (2) penentuan topik/ tema; (3) penjabaran (perumusan) kompetensi dasar ke dalam indikator sesuai topik/ tema; (4) pengembangan silabus; dan (5) penyusunan desain/ rencana pelaksanaan pembelajaran.

Dengan demikian dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu adalah suatu penilaian dari hasil usaha yang dicapai seorang siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf, dalam hal ini pada tema memahami pranata dan penyimpangan sosial, dalam ranah kognitif.

2. Strategi Pembelajaran

Istilah strategi sering digunakan dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Dalam konteks pengajaran strategi bisa diartikan sebagai suatu pola umum tindakan guru-peserta didik dalam manifestasi aktivitas pengajaran.

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan belajar. Rohani (2004:35) menyatakan strategi pembelajaran adalah sebagai penentuan pilihan atau berbagai kemungkinan terhadap apa yang akan direncanakan dan dilaksanakan seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Sudjana (1998:26) mengatakan strategi pembelajaran adalah taktik yang digunakan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Sanjaya (2006:126) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, David (dalam Sanjaya, 2006:127) mengemukakan dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan, artinya strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Newman dan Logan (dalam

Makmun, 2003:36) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*output*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
- 2) Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
- 3) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.

Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (kriteria) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha. Dengan demikian yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah merupakan kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a. Strategi Pembelajaran Konvensional

Menurut Sudaryo (2000:5) bahwa secara tradisional (konvensional) mengajar diartikan sebagai upaya penyampaian atau penanaman pengetahuan pada siswa. Dalam pengertian ini siswa dipandang sebagai obyek yang sifatnya pasif, pengajaran berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan guru memegang peranan utama dalam proses pembelajaran.

Dalam pengajaran ini guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada siswa dalam bentuk pokok bahasan dalam beberapa silabus,

sedangkan cara penyampaiannya dengan teknik ceramah. Menurut Vembriarto (dalam Wardoyo, 2009:116) bahwa pengajaran tradisional adalah pengajaran yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama. Salah satu contohnya adalah strategi ceramah. Sudaryo (2000:25) menyatakan ceramah didefinisikan sebagai usaha guru menyampaikan materi pelajaran lewat kegiatan berbicara, kadang-kadang diselingi dengan menggunakan papan tulis dan kapur. Sementara itu para siswa mendengarkan dengan tertib dan sekali-kali mereka membuat catatan-catatan.

Lebih lanjut Sudaryo (2000:30) mengemukakan kelebihan dan kekurangan dari strategi ceramah.

1) Kelebihan strategi ceramah

- a) Murah biayanya karena media pelajaran yang digunakan cukup guru
- b) Mudah mengulanginya kembali kalau diperlukan, sebab guru sudah menguasai apa yang telah diceramahkan.
- c) Dengan penguasaan yang baik dan persiapan guru yang cermat bahan materi dapat disampaikan dengan cara yang sangat menarik, lebih mudah diterima dan diingat siswa.
- d) Memberi peluang pada siswa untuk melatih pendengaran.
- e) Siswa dilatih untuk menyimpulkan pembicaraan yang panjang menjadi inti.

2) Kekurangan strategi ceramah

- a) Tidak semua siswa memiliki daya tangkap yang baik, sehingga akan menimbulkan verbalisme.
- b) Agak sulit bagi siswa untuk menganalisis materi yang diceramahkan bersama-sama dengan kegiatan mendengarkan penjelasan atau ceramah guru.
- c) Tidak memberikan kesempatan siswa untuk apa yang disebut “belajar” dengan “berbuat”.
- d) Tidak semua guru pandai melaksanakan ceramah sehingga tujuan pelajaran tidak dapat dicapai.
- e) Menimbulkan rasa bosan, sehingga materi tidak dapat diperhatikan.
- f) Menjadikan siswa malas membaca isi buku, mereka mengandalkan suara guru saja.

Dengan demikian dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi konvensional adalah kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa, yang bersifat satu arah dengan guru sebagai sumber informasi.

b. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi inkuiri adalah strategi pembelajaran 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 strategi 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. Kadang kala guru perlu memberikan penjelasan, melontarkan pertanyaan, memberikan komentar, dan saran kepada peserta didik. Guru berkewajiban memberikan kemudahan belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif, dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi.

Inkuiri pada dasarnya adalah cara menyadari apa yang telah dialami. Karena itu inkuiri menuntut peserta didik berpikir. Strategi ini melibatkan mereka dalam kegiatan intelektual. Strategi ini menuntut peserta didik memproses pengalaman belajar menjadi suatu yang bermakna dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, melalui strategi ini peserta didik dibiasakan untuk produktif, analitis, dan kritis.

Hal terpenting dalam inkuiri adalah siswa mencari sesuatu sampai tingkatan “yakin” (*belief*-percaya). Tingkatan ini dicapai melalui dukungan fakta, analisis, interpretasi, dan pembuktiannya. Bahkan lebih dari itu dalam inkuiri akan dicapai tingkat pencarian alternatif pemecahan masalah tersebut. Dengan inkuiri siswa akan dilibatkan melakukan penyelidikan terhadap faktor-faktor yang belum pernah dilakukan, dan ini akan memberi motivasi yang tinggi. Pada inkuiri, proses adalah produk dari belajar, dan di dalam proses tersebut kurang diperhatikan terhadap kebenaran jawaban, sebab kesimpulan yang mereka buat adalah kesimpulan tentatif dalam arti dengan data yang digunakan pada saat itu.

Strategi inkuiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu. Siswa didorong untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah-masalah yang dihadapinya dan menarik kesimpulan sendiri melalui proses berpikir ilmiah yang kritis, logis, dan sistematis. Siswa tidak lagi bersifat dan bersikap pasif, menerima dan menghafal pelajaran dari gurunya.

Melakukan inkuiri berarti melibatkan diri dalam tanya jawab, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Oleh karena itu, strategi inkuiri dalam proses pembelajaran adalah strategi yang melibatkan siswa dalam tanya jawab, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Dalam pelaksanaan siswa bertanggung jawab untuk memberi ide atau pemikiran dan pertanyaan untuk eksplorasi, mengajukan hipotesis untuk diuji, mengumpulkan dan mengorganisasi data yang dipakai untuk menguji hipotesis, dan sampai pada pengambilan kesimpulan yang masih tentatif.

Pada prinsipnya inkuiri merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka peranan guru adalah sebagai pembimbing, stimulator, dan fasilitator. Guru harus membimbing dan membantu siswa untuk mengidentifikasi pertanyaan, dan masalah-masalah, membantu siswa dalam menemukan sumber informasi yang tepat, dan membimbing siswa dalam melakukan penyelidikan.

Guru menciptakan suasana menjamin kebebasan untuk melakukan eksplorasi, mendorong siswa untuk berani memecahkan buah pikirannya sendiri dengan berbagai cara. Dalam hal ini guru dapat menempuh cara-cara: sikap terbuka dalam menerima pendapat, bersedia menerima, memeriksa/ menimbang semua usaha yang dilakukan siswa, dengan ringan hati memberikan kunci-kunci pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada siswa untuk berbuat kreatif dan mandiri, mendorong siswa untuk berani bertukar pendapat, menganalisis pendapat dari tafsiran yang berbeda-beda.

Langkah-langkah dalam proses inkuiri adalah menyadarkan keingintahuan terhadap sesuatu, mempredugakan suatu jawaban, serta menarik kesimpulan dan membuat keputusan yang valid untuk menjawab permasalahan yang didukung oleh bukti-bukti. Berikutnya adalah menggunakan kesimpulan untuk menganalisis data yang baru (Mulyasa, 2003:235). Strategi pelaksanaan inkuiri adalah: (1) guru memberikan penjelasan, instruksi atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan; (2) memberikan tugas kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan, yang jawabannya bisa didapatkan pada proses pembelajaran yang dialami siswa; (3) guru memberikan penjelasan terhadap persoalan-persoalan yang mungkin membingungkan peserta didik; (4) resitasi untuk menanamkan fakta-fakta yang telah dipelajari sebelumnya; dan (5) siswa merangkum dalam bentuk rumusan sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan (Mulyasa, 2003:236).

Strategi inkuiri menurut Roestiyah (2001:75) 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. Setelah hasil kerja mereka di dalam kelompok didiskusikan, kemudian dibuat laporan yang tersusun dengan baik. Akhirnya hasil laporan dilaporkan ke sidang pleno, dan terjadilah diskusi secara luas. Dari sidang pleno kesimpulan akan dirumuskan sebagai kelanjutan hasil kerja kelompok. Dan kesimpulan yang terakhir bila masih ada tindak lanjut yang harus dilakukan, hal itu perlu diperhatikan.

Guru menggunakan teknik bila mempunyai tujuan agar siswa terangsang oleh tugas, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu. Mencari sumber sendiri, dan mereka belajar bersama dalam kelompoknya. Diharapkan siswa juga mampu mengemukakan pendapatnya dan merumuskan kesimpulan nantinya. Juga mereka diharapkan dapat berdebat, menyanggah dan mempertahankan pendapatnya. Inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, seperti merumuskan masalah, merenciswaan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan. Pada strategi inkuiri dapat ditumbuhkan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya. Akhirnya

dapat mencapai kesimpulan yang disetujui bersama. Bila siswa melakukan semua kegiatan di atas berarti siswa sedang melakukan inkuiri.

Dalam inkuiri, siswa sebagai pengambil inisiatif atau prakarsa dalam menentukan sesuatu. Siswa aktif menggunakan cara belajar mereka sendiri. Dengan demikian, mereka diharapkan mempunyai keberanian untuk mengajukan pertanyaan, merespon masalah, dan berpikir untuk memecahkan masalah atau menemukan jawabannya melalui penyelidikan. Siswa bebas melakukan eksplorasi dan diberi kesempatan untuk melakukan pemilihan alternatif pemecahannya. Oleh karena itu, proses penemuan itu dialami oleh siswa sendiri maka diharapkan dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat cepat dewasa ini, siswa dalam mendekati masalah atau situasi baru dengan berpikir ilmiah pula. Dengan inkuiri, siswa akan belajar bagaimana belajar.

Teknik inkuiri ini memiliki keunggulan yaitu:

- a) Dapat membentuk dan mengembangkan konsep dasar kepada siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar ide-ide dengan lebih baik.
- b) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- c) Mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersifat jujur, obyektif, dan terbuka.

- d) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesanya sendiri.
- e) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- f) Situasi pembelajaran lebih menggairahkan.
- g) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- h) Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
- i) Menghindarkan diri dari cara belajar tradisional.
- j) Dapat memberikan waktu kepada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Melalui pembelajaran inkuiri, siswa dapat dikondisikan aktif belajar, ikut menentukan tujuan, isi, dan cara belajar. Misalnya, siswa aktif mencari dan menemukan informasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Bahan pelajaran lebih banyak bersifat pemikiran dan penerapan prinsip dan generalisasi agar dapat mengembangkan dinamika dan motivator.

Dengan demikian dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah prosedur kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa, yang melibatkan siswa dalam tanya jawab, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

3. Kreativitas

Di dalam proses pertumbuhan seorang siswa, kreativitas sangat berperan penting dan memberikan pengaruh pada tingkat kecerdasan siswa. Oleh karena itu pendidikan pada siswa hendaknya tertuju juga pada pengembangan kreativitas siswa, tidak hanya pada ranah kognitif saja. Dalam proses pembelajaran di TK, sesuai dengan pengertian belajar yang dikemukakan oleh Budiningsih (2005:34) menyatakan Teori Belajar Kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat.

Dalam berbagai literatur, kreativitas tidak memiliki definisi yang universal artinya bahwa kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda. Tidak ada satupun definisi yang dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Munandar (2009:28) 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). Definisi pribadi dikemukakan oleh Stenberg (dalam Munandar, 2009:26) bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian/ motivasi.

Secara bersamaan ketiga dalam alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

Kreativitas dapat juga meliputi bentuk-bentuk pola baru dan kombinasi pengetahuan yang diambil dari pengalaman masa lalu yang ditransferasikan kepada situasi yang baru dan mungkin juga meliputi pembentukan hubungan-hubungan baru. Kreativitas harus mempunyai tujuan dan maksud yang terarah. Ken Robinson (dalam Iriyanto, 2012:5) mengemukakan bahwa harus dilakukannya revolusi di bidang pendidikan yang lebih mengutamakan pembangunan kreativitas. Kreativitas dan imajinasi adalah kunci bagi cerahnya dunia pendidikan masa depan.

Rhodes (dalam Munandar, 2009:27) menyebut keempat defenisi kreativitas sebagai konsep kreativitas dengan pendekatan 4P, yaitu: pribadi, proses, produk dan pendorong.

- a. Pribadi: kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian/ motivasi.
- b. Proses: meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.
- c. Produk: yang berpusat pada hasil tindakan kreatif yang menekankan unsur orisonalitas, kebaruan dan kebermaknaan.
- d. Pendorong: dorongan internal, bentuk inisiatif yang ditampakkan oleh adanya kekuatan untuk melepaskan diri dari alur berpikir yang biasa.

Selanjutnya Munandar (2009:28) mengemukakan kreativitas dapat diukur dengan cara mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide tersebut menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sehingga tanggap terhadap suatu situasi.

Hurlock (1998) mengemukakan ada tiga kegunaan utama dari tes kreativitas yaitu: (1) untuk mengidentifikasi siswa berbakat dan kreatif; (2) untuk penelitian, dalam hal ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi orang-orang kreatif dan membandingkan orang kreatif dari orang-orang biasa; dan (3) tes kreativitas digunakan untuk melakukan bimbingan dan konseling.

Munandar (2009:54) mengemukakan untuk menjadi individu kreatif, dibutuhkan kemampuan berpikir yang mengalir lancar, bebas, dan ide yang orisinal yang didapat dari alam pikirannya sendiri. Berpikir kreatif juga menuntut yang bersangkutan memiliki banyak gagasan. Agar siswa bisa berpikir kreatif, ia haruslah bisa bersikap terbuka dan fleksibel dalam

mengemukakan gagasan. Makin banyak ide yang dicetuskannya menandakan makin kreatif si siswa.

Adapun unsur penilaian kreatif menurut Munandar (2009:55) adalah:

a. Fleksibel

Siswa mampu memberikan jawaban yang berbeda-beda. Untuk gambar lingkaran, contohnya, siswa mengasosiasikannya sebagai piring, bulan, bola, telur dadar dan sebagainya. Siswa juga diminta untuk membuat sebanyak mungkin objek mati maupun hidup pada gambar lingkaran tadi. Namun, tes kreativitas ini bukan dimaksudkan sebagai tes menggambar, melainkan sebagai tes gagasan, sehingga unsur "keindahan" tidak diprioritaskan.

b. Orisinalitas

Siswa mampu memberikan jawaban yang jarang/ langka dan berbeda dengan jawaban siswa lain pada umumnya. Dari bentuk lingkaran yang sama, contohnya, siswa mahir menggambarannya sebagai wajah orang.

c. Elaborasi

Siswa mampu memberikan jawaban secara rinci sekaligus mampu memperkaya dan mengembangkan jawaban tersebut. Dia bisa melengkapi gambar wajah tersebut dengan mata, hidung, bibir, telinga, leher, rambut sampai aksesoris semisal kalung dan jepit rambut. Makin detail ornamen atau organ-organ yang digambarkannya, berarti mencirikan ia siswa yang kreatif. "Jadi, siswa yang kreatif tak sekadar

mengemukakan ide, tapi juga dapat mengembangkan gagasan yang dilontarkannya," tandas Utami.

Lebih lanjut Munandar (2009) mengemukakan untuk mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas seorang siswa, pakar pendidikan ini berupaya mengembangkan Tes Kreativitas Verbal dan Figural. Tes kreativitas verbal dilakukan pada siswa berusia minimal 10 tahun karena dianggap sudah lancar menulis dan kemampuan berbahasanya pun sudah berkembang. Sedangkan tes kreativitas figural dilakukan terhadap siswa mulai usia 5 tahun.

Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kreativitas siswa digunakan tes yang mengukur kreativitas secara langsung yaitu Tes Kreativitas Verbal untuk mengukur: aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi siswa. Tingkat kreativitas dihitung dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh siswa dari susunan kata/kalimat yang ditulis siswa. Dari sinilah dihitung skor totalnya dan diklasifikasikan kreativitas tinggi dan rendah.

Untuk tes kreativitas verbal, ada enam topik pertanyaan yang diajukan, yaitu:

a. Tes Permulaan Kata

Misalnya kepada siswa diberikan huruf "k" dan "a". Kemudian ia diminta untuk membentuk sebanyak mungkin kata yang bisa dibentuk dari kedua huruf tadi. Umpamanya siswa menjawab "kami", "kapal", "karung" dan sebagainya.

b. Tes Membentuk Kata

Kepada siswa diberikan kata tertentu, semisal "proklamasi". Nah, berdasarkan kata tersebut siswa diminta membentuk kata-kata lain sebanyak mungkin. Umpamanya siswa akan menjawab "kolam", "lama", "silam" dan lain-lain.

c. Tes Kalimat 3 Kata

Misalnya kepada siswa diberi tiga huruf, yakni "a", "m", dan "p". Lalu mintalah ia menyusun sebanyak mungkin kalimat-kalimat yang diawali dari huruf-huruf yang diberikan tadi, dengan urutan yang boleh diubah-ubah. Umpamanya, jawabanya adalah "Ani makan pisang" atau "Mana payung Anton".

d. Tes Kesamaan Sifat

Misalnya siswa mendapat soal mengenai sifat bulat dan keras. Siswa diminta untuk memikirkan dan menyebutkan sebanyak mungkin benda-benda yang memiliki sifat/ ciri-ciri tersebut. Jawabannya mungkin adalah bola tenis, kelereng, roda kursi, dan sebagainya.

e. Tes Penggunaan Tak Lazim

Siswa akan diberi benda yang ditemuinya sehari-hari. Akan tetapi, ia justru diminta untuk membuat sesuatu yang tak biasa dengan benda tersebut. Umpamanya, ketika siswa diberi surat kabar, ia menggunakannya untuk membuat kapal-kapalan, topi, bola, dan sebagainya, bukan sebagai bahan bacaan.

f. Tes Sebab-Akibat

Siswa mendapat pertanyaan mengenai situasi tertentu yang dalam keadaan nyata tak pernah terjadi. Nah, mintalah siswa untuk menjawab apa kira-kira akibatnya bila situasi tersebut betul-betul terjadi. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk bebas berimajinasi. Contohnya adalah pertanyaan, "Apa jadinya bila semua orang di dunia ini pandai?" atau, "Apa akibatnya jika setiap orang bisa mengetahui pikiranmu?"

Menurut Munandar (2009:58), setiap tes tersebut terdiri dari 4 soal. Untuk tes pertama dan kedua, setiap soal harus dijawab dalam waktu 2 menit. Sedangkan untuk tes ketiga, diberikan waktu 3 menit untuk setiap soal, sementara untuk tes berikutnya per soal diberi durasi 4 menit. Hasil akhir tes kreativitas ini sama halnya dengan tes IQ, yakni berupa skor. Dalam penelitian ini, penskoran tingkat kreativitas siswa dibagi dalam dua kategori, yakni: siswa yang mencapai skor 90 – 110 termasuk kategori tinggi, dan siswa yang mencapai skor di bawah 80 termasuk kategori rendah.

Dengan demikian dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah satu inisiatif baru yang ditampilkan siswa untuk mendukung proses pembelajarannya di dalam kelas.

B. Penelitian Terdahulu

Angkat (2013) dalam penelitiannya pengaruh strategi pembelajaran terhadap keterampilan proses sains, sikap ilmiah, dan hasil belajar tentang ekologi di SMK Negeri 1 Penanggalan Kota Subussalam mengemukakan

bahwa strategi pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa.

Ata (2013) dalam penelitian perbandingan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa tentang polusi lingkungan melalui penerapan strategi pembelajaran PBL dan inquiry di SMK Negeri 4 Lhokseumawe mengungkapkan bahwa pembelajaran inquiry mempengaruhi hasil belajar siswa.

Andriani, dkk (2011) dalam penelitian efektifitas penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) pada mata pelajaran fisika pokok bahasan cahaya di kelas VIII SMP Negeri 2 Muara Padang menyatakan bahwa aktivitas siswa dan aktivitas guru model pembelajaran inkuiri terbimbing efektif diterapkan dalam mata pelajaran Fisika.

Haezarni (2011) mengemukakan hasil penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran dan kemampuan berpikir terhadap hasil belajar organ mahasiswa jurusan musik gerejawi Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan (STAKP) Negeri Tarutung menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dan kemampuan berpikir mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Selain itu dapat mengetahui juga kesan siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*.

Jainab (2004) menunjukkan hasil penelitian mengenai pengaruh strategi pembelajaran audiovisual dan kreativitas terhadap kemampuan menulis angka siswa TK dimana adanya perbedaan kemampuan siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran audio visual dan konvensional serta perbedaan

kemampuan menulis angka akibat perbedaan kreativitas tinggi dan kreativitas rendah serta interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas.

C. Kerangka Berpikir

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu

Strategi pembelajaran adalah prosedur kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar IPS Terpadu adalah skor penilaian dari hasil usaha yang dicapai seorang siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf, dalam ranah kognitif.

Dalam proses belajar kemajuan siswa dipengaruhi bagaimana guru menyampaikan materi pelajaran. Bila guru mampu menyampaikan materi dengan tepat sesuai kemampuan siswa, maka materi pelajaran tersebut menjadi semakin mudah. Akan tetapi, bila cara mengajar guru belum tepat maka siswa akan kesulitan memahami materi yang diberikan guru. 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 yang tepat.

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. Bila siswa

memiliki kemampuan daya tangkap yang baik akan mempermudah pemahamannya. Strategi pembelajaran konvensional memberi kesulitan bagi siswa untuk menganalisis materi yang diceramahkan bersama-sama dengan kegiatan mendengarkan penjelasan atau ceramah guru. Selain itu, strategi pembelajaran konvensional tidak memberikan kesempatan siswa untuk apa yang disebut belajar dengan berbuat, dapat menimbulkan rasa bosan, sehingga materi tidak dapat diperhatikan, dan menjadikan siswa malas membaca isi buku, mereka mengandalkan suara guru saja. Dengan demikian, strategi pembelajaran konvensional mengharuskan semua guru pandai melaksanakan ceramah sehingga tujuan pelajaran dapat dicapai.

Sedangkan pada pembelajaran dengan strategi inkuiri, setiap siswa dilatih untuk menafsirkan materi pelajaran yang diberikan guru dan mencari keterkaitannya dengan materi lain. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran inkuiri dapat membentuk dan mengembangkan konsep dasar kepada siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar ide-ide belajar dengan lebih baik. Selain itu strategi pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersifat jujur, obyektif, dan terbuka. Dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri siswa dihadapkan pada situasi pembelajaran lebih menggairahkan, sehingga memberikan kebebasan siswa untuk belajar sendiri dan dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.

Melalui strategi pembelajaran inkuiri, siswa dapat dikondisikan aktif belajar, ikut aktif mencari dan menemukan informasi, berdiskusi, dan

memecahkan masalah. Bahan pelajaran lebih banyak bersifat pemikiran dan penerapan prinsip dan generalisasi agar dapat mengembangkan dinamika dan motivator. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, guru lebih bersifat sebagai fasilitator dan pengarah pembelajaran. 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.

Dari uraian di atas dapat diduga bahwa strategi pembelajaran inkuiri memberikan hasil belajar yang lebih baik pada siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional.

2. Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu

Kreativitas adalah satu inisiatif baru yang ditampilkan siswa untuk mendukung proses pembelajarannya di dalam kelas. Sedangkan hasil belajar IPS Terpadu adalah skor penilaian dari hasil usaha yang dicapai seorang siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf.

Hasil belajar IPS Terpadu dipengaruhi oleh faktor intelegensi, bakat, minat, motivasi, maupun kreativitas yang ada pada siswa. Tingkat kreativitas pada siswa tidaklah sama antara satu dengan lainnya, dan hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. 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.

Bila siswa memiliki kreativitas tinggi dapat diartikan bahwa siswa memiliki kemampuan berpikir yang sangat baik, dan kegiatan pembelajaran akan dapat diikuti dengan mudah. Sedangkan pada siswa yang memiliki kreativitas rendah akan kesulitan dalam mencerna dan memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu dengan kreativitas yang tinggi, siswa akan berlatih melakukan kombinasi atas data, informasi, dan unsur-unsur yang ada dalam pelajaran untuk menyelesaikan permasalahan belajar yang dihadapinya. Hal ini dapat berarti bahwa kreativitas pada siswa merupakan kemampuannya dalam berpikir lancar, luwes, orisinal, terperinci, dan menilai apa yang telah dilakukan dan dihasilkannya.

Dari uraian di atas dapat diduga bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki dengan kreativitas rendah.

3. Interaksi Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu

Strategi pembelajaran adalah prosedur kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kreativitas adalah satu inisiatif baru yang ditampilkan siswa untuk mendukung proses pembelajarannya di dalam kelas. Sedangkan hasil

belajar IPS Terpadu adalah skor penilaian dari hasil usaha yang dicapai seorang siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf.

Hasil belajar pada siswa membutuhkan aktivitas kompleks, karena tidak hanya melibatkan otak sebagai pusat pengolah informasi, tetapi melibatkan berbagai indera dan serangkaian gerakan-gerakan motorik. Untuk mendapatkan hasil belajar yang terbaik, seorang guru harus dapat memahami setiap kemampuan dan kreativitas siswa.

Kreativitas siswa dalam belajar akan menjadi lebih baik bila guru menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, setiap siswa akan dapat menggunakan imajinasinya dalam kegiatan belajar di kelas. Dalam hal ini setiap siswa bebas mengekspresikan kreativitasnya dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran inkuiri akan lebih baik dalam mengatasi kesulitan guru dalam mengajar baik bagi siswa yang memiliki kreativitas tinggi maupun siswa yang memiliki kreativitas rendah sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

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. Kreativitas dan hasil belajar IPS Terpadu siswa secara umum tidak terlihat bertambah baik dengan penggunaan strategi pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran konvensional tidak memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara benar melalui pengalamannya 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.

Strategi pembelajaran konvensional yang bersifat monoton menyebabkan siswa berkecenderungan tinggi tidak dapat berkembang sejalan dengan ide-ide yang mereka miliki, dan menyebabkan hasil belajar IPS Terpadu hanya biasa-biasanya, dan bahkan berada di bawah nilai siswa berkecenderungan rendah. Hal ini disebabkan siswa berkecenderungan tinggi sulit mengikuti pembelajaran yang bersifat searah dan tidak memberikan kebebasan untuk bertindak/ berbuat sesuai ide-ide belajar yang dipikirkan siswa. Dengan demikian pada pembelajaran konvensional siswa yang berkecenderungan rendah lebih baik hasil belajar IPS nya dibanding siswa berkecenderungan tinggi.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satu strategi yang dapat digunakan guru adalah strategi pembelajaran inkuiri. Dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri, setiap siswa dapat

terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa berkekrativitas tinggi dapat dengan bebas mengeluarkan ide-ide terbaiknya sesuai permasalahan belajar di kelas, sedangkan siswa berkekrativitas rendah dalam memahami materi pelajaran dengan proses kerja kelompok dan tanya jawab yang aktif di antara 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.

Dari penjelasan di atas dapat diduga ada interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, kerangka teoretis, dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diajukan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran inkuiri lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.

2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki kreativitas rendah.
3. Ada interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar IPS Terpadu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 7 Medan yang beralamat di Adam Malik No. 12 Medan. Penelitian ini pelaksanaannya pada Tahun Pelajaran 2013/2014, yakni mulai bulan Januari – Agustus 2014. Perlakuan pada masing-masing kelas sebanyak 9 kali pertemuan, dan untuk 1 kali 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.

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan terdiri dari 10 kelas, sebagaimana Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Jumlah Siswa Kelas VIII T.P. 2013/2014

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas VIII-1	30
2	Kelas VIII-2	32
3	Kelas VIII-3	32
4	Kelas VIII-4	32
5	Kelas VIII-5	33
6	Kelas VIII-6	31
7	Kelas VIII-7	32
8	Kelas VIII-8	33
9	Kelas VIII-9	32
10	Kelas VIII-10	31
Jumlah		318

Sugiyono (2000:91) menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Pengambilan sampel dengan menggunakan acak (*cluster random sampling*) melalui undian. Dalam hal ini yang menjadi sampel penelitian adalah kelas VIII-2 dan VIII-7. Adapun jumlah masing-masing sampel pada kelas VIII-2 dan VIII-7 tertera pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2. 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

C. Identifikasi Variabel

Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas yaitu strategi pembelajaran (inkuiri dan konvensional) dengan kreativitas.
2. Variabel terikat yaitu hasil belajar IPS Terpadu.

D. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan pengertian dalam penelitian ini, maka dikemukakan definisi istilah yang berkaitan dengan judul penelitian:

1. Hasil belajar IPS Terpadu adalah skor penilaian dari hasil usaha yang dicapai seorang siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf. Pengukuran hasil belajar IPS Terpadu dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes pilihan berganda yang dibuat peneliti pada materi memahami pranata dan penyimpangan sosial.
2. Strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - a. Strategi pembelajaran inkuiri adalah prosedur kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa, yang melibatkan siswa dalam tanya jawab, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
 - b. Strategi pembelajaran konvensional adalah prosedur kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa, yang bersifat satu arah dengan guru sebagai sumber informasi.
3. Kreativitas adalah satu inisiatif baru yang ditampilkan siswa untuk mendukung proses pembelajarannya di dalam kelas. Pengukuran kreativitas siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Tes Kreativitas Verbal dengan indikator pengukuran kreativitas terdiri dari: (a) tes permulaan kata, (b) tes membentuk kata, (c) tes kalimat 3 kata, (d) tes kesamaan sifat, (e) tes penggunaan tak lazim, dan (f) tes sebab-akibat.

E. Metode Pengumpul Data

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen (eksperimen semu) 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 ini 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 sebagaimana Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3. Rancangan Penelitian Desain Faktorial 2×2

Strategi Pembelajaran (A) Kreativitas (B)	Strategi inkuiri (A₁)	Konvensional (A₂)
Kreativitas Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Kreativitas Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

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 siswa kelas strategi pembelajaran inkuiri dengan kreativitas tinggi

A₁ B₂ = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas strategi pembelajaran inkuiri dengan kreativitas rendah

A₂ B₁ = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas strategi pembelajaran konvensional dengan kreativitas tinggi

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

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Hasil Belajar IPS Terpadu

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 tes IPS Terpadu disusun dengan menggunakan indikator, meliputi: (a) mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial, (b) mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat, dan (c) mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial. Adapun soal IPS Terpadu berbentuk pilihan berganda sebanyak 50 soal. Setiap jawaban yang benar diberi skor 1 (satu) dan jawaban yang salah diberi skor 0 (nol). Adapun kisi-kisi hasil belajar pada materi memahami pranata dan penyimpangan sosial dalam penelitian ini diperlihatkan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar IPS Terpadu

No	Indikator	Nomor Soal						Jumlah
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1	Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial	1, 2, 3	4, 5, 6	7, 8	9, 10, 11	12, 13	14, 15	15
2	Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat	16, 17, 18, 19	20, 21, 22	23, 24	25, 26	27, 28, 29	30	15
3	Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial	31, 32, 33	34, 35, 36	37, 38, 39, 40	41, 42, 43, 44	45, 46, 47	48, 49, 50	20
Jumlah		10	9	8	9	8	6	50

Keterangan:

C1 = Pengetahuan

C3 = Aplikasi

C5 = Sintesis

C2 = Pemahaman

C4 = Analisis

C6 = Evaluasi

2. Tes Kreativitas

Instrumen tes kreativitas disusun dengan menggunakan Tes Kreativitas Verbal. Indikator pengukuran kreativitas verbal meliputi: (a) tes permulaan kata, (b) tes membentuk kata, (c) tes kalimat 3 kata, (d) tes kesamaan sifat, (e) tes penggunaan tak lazim, dan (f) 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

Subtes ini mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk tiap butir soal. Pada subtes ini, 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

Subtes ini mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk setiap butir soal. Pada subtes ini, 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

Subtes ini mempunyai batas waktu 3 (tiga) menit untuk setiap butir soal. Pada subtes ini, 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

Subtes ini mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk setiap butir soal. Pada subtes ini, 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

Subtes ini mempunyai batas waktu 2 (dua) menit untuk setiap butir soal. Pada subtes ini, 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, kecuali mengukur fleksibilitas dalam pemikiran, tes ini juga mengukur “originalitas dalam pemikiran” yang mana originalitas

ditentukan secara statistik, yaitu melihat “kejarangan jawaban”, dari jawaban-jawaban dalam sampel.

f. Tes sebab-akibat

Subtes ini mempunyai batas waktu 4 (empat) menit setiap butir soal. Pada subtes ini, 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, merincinya dengan menghasilkan macam-macam implikasi.

Adapun kisi-kisi kreativitas dalam penelitian ini diperlihatkan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Tes Kreativitas

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Tes permulaan kata	1, 2, 3, 4	4
2	Tes membentuk kata	5, 6, 7, 8	4
3	Tes kalimat tiga kata	9, 10, 11, 12	4
4	Tes kesamaan sifat	13, 14, 15, 16	4
5	Tes penggunaan tak lazim	17, 18, 19, 20	4
6	Tes sebab-akibat	21, 22, 23, 24	4
Jumlah			24

G. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan instrumen hasil belajar IPS Terpadu terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukarannya. Responden yang digunakan dalam uji coba ini diambil dari luar sampel yang sudah pernah mempelajari materi memahami pranata dan penyimpangan sosial. Prosedur pelaksanaan uji coba kelayakan hasil belajar siswa adalah: (1) penentuan responden uji coba; (2) pelaksanaan uji coba; dan (3) analisis instrumen.

1. Uji Validitas tes

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes tersebut dengan kriteria. Untuk menghitung validitas butir soal hasil belajar IPS Terpadu dilakukan dengan menggunakan rumus Koefisien Korelasi Biserial seperti yang dikemukakan Arikunto (2006:158) sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

dimana:

- r_{pbi} = Koefisien korelasi biserial
- M_p = Mean skor dari subjek yang menjawab betul
- M_t = Mean skor total
- S_t = Standard deviasi total
- p = Proporsi siswa yang menjawab benar
- q = Proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Besarnya r_{pbi} tiap butir dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Apabila didapat $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tergolong valid dan demikian sebaliknya. Hasil ujicoba untuk instrumen tes hasil belajar IPS

Terpadu diperoleh 38 butir valid dari 50 butir soal yang diujicobakan. Adapun 12 butir soal hasil belajar IPS Terpadu yang tidak valid yaitu: butir soal nomor 12, 15, 24, 26, 29, 31, 34, 37, 39, 41, 43, dan 46. Perhitungan validitas butir soal tes hasil belajar IPS Terpadu selengkapnya pada Lampiran 4.

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes pada prinsipnya menunjukkan sejauhmana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama. Arikunto (2009) mengemukakan reliabilitas soal dapat dicari dengan rumus yang ditemukan oleh Kuder dan Richardson yang dikenal dengan KR-20 yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

dimana:

- r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan
- p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (1-p)
- n = Banyaknya item
- S = Standar deviasi dari tes
- $\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Interpretasi derajat reliabilitas soal adalah:

- $0,800 \leq r_{11} \leq 1,000$ = Reliabilitas soal sangat tinggi
- $0,600 \leq r_{11} \leq 0,800$ = Reliabilitas soal tinggi
- $0,400 \leq r_{11} \leq 0,600$ = Reliabilitas soal cukup
- $0,200 \leq r_{11} \leq 0,400$ = Reliabilitas soal rendah
- $0,000 \leq r_{xy} \leq 0,200$ = Reliabilitas soal sangat rendah

Hasil ujicoba untuk perhitungan reliabilitas tes hasil belajar IPS Terpadu diperoleh indeks reliabel sebesar 0,931. Dengan demikian tes hasil belajar IPS Terpadu termasuk dalam kategori sangat tinggi. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

3. Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Arikunto (2009) mengemukakan rumus untuk menentukan daya beda masing-masing soal sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

dimana:

D = Indeks diskriminasi

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Dari hasil perhitungannya, dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

D : 0,00 – 0,19 = Jelek

D : 0,20 – 0,39 = Cukup

D : 0,40 – 0,69 = Baik

D : 0,70 – 1,00 = Baik sekali

Semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif, sebaiknya dibuang.

Untuk tes hasil belajar IPS Terpadu diperoleh 20 butir soal yang tergolong baik, 28 butir soal yang tergolong cukup, dan 2 butir soal yang

tergolong jelek dari 50 butir soal yang diujicobakan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

4. Tingkat Kesukaran Tes

Taraf kesukaran soal ditunjukkan oleh besarnya indeks kesukaran soal (*difficulty index*), yaitu bilangan yang menunjukkan sukar mudahnya suatu soal. Arikunto (2009) mengemukakan rumus mencari besar P sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

dimana:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut:

P : 0,00 - 0,30 = soal dalam kategori Sukar

P : 0,31 - 0,70 = soal dalam kategori Sedang

P : 0,71 - 100 = soal dalam kategori Mudah

Untuk tes hasil belajar IPS Terpadu diperoleh 38 butir soal yang tergolong sedang, dan 12 butir soal yang tergolong mudah dari 50 butir soal yang diujicobakan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

H. Prosedur Penelitian

Perlakuan dalam penelitian ini diberikan kepada subjek penelitian dalam kelompok eksperimen.

1. Prosedur Perlakuan

Perlakuan yang sama terhadap subjek penelitian dalam kelompok eksperimen meliputi:

- a. Perlakuan mengaju 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. Perlakuan dalam kegiatan pembelajaran diberikan di tempat yang sama, yaitu dalam kelas yang memiliki fasilitas dan waktu yang sama.
- c. Perlakuan diberikan oleh guru yang sama yaitu guru bidang studi IPS dengan pengalaman mengajar 5 tahun.
- d. Lamanya perlakuan diperkirakan membutuhkan 9 kali pertemuan di kelas.

2. Pelaksanaan Perlakuan

Perlakuan yang berbeda diberikan kepada kelompok eksperimen yaitu:

a. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Hasil belajar IPS Terpadu siswa disajikan dengan kegiatan mencari memahami pranata dan penyimpangan sosial melalui pemberitaan di majalah/ surat kabar. Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran inkuiri sebagai berikut:

- 1) Guru membacakan berita tentang memahami pranata dan penyimpangan sosial di majalah/ koran.
- 2) Setiap siswa mendengarkan dan mencermati permasalahan yang ada di dalam berita.

- 3) Kemudian siswa diminta menuliskan permasalahan yang diamatinya, dan memberikan alasannya.
- 4) Siswa mulai menganalisa apa sebenarnya yang menjadi permasalahan di dalam berita.
- 5) Siswa diminta untuk memaparkan pendapatnya tentang isi berita dan bagaimana tindakan yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.
- 6) Siswa diminta untuk menuliskan hasil analisa pendapatnya di dalam buku.

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. Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran dengan konvensional sebagai berikut:

- 1) Guru meminta siswa untuk membuka buku dan membaca wacana terkait memahami pranata dan penyimpangan sosial.
- 2) Setiap siswa mendengarkan dan mencermati wacana yang dibacakan.
- 3) Kemudian siswa diminta mendengarkan jabaran materi tentang memahami pranata dan penyimpangan sosial.
- 4) Siswa diminta untuk menuliskan simpulan materi yang diterangkan guru di kelas.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam kelas dengan guru bertindak sebagai sumber informasi.

3. Pengontrolan Perlakuan

Pengontrolan variabel dilakukan dalam bentuk validasi internal dan validitas eksternal yang meliputi:

a. Validitas Internal

Langkah-langkah pengontrolan variabel-variabel lain yang dilakukan untuk memperoleh validitas internal desain penelitian yakni:

1) Pengontrolan pengaruh sejarah dan kejadian khusus

Pengaruh sejarah dikontrol dengan cara semua kegiatan belajar dilakukan pada saat jam pelajaran di SMP Negeri 7 Medan.

2) Pengontrolan pengaruh kematangan

Pengaruh kematangan dikontrol dengan memberikan perlakuan dalam jangka waktu yang tidak lama.

3) Pengontrolan pengaruh instrumen

Pengaruh instrumen dalam penelitian ini dikontrol dengan tidak mengubah ataupun mengganti instrumen penelitian yang telah diujikan.

4) Pengontrolan pengaruh antarkelompok eksperimen

Pengaruh antar kelompok dikontrol dengan cara tidak mengatakan apapun bahwa siswa sedang diteliti dan perlakuan sama diberikan kepada seluruh siswa di dalam kelas.

5) Pengontrolan kehilangan subjek penelitian

Pengaruh 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.

6) Pengontrolan pengaruh perbedaan subjek penelitian

Pengaruh perbedaan dalam penelitian ini dikontrol dengan memilih siswa yang merupakan siswa sebenarnya dari masing-masing kelas perlakuan.

b. Validitas Eksternal

Untuk memperoleh validitas eksternal desain penelitian, dilakukan pengontrolan sebagai berikut:

1) Pengontrolan Ekologi. Untuk memperoleh ekologi, pengontrolan 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.
- 2) Pengontrolan populasi
- a) Sampel diambil sesuai dengan karakteristik populasi.
 - b) Sampel untuk kelompok diberi perlakuan dan hak yang sama selama eksperimen berlangsung.
 - c) Setiap anggota sampel diberi perlakuan dan hak yang sama selama eksperimen berlangsung.

I. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Teknik Deskriptif

Teknik deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan data penelitian berupa data hasil belajar IPS Terpadu siswa pada materi memahami pranata dan penyimpangan sosial. Untuk mengetahui keadaan data penelitian yang sudah diperoleh maka terlebih dahulu dihitung besaran dari rata-rata skor (M) dan besaran dari standard deviasi (SD), modus (M_o), median (M_e). Penyajian data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan histogram. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata skor (M), standard deviasi (SD), modus (M_o), median (M_e) sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$Mo = b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$Me = b + P \left(\frac{\frac{1}{2} \times N - F}{f} \right)$$

dimana:

- M = Rata-rata skor
- SD = Standar deviasi
- Mo = Modus
- Me = Median
- N = Jumlah sampel penelitian
- b = Batas bawah kelas modus ialah kelas dimana median akan terletak
- b_1 = Frekuensi kelas modus yang dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya
- b_2 = Frekuensi kelas modus yang dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sesudahnya
- P = Panjang kelas modus
- F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median
- f = Frekuensi kelas median
- $\sum X$ = Jumlah skor X
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor X

2. Teknik Inferensial

Teknik statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis. Agar data penelitian yang diperoleh dapat dipakai dengan menggunakan analisis statistika dengan ANAVA 2 Jalur, terlebih dahulu memenuhi persyaratan analisis. Uji persyaratan analisis yang dilakukan adalah untuk mengetahui

apakah data penelitian sudah mempunyai sebaran normal dan homogen. Untuk itu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Untuk keperluan analisis data setiap variabel penelitian, maka perlu dilakukan uji persyaratan dengan menggunakan uji normalitas. Untuk uji normalitas data variabel penelitian digunakan Uji Lilliefors. Langkah-langkah dalam Uji Lilliefors seperti yang dikemukakan Sudjana (2002:466) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan angka baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$.
- 2) Untuk setiap angka baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal dihitung peluang $F(z_i)$.
- 3) Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$.
- 4) Hitung selisih $F(z_i)$ dengan $S(z_i)$
- 5) Ambil angka yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Harga ini disebut dengan L_{hitung} .

Kemudian konsultasikan harga L_{hitung} dengan L_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Terima sampel berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, dan demikian sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji F dan Uji Barlett. Uji F digunakan untuk menguji homogenitas dua kelompok perlakuan:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kemudian nilai F_{hitung} dikonsultasikan dengan $F_{tabel (0,05)}$. Bila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat dinyatakan sampel mempunyai varian homogen.

Sedangkan untuk menghitung homogenitas lebih dari dua kelompok sampel digunakan Uji Barlett:

$$\chi^2 = (\ln 10) \cdot [B - \sum \{(N_i - 1) \cdot \log S_i^2\}]$$

Kemudian konsultasikan harga χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} dengan $dk = n - 1$ dan taraf signifikansi 5%. Bila diperoleh $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan sampel mempunyai varian homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan sehingga diperoleh apakah hipotesis yang dirancang dalam penelitian diterima atau ditolak. Untuk keperluan pengajuan hipotesis dengan menggunakan teknik analisis varians (ANOVA) 2 Jalur. Bila ditemukan interaksi antara strategi pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar IPS terpadu, dilanjutkan dengan uji lanjut menggunakan Uji Scheffe.

J. Hipotesis Statistik

Untuk memberi arah dalam analisis data, maka hipotesis perlu dinyatakan dalam rumus statistik. Adapun rumusan hipotesis statistik ini dinyatakan sebagai berikut:

Hipotesis 1 : $H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$

$H_a : \mu A_1 > \mu A_2$

Hipotesis 2 : $H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$

$H_a : \mu B_1 > \mu B_2$

Hipotesis 3 : $H_0 : A \times B = 0$

$H_a : A \times B \neq 0$

Keterangan:

μA_1 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas strategi pembelajaran inkuiri

μA_2 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas strategi pembelajaran konvensional

μB_1 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki kreativitas tinggi

μB_2 = Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki kreativitas rendah

$A \times B$ = Interaksi antara strategi pembelajaran dengan kreativitas

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Nely., Imron Husaini, dan Lia Nurliyah. “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 2011 (SNIPS 2011) 22-23 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, Juni 2013, Halaman 1-14*
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arnie, F. 2002. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- 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, Juni 2013, Halaman 39-53*
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, SB dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, SB. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hadisubroto, Tisno dan Herawati, Ida Siti. 2004. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Tebuka
- 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, Oktober 2011, Halaman 178-186*

- Hamalik, Oemar. 2003. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hurlock, Elizabeth B. 1998. *Psikologi Perkembangan Anak – Jilid Kedua*. Jakarta: Erlangga
- 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
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya Remaja
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwanto, M. Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudaryo. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sudjana, Nana. 1998. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- _____. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press

- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru
- Syah, Muhabbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Tirtonegoro, Sutratinah. 2001. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar



Lampiran 1

Silabus Pembelajaran IPS Terpadu

PERANGKAT PEMBELAJARAN

SILABUS PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kelas/Semester : VIII /2

Nama Guru : Sulaiman

NIP/NIK : 19641003 199412 1 001

Sekolah : SMP Negeri 7 Medan

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP)

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 7 Medan
 Kelas : VIII (delapan)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Semester : 2 (dua)
 Standar Kompetensi : 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial	Bentuk-bentuk hubungan sosial. Faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial. Dampak-dampak hubungan sosial.	Diskusi tentang bentuk-bentuk hubungan sosial Tanya jawab tentang faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial Diskusi tentang dampak-dampak hubungan sosial	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial Mengidentifikasi dampak-dampak hubungan sosial 	Tes tulis Tes tulis Tes tulis	Tes Uraian Tes Uraian Tes Uraian	Sebutkan bentuk-bentuk hubungan sosial Sebutkan faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial Jelaskan dampak-dampak terjadinya hubungan sosial	6 JP	Gambar-gambar yang relevan LKS Buku sumber yang relevan Media masa
6.2 Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat	Pengertian pranata sosial Fungsi pranata sosial Jenis-jenis pranata sosial.	Tanya jawab tentang pengertian pranata sosial Diskusi tentang fungsi pranata sosial Membaca buku sumber tentang	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan peran pranata keluarga dalam pembentukan kepribadian Mengidentifikasi fungsi pranata sosial. Mengidentifikasi jenis-jenis pranata 	Tes tulis. Tes tulis Penugasan	Tes Uraian Tes Uraian Tugas rumah	Jelaskan pengertian pranata sosial Sebutkan fungsi pranata sosial Tulislah pranata-pranata yang berlaku	6 JP	Gambar-gambar yang relevan LKS Buku sumber yang relevan Media massa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		jenis-jenis pranata sosial	sosial			dalam keluargamu		
6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial	Jenis pengendalian penyimpangan sosial (preventif dan represif) Peran lembaga-lembaga pengendalian sosial	Menyimpulkan jenis-jenis pengendalian sosial Menelaah peran lembaga-lembaga pengendalian sosial	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis pengendalian penyimpangan sosial Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial 	Tes tulis Tes tulis	Tes Uraian Tes Uraian	Berilah contoh pengendalian sosial yang bersifat preventif Jelaskan tugas lembaga kepolisian dalam pengendalian sosial	6 JP	
❖ Karakter siswa yang diharapkan :		Disiplin (<i>discipline</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)						

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**(MAHMUD, S.Pd.)
NIP : 19620130 198403 1 002**

**Medan, Juli 2011
Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

**(SULAIMAN, S.Pd.)
NIP : 19641003 199412 1 001**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONVENSIONAL

Nama Sekolah : SMP NEGERI 7 MEDAN
 Mata Pelajaran : IPS TERPADU / SOSIOLOGI
 Kelas / Semester : VIII / 2
 Standar Kompetensi : 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial
 Kompetensi Dasar : 6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial
 Alokasi Waktu : 6 X 40 menit (3x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

- Memahami arti hubungan sosial
- Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial asosiatif
- Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial disosiatif

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*discipline*)

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

B. Materi Ajar

Bentuk-bentuk hubungan sosial:

- Bentuk hubungan sosial asosiatif
- Bentuk hubungan sosial disosiatif

C. Metode Pengajaran :

- a. Ceramah bervariasi
- b. Diskusi
- c. Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan 1-2-3

Materi :

- Bentuk-bentuk hubungan sosial.
- Bentuk hubungan sosial asosiatif.
- Bentuk hubungan sosial disosiatif.

Pendahuluan :

- Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran.
- Apersepsi (pengetahuan prasarat):
 - Apakah kalian pernah marah kepada adik atau kakakmu dan kalian saling diam tak bertegur sapa?
 - Apa yang kalian rasakan ?

Kegiatan Inti :

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

▪ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Guru memandu kelas untuk membentuk kelompok.
- ☞ Tiap-tiap kelompok terdiri dari 5 orang dan mendiskusikan tentang:
 - Bentuk hubungan sosial asosiatif

- Kerja sama
- Akomodasi
- Asimilasi
- Bentuk hubungan sosial disosiatif
- Persaingan
- Kontroversi
- Konflik

▪ ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - Membantu menyelesaikan masalah;
 - Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran;
- ☞ Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;

- ☞ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik

E. Sumber Belajar

- Gambar-gambar yang sesuai materi.
- Buku Pembelajaran IPS terpadu

F. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
☞ Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Tuliskan bentuk-bentuk hubungan sosial
☞ Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Sebutkan faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial
☞ Mengidentifikasi dampak-dampak hubungan sosial	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Jelaskan dampak-dampak terjadinya hubungan sosial

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 7 Medan

Medan,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

MAHMUD,S.Pd, M.SI.
NIP. 19750108 199903 2 008

SULAIMAN,S.Pd
NIP. 19641003 199412 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONVENSIONAL

Nama Sekolah : **SMP NEGERI 7 MEDAN**
 Mata Pelajaran : **IPS TERPADU / SOSIOLOGI**
 Kelas / Semester : **VIII / 2**
 Standar Kompetensi : **6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial.**
 Kompetensi Dasar : **6.2. Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat**
 Alokasi Waktu : **6 X 40 menit (3x pertemuan)**

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

- Mendeskripsikan peran pranata keluarga dalam pembentukan kepribadian.
- Mengidentifikasi fungsi pranata sosial.
- Mengidentifikasi ciri-ciri pranata sosial
- Mengidentifikasi klasifikasi pranata sosial
- Menjelaskan pranata keluarga
- Menidentifikasi pranata ekonomi
- Menjelaskan pranata pendidikan
- Menjelaskan pranata politik

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*discipline*)

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

B. Materi Ajar

Pranata Sosial :

- Pengertian dan definisi pranata sosial
- Fungsi pranata sosial
- Ciri-ciri pranata sosial
- Klasifikasi pranata sosial
- Pranata keluarga
- Pranata ekonomi
- Pranata pendidikan
- Pranata politik

C. Metode Pengajaran:

- a. Ceramah bervariasi
- b. Diskusi
- c. Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan 1 dan 2

Materi :

- Pranata Sosial
 - Pengertian dan definisi pranata sosial
 - Fungsi pranata sosial
 - Ciri-ciri pranata sosial
 - Klasifikasi pranata sosial

Pendahuluan :

- Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran.

☞ Apersepsi (pengetahuan prasarat) :

- Setiap hari kalian memperhatikan orang tua bekerja. Untuk apa mereka bekerja?

Tentu untuk memenuhi kebutuhan. Berarti mereka melakukan interaksi dengan orang lain maupun dengan lingkungan.

Kegiatan Inti :

▪ ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Tanya jawab tentang pengertian pranata sosial
- ☞ Membandingkan pengertian pranata sosial dari beberapa ahli
- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

▪ ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Diskusi tentang fungsi pranata sosial.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Membuat kesimpulan bersama-sama.
- ☞ Memberikan tugas individual agar siswa mengamati salah satu contoh pranata sosial yang ada di daerah tempat tinggalnya!

Pertemuan 2

Materi :

- ☞ Pranata keluarga
- ☞ Pranata ekonomi
- ☞ Pranata pendidikan
- ☞ Pranata politik

Pendahuluan

- Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- Motivasi, dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan misalnya :
 - Siapa saja yang ada dalam keluargamu ?
 - Apa kewajibanmu sebagai anggota keluarga ?
- Apersepsi (pengetahuan prasarat) :
 - Pranata sosial adalah kumpulan atau sistem norma yang mengatur tindakan manusia dalam kehidupan sosial

Kegiatan Inti

▪ ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Membaca referensi yang berkaitan dengan pranata pendidikan
- ☞ Mengkaji buku sumber yang berkaitan dengan pranata politik
- ☞ Membandingkan pengertian pranata sosial dari beberapa ahli
- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

▪ ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Mendiskusikan mengenai pranata keluarga
- ☞ Mendiskusikan mengenai pranata ekonomi

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Membuat kesimpulan bersama-sama dari hasil diskusi
- ☞ Melakukan tes/ pertanyaan yang berhubungan dengan materi di atas

E. Sumber Belajar

- _ Gambar-gambar yang relevan
- _ Buku Pembelajaran IPS terpadu
- _ Media masa

F. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
☞ Mendeskripsikan peran pranata keluarga dalam pembentukan kepribadian	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Jelaskan pengertian pranata sosial
☞ Mengidentifikasi fungsi pranata sosial	Tes tulis	Tes Uraian .	☞ Tuliskan fungsi pranata sosial
☞ Mengidentifikasi jenis-jenis pranata sosial	Penugasan	Tugas rumah	☞ Tuliskan pranata-pranata yang berlaku dalam keluargamu

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 7 Medan

Medan,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

MAHMUD, S.Pd.
NIP. 19750108 199903 2 008

SULAIMAN, S.Pd.
NIP. 19641003 199412 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONVENSIONAL

Nama Sekolah : SMP NEGERI 7 MEDAN
 Mata Pelajaran : IPS TERPADU / SOSIOLOGI
 Kelas / Semester : VIII / 2
 Standar Kompetensi : 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial
 Kompetensi Dasar : 6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial
 Alokasi Waktu : 6 X 40 menit (3x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

- Menjelaskan pengertian pengendalian sosial
- Mengidentifikasi tujuan pengendalian sosial
- Mengidentifikasi jenis pengendalian sosial.
- Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*discipline*)

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

B. Materi Ajar

Pengendalian penyimpangan sosial

- a. pengertian pengendalian sosial
- b. Tujuan pengendalian sosial
- c. Jenis-jenis pengendalian sosial
- d. Lembaga sosial dalam pengendalian sosial

C. Metode Pengajaran :

- a. Ceramah bervariasi
- b. Diskusi
- c. Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan 1-2-3

Materi :

Pengendalian penyimpangan sosial

- ☞ Pengertian pengendalian sosial
- ☞ Tujuan pengendalian sosial
- ☞ Jenis-jenis pengendalian sosial
- ☞ Lembaga sosial dalam pengendalian sosial

Pendahuluan :

- ☞ Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- ☞ Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran
- ☞ Apersepsi (pengetahuan prasarat):
 - Pernahkah kalian melihat polisi melakukan razia terhadap pengendara motor dan mobil untuk memeriksa surat-surat kendaraan atau razia menangkap pengedar dan pemakai narkoba?

Kegiatan Inti :

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Menelaah peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;

- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya; dan
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

▪ ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan atau tulisan. Siswa diminta memberikan contoh penyimpangan sosial dalam masyarakat dan upaya pemecahannya
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Tanya jawab mengenai pengertian pengendalian sosial
- ☞ Mendiskusikan tujuan pengendalian sosial
- ☞ Menyimpulkan jenis-jenis pengendalian sosial.

▪ ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran;
- ☞ Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- ☞ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik

E. Sumber Belajar

- Buku Pembelajaran IPS terpadu

F. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Kompetensi	Pencapaian	Penilaian		
		Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Mengidentifikasi jenis pengendalian penyimpangan sosial. ☞ Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial. 		Tes tulis Tes tulis	Tes Uraian Tes Uraian	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Berilah contoh pengendalian sosial yang bersifat preventif ☞ Jelaskan tugas lembaga kepolisian dalam pengendalian sosial!

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 7 Medan

Medan,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

MAHMUD, S.Pd.
NIP. 19750108 199903 2 008

SULAIMAN, S.Pd.
NIP. 19641003 199412 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS INKUIRI

Nama Sekolah : **SMP NEGERI 7 MEDAN**
 Mata Pelajaran : **IPS TERPADU / SOSIOLOGI**
 Kelas / Semester : **VIII / 2**
 Standar Kompetensi : **6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial**
 Kompetensi Dasar : **6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial**
 Alokasi Waktu : **6 X 40 menit (3x pertemuan)**

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

- ➔ Memahami arti hubungan sosial
- ➔ Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial asosiatif
- ➔ Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial disosiatif

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*discipline*)

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

B. Materi Ajar

Bentuk-bentuk hubungan sosial :

- ➔ Bentuk hubungan sosial asosiatif
- ➔ Bentuk hubungan sosial disosiatif

C. Metode Pengajaran :

- a. Ceramah bervariasi
- b. Diskusi
- c. Inquiri

- d. Tanya jawab
- e. Simulasi
- f. Observasi / Pengamatan

D. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan 1-2-3

Materi :

- Bentuk-bentuk hubungan sosial.
- Bentuk hubungan sosial asosiatif.
- Bentuk hubungan sosial disosiatif.

Pendahuluan :

- Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran.
- Apersepsi (pengetahuan prasarat) :
 - Apakah kalian pernah marah kepada adik atau kakakmu dan kalian saling diam tak bertegur sapa?
 - .Apa yang kalian rasakan ?

Kegiatan Inti :

▪ ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Guru memandu kelas untuk membentuk kelompok.
- ☞ Tiap-tiap kelompok terdiri dari 5 orang dan mendiskusikan tentang:
 - bentuk hubungan sosial asosiatif
 - kerja sama
 - akomodasi
 - asimilasi
 - bentuk hubungan sosial disosiatif
 - persaingan
 - kontroversi
 - konflik

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- ☞ Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - Membantu menyelesaikan masalah;
 - Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;

- Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
- Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran;
- ☞ Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- ☞ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik

E. Sumber Belajar

- Gambar-gambar yang sesuai materi.
- Buku Pembelajaran IPS terpadu

F. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
☞ Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Tuliskan bentuk-bentuk hubungan sosial
☞ Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Sebutkan faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial
☞ Mengidentifikasi dampak-dampak hubungan sosial	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Jelaskan dampak-dampak terjadinya hubungan sosial

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 7 Medan

Medan,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

MAHMUD,S.Pd, M.SI.
NIP. 19750108 199903 2 008

SULAIMAN,S.Pd
NIP. 19641003 199412 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS INKUIRI

Nama Sekolah : **SMP NEGERI 7 MEDAN**
Mata Pelajaran : **IPS TERPADU / SOSIOLOGI**
Kelas / Semester : **VIII / 2**
Standar Kompetensi : **6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial.**
Kompetensi Dasar : **6.2. Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat**
Alokasi Waktu : **6 X 40 menit (3x pertemuan)**

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

- Mendeskripsikan peran pranata keluarga dalam pembentukan kepribadian.
- Mengidentifikasi fungsi pranata sosial.
- Mengidentifikasi ciri-ciri pranata sosial
- Mengidentifikasi klasifikasi pranata sosial
- Menjelaskan pranata keluarga
- Menidentifikasi pranata ekonomi
- Menjelaskan pranata pendidikan
- Menjelaskan pranata politik

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*discipline*)

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

B. Materi Ajar

Pranata Sosial :

- Pengertian dan definisi pranata sosial
- Fungsi pranata sosial
- Ciri-ciri pranata sosial
- Klasifikasi pranata sosial
- Pranata keluarga
- Pranata ekonomi
- Pranata pendidikan
- Pranata politik

C. Metode Pengajaran :

- a. Ceramah bervariasi
- b. Diskusi
- c. Inquiri
- d. Tanya jawab
- e. Simulasi
- f. Observasi / Pengamatan



D. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan 1 dan 2

Materi :

- Pranata Sosial
- Pengertian dan definisi pranata sosial
- Fungsi pranata sosial
- Ciri-ciri pranata sosial
- Klasifikasi pranata sosial

Pendahuluan :

- Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran.
- Apersepsi (pengetahuan prasarat) :
 - Setiap hari kalian memperhatikan orang tua bekerja. Untuk apa mereka bekerja?

Tentu untuk memenuhi kebutuhan. Berarti mereka melakukan interaksi dengan orang lain maupun dengan lingkungan.

Kegiatan Inti :

▪ ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Tanya jawab tentang pengertian pranata sosial
- ☞ Membandingkan pengertian pranata sosial dari beberapa ahli
- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;

- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan Siswa diminta memberikan contoh penyimpangan sosial dalam masyarakat dan upaya pemecahannya
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Diskusi tentang fungsi pranata sosial.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Membuat kesimpulan bersama-sama.
- ☞ Memberikan tugas individual agar siswa mengamati salah satu contoh pranata sosial yang ada di daerah tempat tinggalnya!

Pertemuan 2

Materi :

- Pranata keluarga
- Pranata ekonomi
- Pranata pendidikan
- Pranata politik

Pendahuluan

- Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- Motivasi, dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan misalnya :
 - Siapa saja yang ada dalam keluargamu ?
 - Apa kewajibanmu sebagai anggota keluarga ?
- Apersepsi (pengetahuan prasarat) :
 - Pranata sosial adalah kumpulan atau sistem norma yang mengatur tindakan manusia dalam kehidupan sosial

Kegiatan Inti

▪ ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Membaca referensi yang berkaitan dengan pranata pendidikan
- ☞ Mengkaji buku sumber yang berkaitan dengan pranata politik
- ☞ Membandingkan pengertian pranata sosial dari beberapa ahli
- ☞ melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan Siswa diminta memberikan contoh penyimpangan sosial dalam masyarakat dan upaya pemecahannya
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Mendiskusikan mengenai pranata keluarga
- ☞ Mendiskusikan mengenai pranata ekonomi

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Membuat kesimpulan bersama-sama dari hasil diskusi
- ☞ Melakukan tes / pertanyaan yang berhubungan dengan materi di atas

E. Sumber Belajar

- _ Gambar-gambar yang relevan
- _ Buku Pembelajaran IPS terpadu
- _ Media masa

F. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
☞ Mendeskripsikan peran prana-ta keluarga dalam pembentuk-an kepribadian	Tes tulis	Tes Uraian	☞ Jelaskan pengertian pranata sosial
☞ Mengidentifikasi fungsi pranata sosial	Tes tulis	Tes Uraian .	☞ Tuliskan fungsi pranata sosial
☞ Mengidentifikasi jenis-jenis pranata sosial	Penugasan	Tugas rumah	☞ Tuliskan pranata-pranata yang berlaku dalam keluargamu

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 7 Medan

Medan,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

MAHMUD, S.Pd.
NIP. 19750108 199903 2 008

SULAIMAN, S.Pd.
NIP. 19641003 199412 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS INKUIRI

Nama Sekolah : **SMP NEGERI 7 MEDAN**
 Mata Pelajaran : **IPS TERPADU / SOSIOLOGI**
 Kelas / Semester : **VIII / 2**
 Standar Kompetensi : **6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial**
 Kompetensi Dasar : **6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial**
 Alokasi Waktu : **6 X 40 menit (3x pertemuan)**

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

- Menjelaskan pengertian pengendalian sosial
- Mengidentifikasi tujuan pengendalian sosial
- Mengidentifikasi jenis pengendalian sosial.
- Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*discipline*)

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

B. Materi Ajar

Pengendalian penyimpangan sosial

- a. pengertian pengendalian sosial
- b. Tujuan pengendalian sosial
- c. Jenis-jenis pengendalian sosial
- d. Lembaga sosial dalam pengendalian sosial

C. Metode Pengajaran :

- a. Ceramah bervariasi
- b. Diskusi
- c. Inquiri
- d. Tanya jawab
- e. Simulasi
- f. Observasi / Pengamatan

D. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan 1-2-3

Materi :

Pengendalian penyimpangan sosial

- ☞ Pengertian pengendalian sosial
- ☞ Tujuan pengendalian sosial
- ☞ Jenis-jenis pengendalian sosial
- ☞ Lembaga sosial dalam pengendalian sosial

Pendahuluan :

- ☞ Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas
- ☞ Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran
- ☞ Apersepsi (pengetahuan prasarat) :
 - Pernahkah kalian melihat polisi melakukan razia terhadap pengendara motor dan mobil untuk memeriksa surat-surat kendaraan atau razia menangkap pengedar dan pemakai narkoba?

Kegiatan Inti :

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Menelaah peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan Siswa diminta memberikan contoh penyimpangan sosial dalam masyarakat dan upaya pemecahannya
- ☞ Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Tanya jawab mengenai pengertian pengendalian sosial
- ☞ Mendiskusikan tujuan pengendalian sosial
- ☞ Menyimpulkan jenis-jenis pengendalian sosial.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran;
- ☞ melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- ☞ merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik

E. Sumber Belajar

- Buku Pembelajaran IPS terpadu

F. Penilaian Hasil Belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi jenis pengendalian penyimpangan sosial. ➤ Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial. 	Tes tulis	Tes Uraian	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berilah contoh pengendalian sosial yang bersifat preventif ➤ Jelaskan tugas lembaga kepolisian dalam pengendalian sosial

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 7 Medan

Medan,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

MAHMUD, S.Pd.
NIP. 19750108 199903 2 008

SULAIMAN, S.Pd.
NIP. 19641003 199412 1 001



Lampiran 2

Instrumen Hasil Belajar IPS Terpadu

1. Suatu bentuk perdebatan dalam proses perjanjian pada pihak-pihak yang saling bertikai sering disebut sebagai....
 - a. Kooptasi
 - b. Kompromi
 - c. Rekonsiliasi
 - d. Koersi

2. Berikut ini yang termasuk kontravensi taktis....
 - a. Penghasutan, desas-desus, dan mengecewakan pihak lain
 - b. Berkhianat, membuka rahasia orang lain di muka umum
 - c. Intimidasi, provokasi, membingungkan lawan
 - d. Mengacau pihak lain, berbuat kekerasan, mencaci maki, memfitnah

3. Upaya untuk meredakan konflik antarmasyarakat dengan melakukan penyesuaian perbedaan di segala bidang dinamakan....
 - a. Ajudikasi
 - b. Asimilasi
 - c. Akomodasi
 - d. Adaptasi

4. Tuntutan masyarakat kepada pemerintah untuk mengadakan reformasi di segala bidang karena menganggap bahwa kebijakan pemerintah sudah tak sesuai lagi dengan tuntutan zaman, merupakan bentuk konflik....
 - a. Antarkepentingan
 - b. Antarinstitusi
 - c. Antargenerasi
 - d. Antarindividu

5. Berikut ini adalah dampak terjadinya proses dissosiatif, *kecuali*....
 - a. Adanya persaingan.
 - b. Adanya asimilasi
 - c. Adanya pertentangan
 - d. Adanya kontravensi

6. Upaya untuk mencapai penyelesaian dari suatu konflik disebut....
 - a. Kooperasi
 - b. Akomodasi
 - c. Kontravensi
 - d. Persaingan/ kompetisi

7. Pertandingan sepak bola antara dua kesebelasan menunjukkan bentuk hubungan sosial....
 - a. Kelompok dengan kelompok
 - b. Individu dengan individu
 - c. Individu dengan kelompok
 - d. Kelompok dengan individu
8. Gelombang unjuk rasa yang dilakukan oleh karyawan perusahaan swasta yang terkena pemutusan hubungan kerja (PHK) besar-besaran menuntut agar pihak perusahaan menyediakan tempat kerja baru bagi mereka. Hal tersebut merupakan bentuk konflik....
 - a. Antarindividu
 - b. Antarkelas
 - c. Antarkelompok
 - d. Antarinstitusi
9. Penyelesaian konflik antara kelompok sosial dalam masyarakat melalui proses yang difasilitasi dan dipandu oleh pihak pemerintah merupakan bentuk akomodasi....
 - a. Arbitrasi
 - b. Koersi
 - c. Mediasi
 - d. Koalisi
10. Perbedaan pendapat merupakan penyebab terjadinya....
 - a. Adaptasi
 - b. Kontravensi
 - c. Akomodasi
 - d. Identifikasi
11. Akibat terjadinya persaingan dalam kehidupan masyarakat, *kecuali*....
 - a. Timbulnya solidaritas kelompok, sehingga rasa setia kawan meningkat
 - b. Sikap terbuka dari orang yang berkuasa dalam masyarakat
 - c. Timbulnya perubahan sikap baik positif maupun negatif
 - d. Kerusakan atau hilangnya harta benda maupun nyawa jika terjadi benturan fisik
12. Hubungan sosial terjadi jika terdapat unsur berikut ini, *kecuali*....
 - a. Komunikasi
 - b. Adanya tujuan
 - c. Pertemuan dua individu atau lebih
 - d. Adanya peristiwa menarik
13. Berikut adalah syarat terjadinya asimilasi, *kecuali*....
 - a. Kebudayaan dari masing-masing kelompok berubah dan saling menyesuaikan diri

- b. Kelompok-kelompok manusia yang berbeda kebudayaan
 - c. Orang perorang sebagai kelompok saling bergaul dalam waktu yang lama.
 - d. Kesempatan-kesempatan yang seimbang di bidang ekonomi
14. Berikut yang *bukan* menunjukkan wujud interaksi sosial adalah....
- a. Saling mencibir
 - b. Berjabat tangan
 - c. Saling mengejek
 - d. Berteriak-teriak
15. Bagaimanakah ciri-ciri terjadinya hubungan sosial, *kecuali*....
- a. Pelaku tidak lebih dari dua orang
 - b. Ada tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan pelaku
 - c. Ada komunikasi antarpelaku dengan memakai simbol-simbol dalam bentuk bahasa lisan maupun bahasa isyarat
 - d. Ada dimensi waktu yang akan menentukan sikap aksi yang sedang berlangsung
16. Setiap pranata sosial memiliki alat-alat perlengkapan yang digunakan untuk....
- a. Memenuhi kebutuhan
 - b. Merancang kehidupan
 - c. Mencapai tujuan
 - d. Memiliki sesuatu
17. Contoh lembaga yang berkaitan dengan bidang politik, yaitu....
- a. Eksekutif, pemerintah, legislatif
 - b. Legislatif, pemerintah, yudikatif
 - c. Eksekutif, legislatif, yudikatif
 - d. Pemerintah, eksekutif, yudikatif
18. Jenis pranata sosial berdasarkan pengembangannya...
- a. Crescive institutions
 - b. Basic Institutions
 - c. Subsidiary institutions
 - d. Approved institutions
19. Apakah yang dimaksud dengan pranata ekonomi....
- a. Satuan sosial terkecil dan paling mendasar bagi tercapainya kehidupan sosial masyarakat
 - b. Peraturan-peraturan untuk memelihara tata tertib, untuk mendamaikan pertentangan-pertentangan, dan untuk memilih pemimpin yang berwibawa
 - c. Proses yang terjadi karena interaksi berbagai faktor yang menghasilkan kesadaran diri dan kesadaran lingkungan, sehingga menampilkan rasa percaya akan lingkungan

- d. Sistem norma atau kaidah yang mengatur tingkah laku individu dalam masyarakat guna memenuhi kebutuhan barang dan jasa
20. Pranata sosial merupakan suatu sistem pola-pola pemikiran dan pola perilaku yang terwujud melalui....
- Situasi kehidupan
 - Adat istiadat
 - Aturan perilaku
 - Aktivitas kemasyarakatan
21. Sebagai ciri khasnya, sebuah pranata sosial memiliki....
- Aturan tertentu
 - Lambang
 - Sejumlah anggota
 - Beberapa tujuan
22. Jelaskan fungsi sosialisasi yang diemban pranata keluarga.
- Sebagai tempat perlindungan bagi anggotanya baik fisik maupun psikis.
 - Sebagai lembaga belajar bagi anak dan sekaligus penentu masa depan anak dalam bersosialisasi
 - Sebagai tempat pertama untuk mendapatkan kasih sayang bagi seorang anak
 - Sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan ekonomi bagi anggota keluarganya
23. Menjaga keutuhan masyarakat merupakan salah satu dari....
- Ciri-ciri pranata sosial
 - Latar belakang pranata sosial
 - Tujuan pranata sosial
 - Fungsi pranata sosial
24. Aktivitas sosial yang berkaitan dengan proses pengadaan dan penyaluran barang merupakan bagian dari pranata....
- Pendidikan
 - Ekonomi
 - Keluarga
 - Politik
25. Satu-satunya jalan terbaik untuk memperoleh keturunan adalah melaksanakan pernikahan. Hal ini menunjukkan bahwa pranata keluarga berfungsi....
- Edukasi
 - Sosialisasi
 - Reproduksi
 - Afeksi

26. Kehidupan anak dalam keluarga ditanamkan pola perilaku yang sesuai dengan norma masyarakat. Hal ini menunjukkan pranata sosial berfungsi....
- Afeksi
 - Sosialisasi
 - Perlindungan
 - Reproduksi
27. Keluarga sebagai pranata sosial memiliki fungsi berikut, *kecuali* fungsi....
- Perlindungan
 - Pendidikan
 - Biologis
 - Persamaan
28. Pranata agama memiliki fungsi pokok berikut, *kecuali*.....
- Membantu mencari identitas moral
 - Menjelaskan arah dan kegunaan lingkungan
 - Meningkatkan kualitas kehidupan sosial
 - Mengatur hubungan manusia dengan lingkungan alam
29. Untuk menanamkan sikap sopan santun terhadap anak diperlukan pranata....
- Perkawinan
 - Peradilan
 - Ekonomi
 - Pendidikan
30. Berikut adalah beberapa fungsi penting pranata politik, *kecuali*.....
- Melembagakan norma melalui undang-undang
 - Menyelenggarakan pelayanan umum
 - Sebagai sarana komunikasi berpolitik
 - Melindungi warga negara
31. Salah satu contoh penyimpangan dalam bentuk konsumsi yang berlebihan adalah....
- Melakukan perzinahan
 - Ancaman disertai perampasan
 - Pembunuhan berantai
 - Kecanduan narkoba
32. Perilaku menyimpang yang dilakukan beberapa individu bisa menjadi awal terbentuknya....
- Komunitas baru
 - Pola perilaku khas
 - Norma baru
 - Percampuran kebudayaan

33. Penyimpangan sosial bersifat....
- Adaptif
 - Kompulsif
 - Kondusif
 - Kompetitif
34. Seorang polisi lalu lintas menilang salah seorang pengendara motor karena tidak mengenakan helm. Pengendalian sosial tersebut dilakukan dengan cara....
- Persuasif
 - Represif
 - Koersif
 - Kompulsi
35. Salah satu contoh tindakan positif sebagai sarana pengendalian sosial adalah....
- Isolasi bagi pelanggar norma
 - Hadiah bagi siswa yang berprestasi baik
 - Gosip dan sindiran terhadap pezina
 - Teguran bagi siswa yang membolos
36. Berikut merupakan tujuan pengendalian sosial, *kecuali*....
- Mengajak masyarakat agar mematuhi kaidah yang berlaku
 - Mengekang masyarakat dalam bergaul
 - Memaksa masyarakat agar mematuhi undang-undang
 - Mengarahkan setiap perilaku individu
37. Dengan alasan demi solidaritas kelompok, seorang anak ikut-ikutan membolos sekolah. Penyimpangan sosial ini disebabkan oleh faktor....
- Kebutuhan kelompok
 - Disorganisasi keluarga
 - Pemenuhan tujuan kelompok sosial
 - Teman bermain
38. Di sekolah siswa diajarkan untuk sopan santun dan disiplin, sementara di rumah orang tua tidak memerhatikan masalah sopan santun maupun kedisiplinan. Kondisi ini menunjukkan bentuk....
- Proses pembelajaran yang salah arah
 - Proses sosialisasi tidak sempurna
 - Suasana keluarga yang tidak mendukung
 - Sosialisasi nilai subkebudayaan menyimpang
39. Masyarakat adat memiliki cara pengendalian sosial melalui pengucilan bagi pelaku penyimpangan sosial. Cara ini sering disebut sebagai....
- Fraudulens
 - Intimidasi

- c. Ostrasisme
 - d. Coercive
40. Guru menegur siswanya yang tidak mengerjakan PR merupakan contoh pengendalian sosial yang bersifat....
- a. Persuasif
 - b. Represif
 - c. Kompulsif
 - d. Preventif
41. Berikut yang menunjukkan penyimpangan dalam bentuk gaya hidup lain dari biasanya adalah....
- a. Hidup bersama di luar nikah
 - b. Penjudi profesional
 - c. Penodongan
 - d. Homoseksual
42. Berikut ini menunjukkan salah satu bentuk penyimpangan sosial yang tergolong dalam tindakan kejahatan atau kriminal adalah....
- a. Homoseksual
 - b. Aborsi
 - c. Lesbianisme
 - d. Alkoholisme
43. Berikut contoh-contoh pengendalian sosial yang bersifat represif, *kecuali*....
- a. Menjatuhkan vonis penjara seumur hidup bagi pengedar narkoba
 - b. Pemberlakuan denda berat bagi pembuang sampah sembarangan
 - c. Menghukum siswa yang membolos sekolah
 - d. Pendidikan moral sejak dini dalam keluarga
44. Pengendalian sosial yang dilakukan melalui intimidasi dapat berlangsung melalui cara berikut, *kecuali*....
- a. Mencemooh
 - b. Mengancam
 - c. Menekan
 - d. Menakut-nakuti
45. Perilaku menyimpang dapat terjadi karena kondisi keluarga yang tidak harmonis. Hal ini merupakan bentuk penyimpangan sosial yang disebabkan oleh....
- a. Sosialisasi tidak sempurna
 - b. Sosialisasi subkebudayaan menyimpang
 - c. Pergaulan yang salah
 - d. Rendahnya kesadaran diri

46. Jika pengendalian sosial gagal mengarahkan perilaku masyarakat untuk mematuhi nilai dan norma sosial, maka pengendalian dapat dilakukan melalui....
- Kekuatan dan kekuasaan
 - Teguran
 - Sosialisasi
 - Tekanan sosial
47. Penanaman nilai-nilai persatuan, rasa kesetiakawanan, dan cinta perdamaian melalui organisasi kepramukaan merupakan salah satu cara pengendalian sosial yang dilakukan melalui sarana....
- Sangsi
 - Interaksi sosial
 - Komunikasi
 - Pendidikan
48. Di lingkungan masyarakat yang sebagian besar warganya suka berjudi, maka perjudian dianggap bukan merupakan bentuk penyimpangan. Hal ini merupakan contoh pola kehidupan....
- Tidak sempurna
 - Minoritas
 - Subkebudayaan menyimpang
 - Dominan
49. Melakukan penyimpangan setelah mempelajari dari pelaku menyimpang merupakan bentuk penyimpangan yang terjadi karena....
- Faktor konformitas
 - Situasi dan kondisi
 - Hubungan diferensiasi
 - Interaksi ritualisme
50. Menjatuhkan denda kepada pelanggar lalu lintas agar tidak mengulangi perbuatannya merupakan bentuk pengendalian sosial yang bersifat....
- Temporer
 - Represif
 - Insidental
 - Adaptif

Lampiran 3

Tes Kreativitas Verbal

I. Permulaan Kata

Instruksi

Buatlah sebanyak mungkin kata-kata yang dimulai dengan suku kata yang tertulis di atas kertas.

Perhatikan contoh di bawah ini.

Contoh:

S a

S a y a

S a k i t

S a b a n g

S a n g k a t

S a i f u l

S a m b i l



Perhatikan: nama negara, nama kota, atau nama gunung boleh dipakai.

Tetapi jangan menulis nama orang.

Sudah jelas?

Masih ada pertanyaan?

Jangan mulai sebelum diperintahkan?

Butir-butir tes:

1. K a

2. S o

3. T i

4. P u

II. Menyusun Kata

Instruksi

Susunlah sebanyak mungkin kata-kata dengan memakai huruf-huruf dari kata yang tertulis di kertas. Kata-kata tersebut dapat disusun dengan hanya memakai sebagian dari huruf-huruf kata tersebut, atau semua huruf dari kata yang telah diberikan.

Setiap huruf dari kata yang tersedia hanya boleh dipakai satu kali untuk menyusun satu kata baru.

Nama orang tidak boleh dipakai.

Perhatikan contoh di bawah ini.

Contoh:

K o t a b a r u

b a t a

b a t u

b u t a

r a t a

t a b u r



Sudah jelas?

Masih ada pertanyaan?

Jangan mulai sebelum diperintahkan?

Butir-butir tes:

5. Proklamasi
6. Keajaiban
7. Perumahan
8. Kreativitas

III. Membentuk Kalimat Tiga Kata

Instruksi

Buatlah sebanyak mungkin kalimat yang terdiri dari tiga kata yang huruf pertama tiap kata diberikan dalam soal. Urutan huruf-huruf boleh dirubah.

Tiap kalimat hanya boleh memakai satu kata yang telah dipakai pada kalimat-kalimat sebelumnya.

Boleh menggunakan nama orang.

Perhatikan contoh di bawah ini.

Contoh:

a – l – g

Gita lagi apa?

Gito anak lucu

Apa Gito lupa?

~~Gita anak lucu~~

Perhatikan: kalimat terakhir tidak berlaku karena memakai dua kata dari kalimat sebelumnya.

Sudah jelas?

Masih ada pertanyaan?

Jangan mulai sebelum diperintahkan?

Butir-butir tes:

9. A – m – p

10. B – i – r

11. S – n – u

12. K – d – t

IV. Sifat-Sifat Yang Sama

Instruksi

Setiap kali, akan diberikan dua sifat benda.

Pikirkan sebanyak mungkin benda (benda hidup atau benda mati) yang memiliki kedua sifat tersebut.

Contoh:

Merah dan cair

darah

sirup mawar

saus tomat

tinta merah

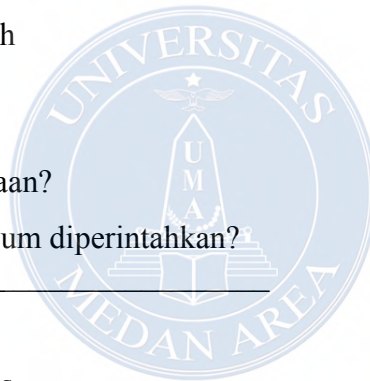
Sudah jelas?

Masih ada pertanyaan?

Jangan mulai sebelum diperintahkan?

Butir-butir tes:

13. Bulat dan keras
14. Putih dan dapat dimakan
15. Panjang dan tajam
16. Panas dan berguna



V. Macam-Macam Penggunaan-Penggunaan Luar Biasa

Instruksi

Pada tes ini, tugas anda adalah memikirkan untuk apa saja benda sehari-hari ini dapat dipakai di luar penggunaan yang lazim (yang biasa/ umum dipakai setiap orang). Jadi, jangan menulis untuk apa benda itu umumnya atau biasanya digunakan (diperuntukkan). Tetapi pikirkan macam-macam penggunaan lainnya, yakni penggunaan yang tidak lazim. Baik yang pernah Anda lihat atau Anda alami sendiri, maupun yang dapat Anda bayangkan.

Contoh:

Pensil, kita semua tahu bahwa pensil itu dibuat untuk menulis, menggambar, mencatat, dan sebagainya. Jadi, pensil sebagai alat tulis menulis. Ini adalah penggunaan yang lazim, jadi dalam tes ini tidak perlu Anda tulis sebagai jawaban.

Selain sebagai alat tulis, pensil dapat juga digunakan sebagai alat penggaris bila memang diperlukan dan sebagai alat penggaruk punggung yang gatal. Ini merupakan beberapa penggunaan yang tidak biasa dari pensil, dan inilah yang harus Anda pikirkan dan Anda tuliskan sebagai jawaban. Coba pikirkan untuk apa lagi pensil itu dapat digunakan.

Pada bagian bawah halaman ini, tercantum beberapa benda sehari-hari. Untuk setiap benda itu pikirkanlah bermacam-macam penggunaan yang tidak biasa, dan inilah yang Anda tuliskan. Gunakanlah khayalan Anda untuk menemukan sebanyak mungkin penggunaan yang tidak biasa.

Sudah jelas apa yang harus Anda lakukan?

Masih ada pertanyaan?

Jangan mulai sebelum diperintahkan?

Butir-butir tes:

17. Surat kabar
18. Kursi makan
19. Sapu ijuk
20. Batu bata

VI. Apa Akibatnya

Instruksi

Dalam setiap kalimat yang diberikan pada tes ini, dilukiskan suatu keadaan yang biasanya tidak terdapat atau tidak mungkin terjadi di sini.

Bayangkan andaikata keadaan tersebut benar-benar terjadi, maka apa saja akibatnya.

Tuliskan sebanyak mungkin akibat-akibat, atau apa yang akan terjadi jika keadaan itu berlangsung di sini.

Sudah jelas?

Masih ada pertanyaan?

Jangan mulai sebelum diperintahkan?

Butir-butir tes:

21. Apa akibatnya, jika setiap orang dapat mengetahui pikiran orang lain?
22. Apa akibatnya, jika semua orang pandai?
23. Apa akibatnya, jika makan satu pil sehari cukup mengenyangkan?
24. Apa akibatnya, jika di Indonesia seperti di Eropa, ada musim dingin (dimana salju turun, dan air bisa menjadi beku)?

C. Perhitungan Validitas Butir Tes Hasil Belajar IPS Terpadu

Untuk menghitung validitas butir tes hasil belajar IPS Terpadu menggunakan rumus Koefisien korelasi point biserial, yaitu:

$$r_{p \text{ bis}} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Sebagai contoh perhitungan koefisien korelasi antara butir tes nomor 1 dengan skor total sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \Sigma XY &= 837 & \Sigma Y &= 1027 & \Sigma Y^2 &= 37837 & N &= 30 \\ \Sigma X = n &= 23 & p &= 0,767 & q &= 0,233 \end{aligned}$$

$$SD = S = \frac{1}{N} \sqrt{(N \cdot \Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2} = \frac{1}{30} \sqrt{(30 \times 37837) - (1027)^2} = 9,451$$

$$M_t = \frac{\Sigma Y}{N} = \frac{1027}{30} = 34,233$$

$$M_p = \frac{\Sigma XY}{n} = \frac{837}{23} = 36,391$$

Sehingga $r_{p \text{ bis}}$:

$$r_{p \text{ bis}} = \frac{36,391 - 34,233}{9,451} \sqrt{\frac{0,766}{0,233}} = 0,414$$

Besar r_{hitung} untuk butir 1 (0,414) di atas dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Untuk $N = 30$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361. Dikarenakan hasil $r_{\text{hitung}} \text{ butir } 1 > r_{\text{tabel}}$ (0,414 > 0,361), maka butir tes nomor 1 dikatakan valid. Dengan menggunakan cara yang sama dapat dicari butir tes lainnya, yang memberikan hasil seperti pada tabel berikut.

Tabel Ringkasan Hasil Perhitungan Validitas Butir Tes Hasil Belajar IPS Terpadu

No. Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,414	0,361	Valid
2	0,377	0,361	Valid
3	0,471	0,361	Valid
4	0,444	0,361	Valid
5	0,472	0,361	Valid
6	0,547	0,361	Valid
7	0,429	0,361	Valid
8	0,465	0,361	Valid
9	0,533	0,361	Valid
10	0,463	0,361	Valid
11	0,524	0,361	Valid
12	0,243	0,361	Tidak Valid
13	0,378	0,361	Valid
14	0,539	0,361	Valid
15	0,317	0,361	Tidak Valid
16	0,477	0,361	Valid
17	0,495	0,361	Valid
18	0,414	0,361	Valid
19	0,391	0,361	Valid
20	0,436	0,361	Valid
21	0,625	0,361	Valid
22	0,424	0,361	Valid
23	0,509	0,361	Valid
24	0,287	0,361	Tidak Valid
25	0,366	0,361	Valid
26	0,055	0,361	Tidak Valid
27	0,424	0,361	Valid
28	0,366	0,361	Valid
29	0,326	0,361	Tidak Valid
30	0,509	0,361	Valid
31	0,317	0,361	Tidak Valid
32	0,547	0,361	Valid
33	0,429	0,361	Valid
34	0,243	0,361	Tidak Valid
35	0,495	0,361	Valid
36	0,366	0,361	Valid
37	0,355	0,361	Tidak Valid

No. Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
38	0,444	0,361	Valid
39	0,100	0,361	Tidak Valid
40	0,414	0,361	Valid
41	0,354	0,361	Tidak Valid
42	0,472	0,361	Valid
43	0,264	0,361	Tidak Valid
44	0,421	0,361	Valid
45	0,509	0,361	Valid
46	0,287	0,361	Tidak Valid
47	0,465	0,361	Valid
48	0,533	0,361	Valid
49	0,463	0,361	Valid
50	0,401	0,361	Valid



D. Perhitungan Reliabilitas Tes Hasil Belajar IPS Terpadu (X_1)

Untuk menghitung reliabilitas tes hasil belajar IPS Terpadu digunakan rumus KR-20, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Dari perhitungan sebelumnya diperoleh :

$$n = 38 \text{ butir tes yang valid}$$

$$\sum pq = 8,391$$

$$S = S_t = 9,451$$

Sehingga reliabilitas tes :

$$r_{11} = \left(\frac{38}{38-1} \right) \times \left(\frac{9,451^2 - 8,391}{9,451^2} \right) = 0,931$$

Harga koefisien reliabilitas tes hasil belajar IPS Terpadu di atas dikonsultasikan terhadap indeks korelasi termasuk dalam kategori sangat tinggi.

E. Perhitungan Taraf Kesukaran Butir Tes Hasil Belajar IPS Terpadu

Indeks kesukaran soal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Sebagai contoh akan dihitung butir soal nomor 1.

Dari data diketahui: B = 23 dan JS = 30, sehingga:

$$P = \frac{23}{30} = 0,767 \text{ (termasuk dalam kategori mudah)}$$

Pada tabel berikut disajikan ringkasan perhitungan indeks kesukaran butir soal tes hasil belajar IPS Terpadu.

Tabel Ringkasan Perhitungan Indeks Kesukaran Butir Tes Hasil Belajar IPS Terpadu

No. Butir	B	P	Kategori
1	23	0,767	Mudah
2	19	0,633	Sedang
3	24	0,800	Mudah
4	20	0,667	Sedang
5	23	0,767	Mudah
6	21	0,700	Sedang
7	20	0,667	Sedang
8	19	0,633	Sedang
9	24	0,800	Mudah
10	21	0,700	Sedang
11	21	0,700	Sedang
12	18	0,600	Sedang
13	21	0,700	Sedang
14	23	0,767	Mudah
15	20	0,667	Sedang
16	22	0,733	Mudah
17	19	0,633	Sedang
18	23	0,767	Mudah
19	16	0,533	Sedang
20	19	0,633	Sedang
21	18	0,600	Sedang

No. Butir	B	P	Kategori
22	21	0,700	Sedang
23	19	0,633	Sedang
24	20	0,667	Sedang
25	22	0,733	Mudah
26	20	0,667	Sedang
27	21	0,700	Sedang
28	22	0,733	Mudah
29	19	0,633	Sedang
30	21	0,700	Sedang
31	20	0,667	Sedang
32	21	0,700	Sedang
33	20	0,667	Sedang
34	18	0,600	Sedang
35	19	0,633	Sedang
36	22	0,733	Mudah
37	21	0,700	Sedang
38	20	0,667	Sedang
39	20	0,667	Sedang
40	20	0,667	Sedang
41	20	0,667	Sedang
42	23	0,767	Mudah
43	20	0,667	Sedang
44	20	0,667	Sedang
45	19	0,633	Sedang
46	20	0,667	Sedang
47	19	0,633	Sedang
48	24	0,800	Mudah
49	21	0,700	Sedang
50	21	0,700	Sedang

F. Perhitungan Daya Pembeda Butir Tes Hasil Belajar IPS Terpadu

Untuk menghitung Indeks daya pembeda butir soal tes hasil belajar IPS Terpadu menggunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Sebagai contoh perhitungan indeks deskriminasi butir tes nomor 1 sebagai berikut:

$$B_A = 14 \qquad J_A = 15$$

$$B_B = 9 \qquad J_B = 15$$

$$D = \frac{14}{15} - \frac{9}{15} = 0,933 - 0,600 = 0,333 \text{ (termasuk dalam kategori cukup)}$$

Pada tabel berikut disajikan ringkasan hasil perhitungan daya pembeda butir tes hasil belajar IPS Terpadu.

Tabel Ringkasan Perhitungan Daya Pembeda Butir Tes Hasil Belajar IPS Terpadu

No. Soal	B _A	B _B	D	Kategori
1	0,933	0,600	0,333	Cukup
2	0,733	0,533	0,200	Cukup
3	0,933	0,667	0,267	Cukup
4	0,867	0,467	0,400	Baik
5	0,933	0,600	0,333	Cukup
6	0,933	0,467	0,467	Baik
7	0,867	0,467	0,400	Baik
8	0,800	0,467	0,333	Cukup
9	1,000	0,600	0,400	Baik
10	0,867	0,533	0,333	Cukup
11	0,933	0,467	0,467	Baik
12	0,733	0,467	0,267	Cukup
13	0,933	0,467	0,467	Baik
14	1,000	0,533	0,467	Baik
15	0,800	0,533	0,267	Cukup

No. Soal	B _A	B _B	D	Kategori
16	0,933	0,533	0,400	Baik
17	0,867	0,400	0,467	Baik
18	0,933	0,600	0,333	Cukup
19	0,733	0,333	0,400	Baik
20	0,800	0,467	0,333	Cukup
21	0,867	0,333	0,533	Baik
22	0,867	0,533	0,333	Cukup
23	0,800	0,467	0,333	Cukup
24	0,800	0,533	0,267	Cukup
25	0,867	0,600	0,267	Cukup
26	0,733	0,600	0,133	Jelek
27	0,867	0,533	0,333	Cukup
28	0,867	0,600	0,267	Cukup
29	0,733	0,533	0,200	Cukup
30	0,933	0,467	0,467	Baik
31	0,800	0,533	0,267	Cukup
32	0,933	0,467	0,467	Baik
33	0,867	0,467	0,400	Baik
34	0,733	0,467	0,267	Cukup
35	0,867	0,400	0,467	Baik
36	0,867	0,600	0,267	Cukup
37	0,867	0,533	0,333	Cukup
38	0,867	0,467	0,400	Baik
39	0,733	0,600	0,133	Jelek
40	0,867	0,467	0,400	Baik
41	0,800	0,533	0,267	Cukup
42	1,000	0,533	0,467	Baik
43	0,800	0,533	0,267	Cukup
44	0,867	0,467	0,400	Baik
45	0,800	0,467	0,333	Cukup
46	0,800	0,533	0,267	Cukup
47	0,800	0,467	0,333	Cukup
48	1,000	0,600	0,400	Baik
49	0,867	0,533	0,333	Cukup
50	0,800	0,600	0,200	Cukup

Lampiran 5

Sebaran Data Kreativitas

A. Data Kreativitas Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri

No	Subjek	Aspek-Aspek Kreativitas Verbal						Total Skor	Kategori
		Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI		
1	I-01	18	12	6	8	4	7	55	Rendah
2	I-02	24	15	9	19	7	12	86	Tinggi
3	I-03	10	22	13	19	9	9	82	Tinggi
4	I-04	21	22	13	10	6	5	77	Rendah
5	I-05	21	17	9	13	8	10	78	Rendah
6	I-06	14	10	26	19	16	23	108	Tinggi
7	I-07	21	25	13	12	6	11	88	Tinggi
8	I-08	14	13	12	10	7	9	65	Rendah
9	I-09	14	14	13	12	4	12	69	Rendah
10	I-10	25	22	16	11	10	9	93	Tinggi
11	I-11	15	12	10	10	7	10	64	Rendah
12	I-12	15	20	11	14	11	18	89	Tinggi
13	I-13	22	19	10	14	8	12	85	Tinggi
14	I-14	11	11	13	13	15	12	75	Rendah
15	I-15	10	10	12	9	11	14	66	Rendah
16	I-16	20	17	13	13	8	15	86	Tinggi
17	I-17	17	13	8	16	9	6	69	Rendah
18	I-18	32	14	15	15	13	10	99	Tinggi
19	I-19	28	16	9	9	6	9	77	Rendah
20	I-20	28	27	13	10	8	6	92	Tinggi
21	I-21	9	28	18	17	12	13	97	Tinggi
22	I-22	16	31	13	13	11	8	92	Tinggi
23	I-23	20	20	10	11	9	8	78	Rendah
24	I-24	10	10	14	10	5	6	55	Rendah
25	I-25	23	15	10	4	4	4	60	Rendah
26	I-26	13	14	17	9	6	5	64	Rendah
27	I-27	12	30	16	12	10	8	88	Tinggi
28	I-28	27	28	16	13	13	9	106	Tinggi
29	I-29	13	31	15	14	8	12	93	Tinggi
30	I-30	20	13	11	9	4	4	61	Rendah
31	I-31	13	29	17	14	12	8	93	Tinggi
32	I-32	14	32	12	14	11	12	95	Tinggi

Keterangan:

Skor kreativitas ≥ 81 tergolong kreativitas tinggi

Skor kreativitas ≤ 80 tergolong kreativitas rendah

B. Data Kreativitas Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional

No	Subjek	Aspek-Aspek Kreativitas Verbal						Total Skor	Kategori
		Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI		
1	K-01	20	12	6	8	4	8	58	Rendah
2	K-02	24	16	12	18	8	12	90	Tinggi
3	K-03	16	22	10	19	10	8	85	Tinggi
4	K-04	22	20	14	10	6	6	78	Rendah
5	K-05	19	18	10	15	8	10	80	Rendah
6	K-06	12	16	26	18	16	23	111	Tinggi
7	K-07	22	24	13	12	6	11	88	Tinggi
8	K-08	12	12	12	11	8	10	65	Rendah
9	K-09	12	18	16	12	6	12	76	Rendah
10	K-10	26	22	16	11	10	10	95	Tinggi
11	K-11	16	14	10	10	8	10	68	Rendah
12	K-12	16	20	10	14	10	16	86	Tinggi
13	K-13	22	20	10	14	8	12	86	Tinggi
14	K-14	34	20	14	12	14	12	106	Tinggi
15	K-15	10	10	12	10	11	14	67	Rendah
16	K-16	20	18	13	13	8	14	86	Tinggi
17	K-17	18	14	8	15	8	6	69	Rendah
18	K-18	32	10	14	15	12	12	95	Tinggi
19	K-19	28	16	10	9	6	8	77	Rendah
20	K-20	28	28	12	10	8	6	92	Tinggi
21	K-21	9	28	16	16	12	13	94	Tinggi
22	K-22	18	16	12	13	11	8	78	Rendah
23	K-23	20	20	10	11	9	8	78	Rendah
24	K-24	10	24	14	11	6	8	73	Rendah
25	K-25	22	16	10	5	4	4	61	Rendah
26	K-26	34	10	16	10	6	6	82	Tinggi
27	K-27	14	10	14	12	10	8	68	Rendah
28	K-28	28	28	16	12	12	8	104	Tinggi
29	K-29	10	30	15	14	8	14	91	Tinggi
30	K-30	20	14	12	10	4	4	64	Rendah
31	K-31	10	30	16	14	12	8	90	Tinggi
32	K-32	14	14	14	14	11	12	79	Rendah

Keterangan:

Skor kreativitas ≥ 81 tergolong kreativitas tinggi

Skor kreativitas ≤ 80 tergolong kreativitas rendah

Lampiran 6

Data Penelitian Pada Masing-Masing Kelompok

A. Pretes Hasil Belajar IPS Terpadu Menurut Strategi Pembelajaran

Subjek	Inkuiri	Konvensional
01	73	69
02	73	89
03	80	53
04	73	60
05	83	89
06	60	55
07	70	71
08	63	82
09	55	76
10	68	55
11	53	73
12	58	58
13	60	70
14	65	73
15	63	76
16	60	73
17	73	68
18	65	58
19	75	70
20	68	83
21	78	73
22	55	80
23	78	70
24	60	55
25	75	68
26	65	60
27	73	65
28	70	63
29	73	58
30	85	85
31	80	70
32	70	78
N	32	32
ΣX	2193	2220
Mean	68,516	69,359

B. Postes Hasil Belajar IPS Terpadu Menurut Strategi Pembelajaran

Subjek	Inkuiri	Konvensional
01	89	69
02	89	89
03	87	63
04	95	63
05	79	89
06	81	55
07	71	71
08	89	82
09	82	76
10	92	58
11	92	73
12	87	63
13	95	69
14	95	80
15	97	76
16	82	76
17	87	76
18	71	58
19	58	71
20	63	82
21	71	76
22	87	82
23	84	71
24	55	66
25	71	69
26	76	61
27	63	68
28	79	76
29	82	68
30	68	87
31	76	71
32	82	89
N	32	32
ΣX	2575	2323
ΣX^2	211113	171321
Mean		

Lampiran 7

Data Pokok Penelitian

No.	Strategi Pembelajaran Inkuiri		Strategi Pembelajaran Konvensional	
	Kreativitas Tinggi	Kreativitas Rendah	Kreativitas Tinggi	Kreativitas Rendah
1	89	71	69	76
2	89	58	89	58
3	87	63	63	71
4	95	71	63	82
5	79	87	89	76
6	81	84	55	82
7	71	55	71	71
8	89	71	82	66
9	82	76	76	69
10	92	63	58	61
11	92	79	73	68
12	87	82	63	76
13	95	68	69	68
14	95	76	80	87
15	97	82	76	71
16	82		76	89
17	87			
N	17	15	16	16
ΣX	1489	1086	1152	1171
ΣX^2	131173	79940	84482	86839

Lampiran 8

Perhitungan Distribusi Frekuensi

Untuk membuat daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, kita lakukan sebagai berikut:

1. Menentukan rentang kelas yaitu data terbesar dikurangi data terkecil
2. Menentukan banyak kelas interval yang diperlukan dengan rumus sebagai berikut: $Bk = 1 + (3,3) \log N$
3. Menentukan panjang kelas: $P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

Dilakukan perhitungan:

1. Modus (M_o)

Untuk menyatakan fenomena yang paling banyak terjadi atau paling banyak terdapat. Menggunakan rumus:

$$M_o = b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

dimana:

M_o = Modus

b = Batas bawah kelas modus ialah kelas interval dengan frekuensi terbanyak

P = Panjang kelas modus

b_1 = Frekuensi kelas modus yang dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya

b_2 = Frekuensi kelas modus yang dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sesudahnya

2. Median (M_e)

Menentukan letak data setelah data itu disusun menurut urutan nilainya.

$$M_e = b + P \left(\frac{\frac{1}{2} \times N - F}{f} \right)$$

dimana:

M_e = Median

b = Batas bawah kelas modus ialah kelas dimana median akan terletak

P = Panjang kelas modus

N = Ukuran sampel atau banyak data

F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median
 f = Frekuensi kelas median

3. Rata-rata (M)

Harga rata-rata hitung mean (M) dihitung dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum Xi}{N}$$

dimana:

M = Mean

$\sum x_i$ = Jumlah aljabar X

N = Jumlah responden

4. Standard Deviasi

Standard Deviasi (SD) dihitung dengan menggunakan rumus:

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2}$$

dimana:

SD = Standard Deviasi

N = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor total distribusi x

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor total distribusi x

Dari hasil data lapangan dihitung :

1. Perhitungan Modus (Mo), Median (Me), Harga Rata-rata (M), Standard Deviasi (SD) dari Data Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri

$$R = 97 - 55 = 42$$

$$\begin{aligned} Bk &= 1 + (3,3) \log N \\ &= 1 + (3,3) \log 32 \\ &= 5,9 \approx 6 \end{aligned}$$

$$P = \frac{42}{5,9} = 7$$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri

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	9	28,125
5	83 - 89	8	25,000
6	90 - 97	6	18,750
Jumlah		32	100,000

a. Mencari Modus (M_o)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$b_1 = 9 - 4 = 5$$

$$b_2 = 9 - 8 = 1$$

$$M_o = 75,5 + 7 \left(\frac{5}{5+1} \right) = 81,333$$

b. Mencari Median (M_e)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$N = 32$$

$$F = 2 + 3 + 4 = 9$$

$$f = 9$$

$$M_e = 75,5 + 7 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 32 - 9}{9} \right) = 80,944$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 32$$

$$\Sigma Y = 2575$$

$$M = \frac{2575}{32} = 80,469$$

d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 32$$

$$\sum Y = 2575$$

$$\sum Y^2 = 211113$$

$$SD = \frac{1}{32} \sqrt{(32 \times 211113) - (2575)^2} = 11,048$$

2. Perhitungan Modus (Mo), Median (Me), Harga Rata-rata (M), Standard Deviasi (SD) dari Data Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional

$$R = 89 - 55 = 34$$

$$Bk = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 32$$

$$= 5,9 \approx 6$$

$$P = \frac{34}{5,9} = 5,7 \approx 6$$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional

Kelas	Interval Kelas	F. Absolut	F. Relatif (%)
1	54 - 59	3	9,375
2	60 - 65	4	12,500
3	66 - 71	10	31,250
4	72 - 77	7	21,875
5	78 - 83	4	12,500
6	84 - 89	4	12,500
Jumlah		32	100,000

a. Mencari Modus (Mo)

$$b = 65,5$$

$$P = 6$$

$$b_1 = 10 - 4 = 6$$

$$b_2 = 10 - 7 = 3$$

$$Mo = 65,5 + 6 \left(\frac{6}{6+3} \right) = 69,500$$

b. Mencari Median (Me)

$$b = 65,5$$

$$P = 6$$

$$N = 32$$

$$F = 3 + 4 = 7$$

$$f = 10$$

$$Me = 65,5 + 6 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 32 - 7}{10} \right) = 70,900$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 32$$

$$\Sigma Y = 2323$$

$$M = \frac{2323}{32} = 72,594$$

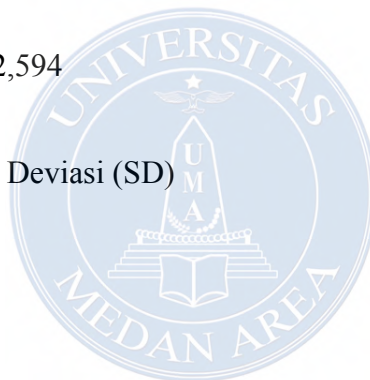
d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 32$$

$$\Sigma Y = 2323$$

$$\Sigma Y^2 = 171321$$

$$SD = \frac{1}{32} \sqrt{(32 \times 171321) - (2323)^2} = 9,161$$



3. Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Kreativitas Tinggi

$$R = 97 - 55 = 42$$

$$Bk = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 33$$

$$= 6$$

$$P = \frac{42}{6} = 7$$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa
Yang Memiliki Kreativitas Tinggi

Kelas	Interval Kelas	F. Absolut	F. Relatif (%)
1	55 - 61	2	6,250
2	62 - 68	3	9,375
3	69 - 75	5	15,625
4	76 - 82	9	28,125
5	83 - 89	8	25,000
6	90 - 97	6	18,750
Jumlah		33	100,000

a. Mencari Modus (M_o)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$b_1 = 9 - 5 = 4$$

$$b_2 = 9 - 8 = 1$$

$$M_o = 75,5 + 7 \left(\frac{4}{4+1} \right) = 81,100$$

b. Mencari Median (M_e)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$N = 33$$

$$F = 2 + 3 + 5 = 10$$

$$f = 18$$

$$M_e = 75,5 + 7 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 33 - 10}{18} \right) = 80,556$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 33$$

$$\Sigma Y = 2641$$

$$M = \frac{2641}{33} = 80,030$$

d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 33$$

$$\sum Y = 2641$$

$$\sum Y^2 = 215655$$

$$SD = \frac{1}{33} \sqrt{(33 \times 215655) - (2641)^2} = 11,408$$

4. Perhitungan Modus (Mo), Median (Me), Harga Rata-rata (M), Standard Deviasi (SD) dari Data Variabel Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Kreativitas Rendah

$$R = 89 - 55 = 34$$

$$Bk = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 31$$

$$= 5,9 \approx 6$$

$$P = \frac{34}{5,9} = 5,7 \approx 6$$

Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Kreativitas Rendah

Kelas	Interval Kelas	F. Absolut	F. Relatif (%)
1	54 - 59	3	9,375
2	60 - 65	3	9,375
3	66 - 71	11	34,375
4	72 - 77	5	15,625
5	78 - 83	5	15,625
6	84 - 89	4	12,500
Jumlah		31	100,000

a. Mencari Modus (Mo)

$$b = 65,5$$

$$P = 6$$

$$b_1 = 11 - 3 = 8$$

$$b_2 = 11 - 5 = 6$$

$$Mo = 65,5 + 6 \left(\frac{8}{8+6} \right) = 68,929$$

b. Mencari Median (Me)

$$b = 65,5$$

$$P = 6$$

$$N = 31$$

$$F = 3 + 3 = 6$$

$$f = 11$$

$$Me = 65,5 + 6 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 31 - 6}{11} \right) = 70,682$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 31$$

$$\Sigma Y = 2257$$

$$M = \frac{2257}{31} = 72,806$$

d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 31$$

$$\Sigma Y = 2257$$

$$\Sigma Y^2 = 166779$$

$$SD = \frac{1}{31} \sqrt{(31 \times 166779) - (2257)^2} = 8,899$$

5. Perhitungan Modus (Mo), Median (Me), Harga Rata-rata (M), Standard Deviasi (SD) dari Data Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Tinggi

$$R = 97 - 71 = 26$$

$$Bk = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 17$$

$$= 5$$

$$P = \frac{26}{5} = 5,1 \approx 5$$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas 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 - 95	5	15,625
6	96 - 100	1	3,125
Jumlah		17	100,000

a. Mencari Modus (M_o)

$$b = 85,5$$

$$P = 5$$

$$b_1 = 6 - 3 = 3$$

$$b_2 = 6 - 5 = 1$$

$$M_o = 85,5 + 5 \left(\frac{3}{3+1} \right) = 89,250$$

b. Mencari Median (M_e)

$$b = 85,5$$

$$P = 5$$

$$N = 17$$

$$F = 1 + 1 + 3 = 5$$

$$f = 6$$

$$M_e = 85,5 + 5 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 17 - 5}{6} \right) = 88,417$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 17$$

$$\sum Y = 1489$$

$$M = \frac{1489}{17} = 87,588$$

d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 17$$

$$\sum Y = 1489$$

$$\sum Y^2 = 131173$$

$$SD = \frac{1}{17} \sqrt{(17 \times 131173) - (1489)^2} = 6,660$$

6. Perhitungan Modus (Mo), Median (Me), Harga Rata-rata (M), Standard Deviasi (SD) dari Data Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Kreativitas Rendah

$$R = 87 - 55 = 32$$

$$Bk = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 15$$

$$= 4,9 \approx 5$$

$$P = \frac{32}{4,9} = 6,6 \approx 7$$



Tabel Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas 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

a. Mencari Modus (Mo)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$b_1 = 5 - 3 = 2$$

$$b_2 = 5 - 2 = 3$$

$$Mo = 75,5 + 7 \left(\frac{2}{2+3} \right) = 78,300$$

b. Mencari Median (Me)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$N = 15$$

$$F = 2 + 3 + 3 = 8$$

$$f = 5$$

$$Me = 75,5 + 5 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 15 - 8}{5} \right) = 74,800$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 15$$

$$\Sigma Y = 1086$$

$$M = \frac{1086}{15} = 72,400$$

d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 15$$

$$\Sigma Y = 1086$$

$$\Sigma Y^2 = 79940$$

$$SD = \frac{1}{15} \sqrt{(15 \times 79940) - (1086)^2} = 9,358$$

7. Perhitungan Modus (Mo), Median (Me), Harga Rata-rata (M), Standard Deviasi (SD) dari Data Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Tinggi

$$R = 89 - 55 = 34$$

$$Bk = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 16$$

$$= 4,9 \approx 5$$

$$P = \frac{34}{4,9} = 6,8 \approx 7$$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas 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

a. Mencari Modus (M_o)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$b_1 = 5 - 4 = 1$$

$$b_2 = 5 - 2 = 3$$

$$M_o = 75,5 + 7 \left(\frac{1}{1+3} \right) = 77,250$$

b. Mencari Median (M_e)

$$b = 75,5$$

$$P = 7$$

$$N = 16$$

$$F = 2 + 3 + 4 = 9$$

$$f = 9$$

$$M_e = 75,5 + 7 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 16 - 9}{9} \right) = 74,100$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 16$$

$$\sum Y = 1152$$

$$M = \frac{1152}{16} = 72,000$$

d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 16$$

$$\sum Y = 1152$$

$$\sum Y^2 = 84482$$

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{(16 \times 84482) - (1152)^2} = 9,804$$

8. Perhitungan Modus (Mo), Median (Me), Harga Rata-rata (M), Standard Deviasi (SD) dari Data Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas Rendah

$$R = 89 - 58 = 31$$

$$Bk = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 16$$

$$= 4,9 \approx 5$$

$$P = \frac{31}{4,9} = 6,2 \approx 7$$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas 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

a. Mencari Modus (Mo)

$$b = 64,5$$

$$P = 7$$

$$b_1 = 7 - 2 = 5$$

$$b_2 = 7 - 3 = 4$$

$$Mo = 64,5 + 7 \left(\frac{5}{5+4} \right) = 68,000$$

b. Mencari Median (Me)

$$b = 64,5$$

$$P = 7$$

$$N = 16$$

$$F = 2$$

$$f = 7$$

$$Me = 64,5 + 7 \left(\frac{\frac{1}{2} \times 16 - 2}{7} \right) = 70,500$$

c. Mencari Harga Rata-rata (M)

$$N = 16$$

$$\Sigma Y = 1171$$

$$M = \frac{1171}{16} = 73,188$$

d. Mencari Standard Deviasi (SD)

$$N = 16$$

$$\Sigma Y = 1171$$

$$\Sigma Y^2 = 86839$$

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{(16 \times 86839) - (1171)^2} = 8,428$$



Lampiran 9

Uji Normalitas

1. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri (A_1)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$N = 32$$

$$M = 80,469$$

$$SD = 11,048$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	55	-2,305	0,011	0,031	0,021
2	58	-2,034	0,021	0,063	0,042
3	63	-1,581	0,057	0,125	0,068
4	63	-1,581	0,057	0,125	0,068
5	68	-1,129	0,130	0,156	0,027
6	71	-0,857	0,196	0,281	0,086
7	71	-0,857	0,196	0,281	0,086
8	71	-0,857	0,196	0,281	0,086
9	71	-0,857	0,196	0,281	0,086
10	76	-0,404	0,343	0,344	0,001
11	76	-0,404	0,343	0,344	0,001
12	79	-0,133	0,447	0,406	0,041
13	79	-0,133	0,447	0,406	0,041
14	81	0,048	0,519	0,438	0,082
15	82	0,139	0,555	0,563	0,007
16	82	0,139	0,555	0,563	0,007
17	82	0,139	0,555	0,563	0,007
18	82	0,139	0,555	0,563	0,007
19	84	0,320	0,625	0,594	0,032
20	87	0,591	0,723	0,719	0,004
21	87	0,591	0,723	0,719	0,004
22	87	0,591	0,723	0,719	0,004
23	87	0,591	0,723	0,719	0,004
24	89	0,772	0,780	0,813	0,033
25	89	0,772	0,780	0,813	0,033
26	89	0,772	0,780	0,813	0,033
27	92	1,044	0,852	0,875	0,023

28	92	1,044	0,852	0,875	0,023
29	95	1,315	0,906	0,969	0,063
30	95	1,315	0,906	0,969	0,063
31	95	1,315	0,906	0,969	0,063
32	97	1,496	0,933	1,000	0,067

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,086. Dengan $N = 32$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{\text{tabel}} = 0,157$. Maka $L_0 < L_{\text{tabel}}$ ($0,086 < 0,157$) sehingga disimpulkan variabel lilliefors hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri berdistribusi normal.

2. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional (A_2)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$N = 32$$

$$M = 72,594$$

$$SD = 9,161$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	55	-1,920	0,027	0,031	0,004
2	58	-1,593	0,056	0,094	0,038
3	58	-1,593	0,056	0,094	0,038
4	61	-1,266	0,103	0,125	0,022
5	63	-1,047	0,148	0,219	0,071
6	63	-1,047	0,148	0,219	0,071
7	63	-1,047	0,148	0,219	0,071
8	66	-0,720	0,236	0,250	0,014
9	68	-0,501	0,308	0,313	0,004
10	68	-0,501	0,308	0,313	0,004
11	69	-0,392	0,347	0,406	0,059
12	69	-0,392	0,347	0,406	0,059
13	69	-0,392	0,347	0,406	0,059
14	71	-0,174	0,431	0,531	0,100
15	71	-0,174	0,431	0,531	0,100
16	71	-0,174	0,431	0,531	0,100
17	71	-0,174	0,431	0,531	0,100
18	73	0,044	0,518	0,563	0,045

19	76	0,372	0,645	0,750	0,105
20	76	0,372	0,645	0,750	0,105
21	76	0,372	0,645	0,750	0,105
22	76	0,372	0,645	0,750	0,105
23	76	0,372	0,645	0,750	0,105
24	76	0,372	0,645	0,750	0,105
25	80	0,808	0,791	0,781	0,009
26	82	1,027	0,848	0,875	0,027
27	82	1,027	0,848	0,875	0,027
28	82	1,027	0,848	0,875	0,027
29	87	1,573	0,942	0,906	0,036
30	89	1,791	0,963	1,000	0,037
31	89	1,791	0,963	1,000	0,037
32	89	1,791	0,963	1,000	0,037

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,105. Dengan $N = 32$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{\text{tabel}} = 0,157$. Maka $L_0 < L_{\text{tabel}}$ ($0,105 < 0,157$) sehingga disimpulkan variabel hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional berdistribusi normal.

3. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa yang memiliki Kreativitas Tinggi (B_1)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$N = 33$$

$$M = 80,030$$

$$SD = 11,408$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa yang memiliki Kreativitas Tinggi

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	55	-2,194	0,014	0,030	0,016
2	58	-1,931	0,027	0,061	0,034
3	63	-1,493	0,068	0,152	0,084
4	63	-1,493	0,068	0,152	0,084
5	63	-1,493	0,068	0,152	0,084
6	69	-0,967	0,167	0,212	0,045
7	69	-0,967	0,167	0,212	0,045
8	71	-0,792	0,214	0,273	0,058
9	71	-0,792	0,214	0,273	0,058
10	73	-0,616	0,269	0,303	0,034

11	76	-0,353	0,362	0,394	0,032
12	76	-0,353	0,362	0,394	0,032
13	76	-0,353	0,362	0,394	0,032
14	79	-0,090	0,464	0,424	0,040
15	80	-0,003	0,499	0,455	0,044
16	81	0,085	0,534	0,485	0,049
17	82	0,173	0,569	0,576	0,007
18	82	0,173	0,569	0,576	0,007
19	82	0,173	0,569	0,576	0,007
20	87	0,611	0,729	0,667	0,063
21	87	0,611	0,729	0,667	0,063
22	87	0,611	0,729	0,667	0,063
23	89	0,786	0,784	0,818	0,034
24	89	0,786	0,784	0,818	0,034
25	89	0,786	0,784	0,818	0,034
26	89	0,786	0,784	0,818	0,034
27	89	0,786	0,784	0,818	0,034
28	92	1,049	0,853	0,879	0,026
29	92	1,049	0,853	0,879	0,026
30	95	1,312	0,905	0,970	0,064
31	95	1,312	0,905	0,970	0,064
32	95	1,312	0,905	0,970	0,064
33	97	1,487	0,932	1,000	0,068

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,084. Dengan $N = 33$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{\text{tabel}} = 0,220$. Maka $L_0 < L_{\text{tabel}}$ ($0,084 < 0,220$) sehingga disimpulkan variabel lilliefors hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi berdistribusi normal.

4. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa yang memiliki Kreativitas Rendah (B_2)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$N = 31$$

$$M = 72,806$$

$$SD = 8,899$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa yang memiliki Kreativitas Rendah

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	55	-2,001	0,023	0,032	0,010
2	58	-1,664	0,048	0,097	0,049
3	58	-1,664	0,048	0,097	0,049
4	61	-1,327	0,092	0,129	0,037
5	63	-1,102	0,135	0,194	0,058
6	63	-1,102	0,135	0,194	0,058
7	66	-0,765	0,222	0,226	0,004
8	68	-0,540	0,295	0,323	0,028
9	68	-0,540	0,295	0,323	0,028
10	68	-0,540	0,295	0,323	0,028
11	69	-0,428	0,334	0,355	0,020
12	71	-0,203	0,420	0,548	0,129
13	71	-0,203	0,420	0,548	0,129
14	71	-0,203	0,420	0,548	0,129
15	71	-0,203	0,420	0,548	0,129
16	71	-0,203	0,420	0,548	0,129
17	71	-0,203	0,420	0,548	0,129
18	76	0,359	0,640	0,710	0,070
19	76	0,359	0,640	0,710	0,070
20	76	0,359	0,640	0,710	0,070
21	76	0,359	0,640	0,710	0,070
22	76	0,359	0,640	0,710	0,070
23	79	0,696	0,757	0,742	0,015
24	82	1,033	0,849	0,871	0,022
25	82	1,033	0,849	0,871	0,022
26	82	1,033	0,849	0,871	0,022
27	82	1,033	0,849	0,871	0,022
28	84	1,258	0,896	0,903	0,007
29	87	1,595	0,945	0,968	0,023
30	87	1,595	0,945	0,968	0,023
31	89	1,820	0,966	1,000	0,034

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,129 Dengan $N = 31$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{tabel} = 0,200$. Maka $L_0 < L_{tabel}$ ($0,129 < 0,200$) sehingga disimpulkan variabel lilliefors hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi berdistribusi normal.

5. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri yang memiliki Kreativitas Tinggi (A_1B_1)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$NA_1B_1 = 17$$

$$M = 87,588$$

$$SD = 6,660$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri yang memiliki Kreativitas Tinggi

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	71	-2,491	0,006	0,059	0,052
2	79	-1,289	0,099	0,118	0,019
3	81	-0,989	0,161	0,176	0,015
4	82	-0,839	0,201	0,294	0,093
5	82	-0,839	0,201	0,294	0,093
6	87	-0,088	0,465	0,471	0,006
7	87	-0,088	0,465	0,471	0,006
8	87	-0,088	0,465	0,471	0,006
9	89	0,212	0,584	0,647	0,063
10	89	0,212	0,584	0,647	0,063
11	89	0,212	0,584	0,647	0,063
12	92	0,662	0,746	0,765	0,019
13	92	0,662	0,746	0,765	0,019
14	95	1,113	0,867	0,941	0,074
15	95	1,113	0,867	0,941	0,074
16	95	1,113	0,867	0,941	0,074
17	97	1,413	0,921	1,000	0,079

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,093. Dengan $N = 17$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{\text{tabel}} = 0,195$. Maka $L_0 < L_{\text{tabel}}$ ($0,093 < 0,195$) sehingga disimpulkan variabel lilliefors hasil belajar siswa kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi berdistribusi normal.

6. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri yang memiliki Kreativitas Rendah (A_1B_2)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$NA_1B_2 = 15$$

$$M = 72,400$$

$$SD = 9,358$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Inkuiri yang memiliki Kreativitas Rendah

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	55	-1,859	0,031	0,067	0,035
2	58	-1,539	0,062	0,133	0,071
3	63	-1,004	0,158	0,267	0,109
4	63	-1,004	0,158	0,267	0,109
5	68	-0,470	0,319	0,333	0,014
6	71	-0,150	0,441	0,533	0,093
7	71	-0,150	0,441	0,533	0,093
8	71	-0,150	0,441	0,533	0,093
9	76	0,385	0,650	0,667	0,017
10	76	0,385	0,650	0,667	0,017
11	79	0,705	0,760	0,733	0,026
12	82	1,026	0,848	0,867	0,019
13	82	1,026	0,848	0,867	0,019
14	84	1,240	0,892	0,933	0,041
15	87	1,560	0,941	1,000	0,059

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,109. Dengan $N = 15$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Maka $L_0 < L_{tabel}$ ($0,109 < 0,190$) sehingga disimpulkan variabel lilliefors hasil belajar siswa kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi berdistribusi normal.

7. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional yang memiliki Kreativitas Tinggi (A_2B_1)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$NA_2B_1 = 16$$

$$M = 72,000$$

$$SD = 9,804$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional yang memiliki Kreativitas Tinggi

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	55	-1,734	0,041	0,063	0,021
2	58	-1,428	0,077	0,125	0,048
3	63	-0,918	0,179	0,313	0,133
4	63	-0,918	0,179	0,313	0,133
5	63	-0,918	0,179	0,313	0,133
6	69	-0,306	0,380	0,438	0,058
7	69	-0,306	0,380	0,438	0,058
8	71	-0,102	0,459	0,500	0,041
9	73	0,102	0,541	0,563	0,022
10	76	0,408	0,658	0,750	0,092
11	76	0,408	0,658	0,750	0,092
12	76	0,408	0,658	0,750	0,092
13	80	0,816	0,793	0,813	0,020
14	82	1,020	0,846	0,875	0,029
15	89	1,734	0,959	1,000	0,041
16	89	1,734	0,959	1,000	0,041

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,133. Dengan $N = 16$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{\text{tabel}} = 0,220$. Maka $L_0 < L_{\text{tabel}}$ ($0,133 < 0,220$) sehingga disimpulkan variabel lilliefors hasil belajar siswa kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi berdistribusi normal.

8. Uji Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional yang memiliki Kreativitas Rendah (A_2B_2)

Dari perhitungan terdahulu diperoleh:

$$NA_2B_2 = 16$$

$$M = 73,188$$

$$SD = 8,428$$

Tabel Lilliefors Hasil Belajar Siswa Kelas Strategi Pembelajaran Konvensional yang memiliki Kreativitas Rendah

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	58	-1,802	0,036	0,063	0,027
2	61	-1,446	0,074	0,125	0,051
3	66	-0,853	0,197	0,188	0,009
4	68	-0,616	0,269	0,313	0,043
5	68	-0,616	0,269	0,313	0,043
6	69	-0,497	0,310	0,375	0,065
7	71	-0,260	0,398	0,563	0,165
8	71	-0,260	0,398	0,563	0,165
9	71	-0,260	0,398	0,563	0,165
10	76	0,334	0,631	0,750	0,119
11	76	0,334	0,631	0,750	0,119
12	76	0,334	0,631	0,750	0,119
13	82	1,046	0,852	0,875	0,023
14	82	1,046	0,852	0,875	0,023
15	87	1,639	0,949	0,938	0,012
16	89	1,876	0,970	1,000	0,030

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diperoleh L_0 yang terbesar 0,165. Dengan $N = 16$ dan taraf nyata 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{\text{tabel}} = 0,220$. Maka $L_0 < L_{\text{tabel}}$ ($0,165 < 0,220$) sehingga disimpulkan variabel lilliefors hasil belajar siswa kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah berdistribusi normal.

Lampiran 10

Uji Homogenitas Varians Data

Tabel Bantu Statistik

No	Kelompok Perlakuan	n	Rata-rata (\bar{X})	Standar Deviasi (s)	Varians (s^2)
1	Hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran inkuiri	32	80,469	11,048	122,062
2	Hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran konvensional	32	72,594	9,161	83,929
3	Hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi	33	80,030	11,408	130,151
4	Hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi	31	72,806	8,899	79,188
5	Hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi	17	87,588	6,660	44,360
6	Hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas rendah	15	72,400	9,358	87,573
7	Hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi	16	72,000	9,804	96,125
8	Hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah	16	73,188	8,428	71,027

1. Uji Homegenitas Varians Hasil Belajar Siswa berdasarkan Strategi Pembelajaran

Dari tabel diketahui:

- Varians hasil belajar siswa berdasarkan strategi pembelajaran inkuiri
 $= s_1^2 = 122,062$.
- Varians hasil belajar siswa berdasarkan strategi pembelajaran konvensional
 $= s_2^2 = 83,929$.

Uji F:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{s_1^2}{s_2^2} = \frac{122,062}{83,929} = 1,454$$

Dari daftar F dengan $dk_1 = 31$ dan $dk_2 = 31$ pada taraf signifikan 5%, yaitu $F_{\text{tabel}} (0,05; 31:31)$ diperoleh = 1,69. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,454 < 1,69$), maka dapat dinyatakan hasil belajar siswa berdasarkan strategi pembelajaran inkuiri dan konvensional homogen pada taraf signifikan 5%.

2. Uji Homegenitas Varians Hasil Belajar Siswa berdasarkan Kreativitas

Dari tabel diketahui:

- Varians hasil belajar siswa berdasarkan kreativitas tinggi = $s_3^2 = 130,151$.
- Varians hasil belajar siswa berdasarkan kreativitas rendah = $s_4^2 = 79,188$.

Uji F:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{s_3^2}{s_4^2} = \frac{130,151}{79,188} = 1,644$$

Dari daftar F dengan $dk_1 = 32$ dan $dk_2 = 30$ pada taraf signifikan 5%, yaitu $F_{\text{tabel}} (0,05; 32:30)$ diperoleh = 1,69. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,644 < 1,69$), maka dapat dinyatakan hasil belajar siswa berdasarkan kreativitas tinggi dan kreativitas rendah homogen pada taraf signifikan 5%.

3. Uji Homegenitas Varians Kelompok Perlakuan

Tabel Hasil Belajar Siswa berdasarkan Interaksi Strategi Pembelajaran dan Kreativitas

Statistik	Kelompok Perlakuan			
	A ₁ B ₁	A ₁ B ₂	A ₂ B ₁	A ₂ B ₂
Rata-rata (\bar{X})	87,588	72,400	72,000	73,188
Stdr Deviasi (s)	6,660	9,358	9,804	8,428
Varians (s^2)	44,360	87,573	96,125	71,027
Jumlah data (n)	17	15	16	16

Tabel Homogenitas Hasil Belajar Siswa berdasarkan Interaksi Strategi Pembelajaran dan Kreativitas

Sampel	dk	$\frac{1}{dk}$	s	s_i^2	$\log s_i^2$	$dk \cdot \log s_i^2$
A ₁ B ₁	16	0,063	44,360	1,647	709,758	26,352
A ₁ B ₂	14	0,071	87,573	1,942	1226,027	27,193
A ₂ B ₁	15	0,067	96,125	1,983	1441,875	29,743
A ₂ B ₂	15	0,067	71,027	1,851	1065,410	27,771
Jumlah	60		299,086	7,424	4443,070	111,059

Varians Gabungan:

$$s^2 = \frac{\sum(n_i - 1)s_i^2}{\sum(n_i - 1)} = \frac{4443,070}{60} = 74,051$$

$$\log s^2 = \log 74,051 = 1,870$$

$$B = (\log s^2) \sum(n_i - 1) = 1,870 \times 60 = 112,172$$

Dengan uji Barlett :

$$\chi^2 = \ln 10 \cdot \{B - S(n_1 - 1) \log s_i^2\} = 2,303 (112,172 - 111,059) = 2,563$$

Dari daftar Chi-Kuadrat dengan dk = 3 pada $\alpha = 0,05$ diperoleh $\chi^2_{0,95(3)} = 7,81$.

Ternyata $\chi^2 = 2,563 < 7,81$ sehingga disimpulkan bahwa keempat kelompok hasil belajar siswa adalah homogen.

Lampiran 11

Perhitungan ANAVA

Dari data-data di atas diperoleh:

$$N = 63$$

$$N_{A_1B_1} = 17$$

$$N_{A_1B_2} = 15$$

$$N_{A_2B_1} = 16$$

$$N_{A_2B_2} = 16$$

$$\Sigma X_{A_1B_1} = 1489$$

$$\bar{X}_{A_1B_1} = 87,588$$

$$\Sigma X_{A_1B_2} = 1086$$

$$\bar{X}_{A_1B_2} = 72,400$$

$$\Sigma X_{A_2B_1} = 1152$$

$$\bar{X}_{A_2B_1} = 72,000$$

$$\Sigma X_{A_2B_2} = 1171$$

$$\bar{X}_{A_2B_2} = 73,188$$

$$\Sigma X_{A_1} = 2575$$

$$\Sigma X_{A_1}^2 = 211113$$

$$\Sigma X_{A_2} = 2323$$

$$\Sigma X_{A_2}^2 = 171321$$

$$\Sigma X_{B_1} = 2641$$

$$\Sigma X_{B_1}^2 = 215655$$

$$\Sigma X_{B_2} = 2257$$

$$\Sigma X_{B_2}^2 = 166779$$

$$\Sigma X_{total} = 4898$$

$$\Sigma X_{total}^2 = 182434$$

Dicari jumlah kuadrat (JK) :

$$1. JK_{total} = \Sigma X_{total}^2 - \frac{(\Sigma X_{total})^2}{N} = 182434 - \frac{(4898)^2}{63} = 7583,938$$

$$2. JK_{ant\ kel} = \frac{(\Sigma X_{A_1B_1})^2}{n_1} + \frac{(\Sigma X_{A_1B_2})^2}{n_2} + \frac{(\Sigma X_{A_2B_1})^2}{n_3} + \frac{(\Sigma X_{A_2B_2})^2}{n_4} - \frac{(\Sigma X_{total})^2}{N}$$

$$= \frac{(1489)^2}{17} + \frac{(1086)^2}{15} + \frac{(1152)^2}{16} + \frac{(1171)^2}{16} - \frac{(4898)^2}{63}$$

$$= 2841,782$$

$$3. \text{JK}_{\text{dlm kel}} = \text{JK}_{\text{total}} - \text{JK}_{\text{ant kel}} = 7583,938 - 2841,782 \\ = 4742,155$$

4. Derajat Kebebasan

$$\text{dk}_{\text{ant kel}} = (a - 1) = 4 - 1 = 3$$

$$\text{dk}_{\text{dlm kel}} = \sum(n - 1) = (32 - 2) + (32 - 2) = 60$$

5. Dihitung rata-rata jumlah kuadrat (RJK)

$$\text{RJK}_{\text{ant kel}} = \frac{\text{JK}_{\text{ant kel}}}{\text{dk}_{\text{ant kel}}} = \frac{2481,782}{3} = 947,261$$

$$\text{RJK}_{\text{dlm kel}} = \frac{\text{JK}_{\text{dlm kel}}}{\text{dk}_{\text{dlm kel}}} = \frac{4742,155}{60} = 79,036$$

6. Dicari F_{hitung} :

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{RJK}_{\text{ant kel}}}{\text{RJK}_{\text{dlm kel}}} = \frac{947,261}{79,036} = 11,985$$

Nilai F_{hitung} dikonsultasikan dengan harga F_{tabel} untuk taraf signifikan 5% sebesar 3,94. Dengan demikian $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ ($11,985 > 3,94$) yang memberi kesimpulan bahwa ada keberartian perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa.

Lampiran 12

Uji Scheffe

Dari perhitungan terdahulu diketahui bahwa ada interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Untuk itu diperlukan Uji Scheffe untuk melihat perbedaan pada masing-masing perlakuan, dengan rumus:

$$Q = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_j}{\sqrt{\frac{2 \cdot RJK_{d/m/kl}}{N}}}$$

1. Antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi (A_1B_1) dengan hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas rendah (A_1B_2)

$$Q = \frac{87,588 - 72,400}{\sqrt{\frac{2 \times 79,036}{64}}} = 6,053$$

Nilai dikonsultasikan dengan daftar tabel Scheffe untuk $dk(4,64) = 3,49$. Maka harga $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($6,053 > 3,49$), yang menyimpulkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi dengan hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas rendah mempunyai perbedaan yang berarti.

2. Antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi (A_1B_1) dengan hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi (A_2B_1)

$$Q = \frac{87,588 - 72,000}{\sqrt{\frac{2 \times 79,036}{64}}} = 6,213$$

Nilai dikonsultasikan dengan daftar tabel Scheffe untuk $dk(4,64) = 3,49$. Maka harga $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($6,213 > 3,49$), yang menyimpulkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas

tinggi dengan hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi mempunyai perbedaan yang berarti.

3. Antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi (A_1B_1) dengan hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah (A_2B_2)

$$Q = \frac{87,588 - 73,188}{\sqrt{\frac{2 \times 79,036}{64}}} = 5,740$$

Nilai dikonsultasikan dengan daftar tabel Scheffe untuk $dk (4,64) = 3,49$. Maka harga $Q_{hitung} > Q_{tabel} (5,740 > 3,49)$, yang menyimpulkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas tinggi dengan hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah mempunyai perbedaan yang berarti.

4. Antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas rendah (A_1B_2) dengan hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi (A_2B_1)

$$Q = \frac{72,400 - 72,000}{\sqrt{\frac{2 \times 79,036}{64}}} = 0,159$$

Nilai dikonsultasikan dengan daftar tabel Scheffe untuk $dk (4,64) = 3,49$. Maka harga $Q_{hitung} < Q_{tabel} (0,159 < 3,49)$, yang menyimpulkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas rendah dengan hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi tidak mempunyai perbedaan yang berarti.

5. Antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas rendah (A_1B_2) dengan hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah (A_2B_2)

$$Q = \frac{72,400 - 73,188}{\sqrt{\frac{2 \times 79,036}{64}}} = 0,787$$

Nilai dikonsultasikan dengan daftar tabel Scheffe untuk $dk(4,64) = 3,49$. Maka harga $Q_{hitung} < Q_{tabel}$ ($0,787 < 3,49$), yang menyimpulkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran inkuiri yang memiliki kreativitas rendah dengan hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah tidak mempunyai perbedaan yang berarti.

6. Antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi (A_2B_1) dengan hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah (A_2B_2)

$$Q = \frac{72,000 - 73,188}{\sqrt{\frac{2 \times 79,036}{64}}} = 1,188$$

Nilai dikonsultasikan dengan daftar tabel Scheffe untuk $dk(4,64) = 3,49$. Maka harga $Q_{hitung} < Q_{tabel}$ ($1,188 < 3,49$), yang menyimpulkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas tinggi dengan hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas strategi pembelajaran konvensional yang memiliki kreativitas rendah tidak mempunyai perbedaan yang berarti.