

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *TREFFINGER* PADA KELAS V SD MUHAMMADIYAH AMBARKETAWANG 2 TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Arif Fiyanto
Amaliyah Ulfah

PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan
Fiyanto71@gmail.com

ABSTRACT

Background research low learning outcomes and creativity of students on subjects IPS class V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2. Caused lessons dominated by teachers and less variation of learning models. The purpose of research: 1) to know the improvement of student learning outcomes in learning social studies using the model of learning Treffinger on students of class V 2) to know the improvement of student's creativity in learning IPS by using the model of learning Treffinger on students of class V.

The type of research is Classroom Action Research (PTK). Implemented in 2 cycles, each cycle consists of two meetings. Each cycle through 4 stages of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of the study were students of class V of 25 students. Techniques of collecting observation, test, and documentation data. Data analysis using quantitative and descriptive qualitative analysis. The success criteria of action is marked by the increase of learning result that is 75% of students reach KKM score established by the school that is 70. The success criteria of action is also seen from the creativity percentage of students that is 75% of students included in good criterion (score ≥ 26).

The results showed the results of learning and creativity of students in IPS learning using the Treffinger learning model has increased. Completeness of learning outcomes in the pre cycle of 8 students (32%), completeness in the cycle 1 to 14 students (56%), and completeness in cycle 2 of 21 students (84%). The result of students' creativity in the pre cycle there are 4 students (16%) got score ≥ 26 , in cycle I there are 12 students (48%), in cycle II there are 20 students (80%). The results can be concluded that the Treffinger model can improve student learning outcomes and creativity in learning IPS class V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2.

Keywords: *Treffinger Learning Model, IPS Learning, Learning Outcomes and Creativity*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian rendahnya hasil belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2. Disebabkan pembelajaran didominasi oleh guru dan kurang variasi model pembelajaran. Tujuan penelitian: 1) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* pada siswa kelas V 2) mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* pada siswa kelas V.

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Kriteria keberhasilan tindakan ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar yaitu 75% siswa mencapai skor KKM yang ditetapkan

sekolah yaitu 70. Kriteria keberhasilan tindakan juga dilihat dari presentase kreativitas siswa yaitu 75% siswa termasuk dalam kriteria baik (skor ≥ 26).

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* mengalami peningkatan. Ketuntasan hasil belajar pada pra siklus yaitu 8 siswa (32%), ketuntasan pada siklus 1 menjadi 14 siswa (56%), dan ketuntasan pada siklus 2 sebesar 21 siswa (84%). Hasil kreativitas siswa pada pra siklus terdapat 4 siswa (16%) yang mendapat skor ≥ 26 , pada siklus I terdapat 12 siswa (48%), pada siklus II terdapat 20 siswa (80%). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Treffinger* dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Treffinger*, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar dan Kreativitas

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari di jenjang pendidikan sekolah dasar. Dalam pasal 37 UU Sisdiknas (Sapriya, 2011) dikemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut dikemukakan pada bagian penjelasan UU Sisdiknas pasal 37 bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Mata pelajaran IPS yang mempelajari tentang lingkungan sosialnya sehari-hari mengajarkan siswa untuk bisa menjadi warga negara yang baik, yang dapat diwujudkan dengan cara menyelesaikan masalah ataupun mengambil keputusan dimana siswa tersebut tinggal. Hal serupa juga dikemukakan Supardan (2015) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membahas dan melatih anak didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.

Pendidikan secara formal. Di sekolah, biasanya menekankan pengetahuan, ingatan, penalaran atau pengetahuan tentang berpikir logis yang hanya mempunyai satu jawaban yang paling tepat. Kebiasaan seperti inilah yang menghambat kreativitas seorang anak. Oleh karena itu, diperlukan peranan orang tua untuk menumbuhkembangkan kreativitas anak sejak dini di lingkungan keluarga dan peranan guru di lingkungan sekolah.

Kreativitas sangat diperlukan dalam hidup ini karena kreativitas memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah. Dari segi kognitifnya kreativitas merupakan kemampuan berfikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, dan perincian. Sedangkan dari segi afektifnya kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas majemuk, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa, selalu ingin mencari pengalaman baru, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti banyak siswa yang tidak dapat mempersentasikan pengalaman belajarnya tentang IPS yang selama ini dipelajari. Siswa tidak dapat mengemukakan buah pikirannya untuk menjelaskan suatu hal (suatu masalah) yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Pernyataan ini didukung berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama magang terapan. Peneliti melontarkan sebuah pertanyaan tentang materi IPS. Jawaban yang diberikan oleh siswa ternyata tidak memuaskan bagi peneliti. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kreativitas berfikir anak yang masih rendah. Siswa tidak dapat memberikan penjelasan yang luwes yang memungkinkan jawaban tersebut merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah yang ada. Selain itu ditemukan beberapa masalah ketika pembelajaran mata pelajaran IPS berlangsung. Guru

masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan kemampuan anak untuk berpikir kreatif cenderung tidak berkembang.

Selain permasalahan pada aspek guru peneliti juga mendapatkan data bahwa: 1) peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran, peserta didik tidak mau bertanya ketika guru memberi kesempatan untuk bertanya, 2) peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, bahkan ketika ditanya oleh guru mengenai materi yang sedang diajarkan siswa tidak bisa menjawab, 3) beberapa peserta didik masih sulit ketika diajak untuk bekerja secara berkelompok, 4) peserta didik juga kurang menghargai teman dan sering terjadi saling ejek antar peserta didik, 5) hasil belajar IPS yang rendah, dari hasil analisis terhadap nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPS siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 85. Dari 25 siswa hanya 8 siswa atau 32% yang mampu tuntas dari KKM tersebut. Sedangkan 17 siswa atau 68% kurang dari KKM, 6) kreativitas peserta didik dalam pembelajaran juga masih rendah. Hal ini terlihat ketika peserta didik menjawab soal dengan cara hanya terpaku pada yang diberikan guru saja, peserta didik hanya menerima informasi yang diberikan guru tanpa mencari informasi tambahan, selain itu peserta didik tidak menanggapi pertanyaan/ Pernyataan dari guru maupun teman sekelas ketika proses pembelajaran, siswa yang kurang berani dalam menjawab pertanyaan dari guru dan kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan tugas latihan maupun mengerjakan soal di depan kelas. Banyak siswa yang belum paham tentang materi yang diberikan oleh guru, siswa kurang berani untuk bertanya, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan tingkat kreativitas belajar siswa sebagian besar masih tergolong rendah yaitu sebanyak 25 siswa terdapat 4 (16%) siswa memiliki kreativitas baik, selanjutnya 19 siswa (52%) memiliki kreativitas cukup, dan 2 siswa (8%) dengan kreativitas kurang.

Solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik, terdapat berbagai cara. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dipandang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa yaitu, model *Treffinger*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Menurut Sarson (dalam Huda, 2013) karakteristik yang paling dominan dari model pembelajaran Treffinger adalah upayanya dalam mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif siswa untuk mencari arah-arah penyelesaian yang akan ditempuhnya untuk memecahkan permasalahan. Kelebihan model *Treffinger* antara lain: 1) memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan, 2) membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran, 3) mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan pada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaiannya sendiri, 4) mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan memecahkan suatu permasalahan dan 5) membuat siswa menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya kedalam situasi yang baru.

Berdasarkan kelebihan model pembelajaran *Treffinger* diatas. Peneliti berharap melalui model pembelajaran Treffinger dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Muhammadiyah ambarketawang 2.

IPS di SD adalah mata pelajaran yang disusun sesuai dengan kehidupan yang ada di sekitarnya, kehidupan nyata dalam keseharian peserta didik. Mata pelajaran IPS pada jenjang SD/MI merupakan mata pelajaran yang berisikan tentang geografi, sejarah dan lain-lain. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh ahli mengenai Pembelajaran IPS di SD yakni menurut Sapriya (2011) mengatakan bahwa IPS dalam jenjang SD/MI adalah mata pelajaran yang terpadu (*integrated*).

Pengertian IPS juga dijelaskan kembali oleh Supardan (2015) yang mengatakan bahwa IPS adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang yang komperhensif. Sehingga dalam pembelajaran akan didapat suatu gambaran yang luas dan menyeluruh.

Berdasarkan kedua pengertian tentang pembelajaran IPS di atas dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang membahas tentang seperangkat isu sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik atau disebut juga *factual/real*. Pembelajaran IPS ini sangat dekat dengan peserta didik, tidak terlihat asing karena pengembangan materi sesuai dengan pengalaman peserta didik sehari-hari.

Upaya mencapai tujuan pembelajaran IPS di SD, perlu memperhatikan corak dan karakteristik pembelajaran IPS di SD Menurut Sri Sugiharti (2016) karakteristik pembelajaran IPS di SD bersifat pragmatik menyangkut dunia diri dan kehidupan peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan kemampuan berpikirnya, serta sesuai dengan persoalan atau permasalahan masyarakat sekitar peserta didik, baik sebagai sumber belajar maupun sebagai media belajar. Hal serupa juga dikemukakan Djahiri (Sri Sugiharti, 2016) pembelajaran di SD bersifat pengetahuan bukan keilmuan. Artinya bahwa yang diajarkan dalam mata pelajaran IPS adalah hal-hal yang praktis yang berguna bagi diri peserta didik dan kehidupannya kini maupun kelak di kemudian hari dalam berbagai lingkungan serta aspek kehidupan. Jadi bukan mengajarkan teori – teori sosial atau ilmu sosial.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari apa yang di lakukan dan adanya perubahan dari aktivitas tersebut. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suprijono (2012) mengemukakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan dalam Taksonomi Bloom (Sudjana, 2014) bahwa hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni kognitif, afektif dan psikomotoris.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah apresiasi atas perubahan perilaku secara keseluruhan meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menyelesaikan masalah dibutuhkan kreativitas agar dapat mengembangkan imajinasi siswa, sehingga dapat menghindari jawaban pada siswa. Siswono (Isnaini dkk, 2016) menyatakan bahwa kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah maka makin kreatiflah seseorang tersebut. Sedangkan menurut Titin (2011) Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru. Dalam hal ini siswa dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan beberapa cara atau menemukan cara baru untuk menyelesaikannya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang dapat diterima sebagai hal yang bermanfaat pada saat pembelajaran berlangsung yang dapat memicu semangat siswa untuk lebih giat belajar dan selalu meningkatkan rasa ingin tahunya.

Model *Treffinger* merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Huda (2013) menyatakan bahwa model *Treffinger* juga dikenal dengan *Creative Problem Solving*. Keduanya berupaya mengajak siswa berpikir kreatif dalam menghadapi masalah, namun sintak yang diterapkan sedikit berbeda satu sama lain.

Menurut Treffinger (Huda, 2013) digagasnya model ini karena adanya perkembangan zaman yang terus berubah dengan cepat dan semakin kompleksnya permasalahan yang harus dihadapi. Karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu cara agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dan menghasilkan solusi yang tepat. Perlu diperhatikan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting yang ada di lingkungan sekitar lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk kemudian diimplementasikan secara nyata. Sesuai dengan hal tersebut maka pelaksanaan model *Treffinger* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Model pembelajaran Treffinger memiliki berbagai potensi atau kelebihan yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Sarson (dalam Huda, 2013) menyatakan bahwa karakteristik yang paling dominan dari model pembelajaran *Treffinger* adalah upayanya dalam mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif siswa untuk mencari arah-arah penyelesaian yang akan ditempuhnya untuk memecahkan permasalahan. Manfaat yang bisa diperoleh dari menerapkan model *Treffinger* adalah: 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan, 2) Membuat siswa aktif dalam pembelajaran, 3) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan padasiswa untuk mencari arah-arah penyelesaiannya sendiri, 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan memecahkan suatu permasalahan, 5) Membuat siswa menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke alam situasi baru. (Huda, 2013).

Penerapan model *Treffinger* diharapkan pembelajaran akan lebih efektif karena semua siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, siswa juga diberi keleluasaan untuk berkreaitivitas menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan cara-cara yang ia kehendaki. Tugas guru adalah membimbing siswa agar arah-arah yang ditempuh oleh siswa tidak keluar dari permasalahan.

Treffinger (Huda, 2013) menjelaskan langkah langkah model pembelajaran Treffinger sebagai berikut : 1) Komponen I - *Understanding Challenge* (memahami tantangan) a) Menentukan tujuan: Guru menginformasikan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajarannya, b) Menggali data: Guru mendemonstrasikan/menyajikan fenomena alam yang dapat mengundang keingintahuan, c) Merumuskan masalah: Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi permasalahan. 2) Komponen II- *Generating Ideas* (Membangkitkan gagasan), Memunculkan gagasan: Guru memberi waktu dan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasannya dan juga membimbing siswa untuk menyepakati alternatif pemecahan yang akan diuji. 3) Komponen III- *Preparing for Action* (Mempersiapkan tindakan) a) Mengembangkan solusi: Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. b) Membangun penerimaan: Guru mengecek solusi yang telah diperoleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan pada PTK ini merupakan PTK dari model penelitian Kemmis and McTaggart. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart dikarenakan kegiatan pelaksanaan dan pengamatan dalam penelitian ini dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Ambarketawang 2, Gamping, Sleman, Yogyakarta pada kelas V semester genap, bulan

Mei-Juni tahun pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Ambarketawang 2. Jumlah siswa di kelas V adalah 25 siswa dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sedangkan obyek penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah dengan menggunakan observasi atau pengamatan, tes, dokumentasi dan wawancara. Penelitian terdiri dari 2 siklus, dalam 1 siklus terdapat 4 tahapan yaitu 1) *plan*, 2) *action*, 3) *observation*, 4) *reflection*, seperti dalam gambar ini :

HASIL DAN PEMBAHASAN

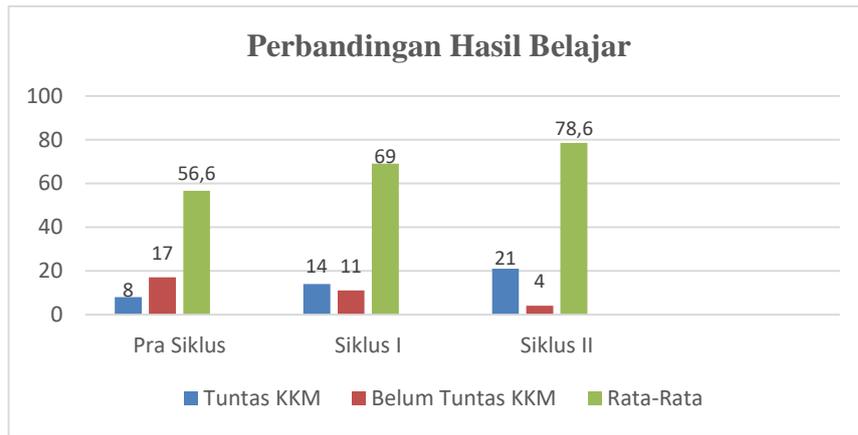
A. Hasil

Kegiatan sebelum siklus (prasiklus) dilakukan dalam pembelajaran IPS kelas V. Pada prasiklus ini pelaksanaan pembelajaran adalah guru kelas, sedangkan peneliti sebagai observer yang mengamati kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama prasiklus, diperoleh data tentang kreativitas belajar awal siswa (prasiklus). Hasil observasi awal sebelum siklus (prasiklus) diperoleh data dari 25 siswa terdapat 4 (16%) siswa memiliki kreativitas baik, selanjutnya 19 siswa (52%) memiliki kreativitas cukup, dan 2 siswa (8%) dengan kreativitas kurang sedangkan hasil belajar siswa setelah di lakukan *pre test* terdapat 8 siswa atau 32% yang mampu tuntas dari KKM tersebut. Sedangkan 17 siswa atau 68% kurang dari KKM.

Hasil belajar siswa pada *pos test* siklus I terjadi peningkatan yang lebih baik yaitu terdapat 14 siswa (56%) tuntas KKM dan 11 siswa (44%) belum tuntas KKM. Keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 27 dengan kategori baik. Sedangkan kreativitas belajar siswa pada siklus I, terdapat 12 siswa (48%) pada kategori baik dan 13 siswa (52%) dalam kategori cukup. Pada siklus I terdapat 12 siswa yang mendapatkan skor ≥ 26 atau sebesar 48% dengan peroleh skor rata-rata yaitu sebesar 24,39 dengan kategori cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar belum memenuhi capaian ketuntasan sebesar 75%, sehingga perlu dilakukannya tindakan siklus selanjutnya.

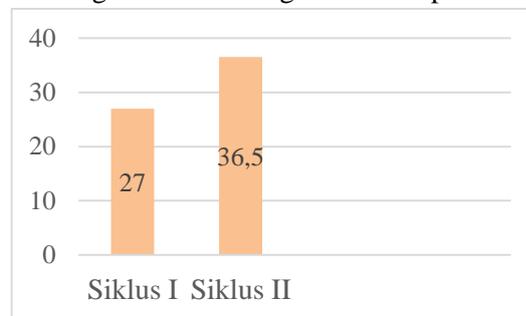
Hasil belajar siswa pada *post test* siklus II mengalami peningkatan dari *post test* siklus I yaitu terdapat 21 (84%) siswa yang tuntas KKM dan 4 (16%) siswa yang belum tuntas KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas KKM sudah memenuhi dari target sebesar 75% dari seluruh siswa, sehingga tidak perlu dilakukan pemberian tindakan pada siklus selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari pra siklus sampai siklus II dapat di sajikan sebagai berikut :

Gambar 1 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa



Keterampilan guru pada siklus II memperoleh skor 36,5 dengan kategori sangat baik. Peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Gambar 2 Diagram Perbandingan Keterampilan Guru



Peningkatan kreativitas siswa dari pra siklus sampai siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Gambar 3 Diagram Perbandingan Kreativitas Siswa



Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20 siswa (80%). Hasil ini menunjukkan bahwa persentase kreativitas siswa sudah memenuhi dari target sebesar 75% dari seluruh siswa mendapatkan skor ≥ 26 . Hasil Pada siklus II dikatakan berhasil karena ketercapaian kreativitas pada siswa sudah melebihi target peneliti, yaitu 75% dari jumlah siswa yang mendapat skor ≥ 26 .

B. Pembahasan

Hasil belajar adalah potensi yang dimiliki siswa ketika siswa dapat menyelesaikan permasalahan dari proses yang diterima siswa pada saat belajar, yang merupakan salah satu

penentu keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Jika pembelajaran dapat mengarah pada perubahan yang baik maka pembelajaran telah mencapai keberhasilan. Perubahan dalam penelitian ini, hasil belajar siswa adalah pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian, penggunaan model Treffinger ternyata dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V Muhammadiyah Ambarketawang 2. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan model Treffinger dapat menarik perhatian siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dan merasa diceramahi. Selain itu pembelajaran dengan model Treffinger menggabungkan siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai dalam suatu kelompok, sehingga dapat saling membantu dalam memecahkan suatu. Hasil analisis data, hasil belajar siswa pada pengujian pretest, adalah terdapat 8 siswa dalam kategori tuntas KKM dan 17 siswa dalam kategori tidak tuntas KKM dengan rata-rata 56,6. Pada post test I terdapat 14 siswa dalam kategori tuntas KKM dan 11 siswa dalam kategori tidak tuntas KKM dengan rata-rata 69. Pada post test II terdapat 21 siswa dalam kategori tuntas KKM dan 4 siswa dalam kategori tidak tuntas KKM dengan rata-rata 78,6.

Selain hasil belajar, kreativitas juga mengalami peningkatan. Bentuk peningkatan kreativitas siswa adalah terdapat peningkatan kegiatan siswa selama proses pembelajaran yang dilihat pada indikator pengamatan. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan model Treffinger siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya. Siswa dituntut untuk berfikir konstruktif dalam pembelajaran sehingga memunculkan ide-ide kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Peningkatan pembelajaran IPS ini terjadi karena guru dalam melaksanakan proses pembelajaran telah menggunakan model pembelajaran yang tepat dan disempurnakan tiap siklusnya. Model Treffinger mampu membantu siswa untuk berpikir kreatif dalam menghadapi masalah. Guru menyajikan fakta-fakta penting melalui media pendukung untuk memunculkan berbagai gagasan dari siswa dan memilih solusi yang tepat untuk kemudian diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru melakukan cara menyajikan materi pembelajaran yang lebih atraktif dan inovatif yang diikuti. Materi pembelajaran juga dikumpulkan dari berbagai sumber sehingga siswa dapat melihat suatu bahan materi dari berbagai sudut pandang referensi. Selama proses pembelajaran, guru memberikan motivasi bagi siswa untuk rajin belajar. Peningkatan kreativitas belajar siswa terdapat pada seluruh indikator pengamatan, yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Treffinger terbukti mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada seluruh indikator dalam siklus I ke siklus II. Secara individu, kreativitas siswa juga meningkat yang ditunjukkan pada pra siklus, terdapat 4 siswa (16%) yang mendapatkan skor ≥ 26 . Pada siklus I, terdapat 12 siswa (48%), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20 siswa (80%). Presentase kreativitas siswa pada pra siklus mengalami peningkatan pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II. Hasil pada siklus II dikatakan berhasil karena ketercapaian kreativitas pada siswa sudah melebihi target peneliti, yaitu 75% dari jumlah siswa yang mendapat skor ≥ 26 .

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Treffinger* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2 Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat dilihat hasil belajar siswa berdasarkan yang tuntas KKM. Pada pengujian *pretest* adalah 32%, meningkat menjadi 56% pada *post test* siklus I, dan selanjutnya 84% pada *post test* siklus II. Jumlah siswa tuntas KKM pada *post test* Suklus II sudah memenuhi target ketuntasan kelas yang sudah peneliti targetkan yaitu sebesar 75% siswa mencapai skor KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 70.

Penerapan model pembelajaran *Treffinger* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, dibuktikan dengan meningkatnya seluruh indikator pengamatan dari siklus I dan siklus II. Selain itu secara individu, kreativitas siswa juga meningkat yang ditunjukkan pada pra siklus, terdapat 4 siswa (16%) yang mendapatkan skor ≥ 26 . Pada siklus I, terdapat 12 siswa (48%), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20 siswa (80%). Hasil ini menunjukkan bahwa persentase kreativitas siswa sudah memenuhi dari target sebesar 75% dari seluruh siswa mendapatkan skor ≥ 26 . Hasil Pada siklus II dikatakan berhasil karena ketercapaian kreativitas pada siswa sudah melebihi target peneliti, yaitu 75% dari jumlah siswa yang mendapat skor ≥ 26 .

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isnaini, M. Duski, dan Said Munzir. D. 2016. Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Model Pembelajaran *Treffinger*. Jurnal Didaktik Matematika Vol. 3, No. 1, 15-25.
- Nisa, Titin Faridatun. 2011. "Pembelajaran Matematika Dengan Setting Model *Treffinger* Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa". PEDAGOGIA Vol. 1, No. 1, 35-50.
- Sadiman, Samidi, dan Hasan Mahfud. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan STAD (Student Teams Achievement Devision) Terhadap Hasil Belajar PIPS SD ditinjau Dari Kreativitas Belajar Mahasiswa PGSD. Jurnal Paedagogia, Vol. 18 No. 2, 21-35.
- Sapriya. (2011). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____ (2016). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiharti, Sri. (2016). Penerapan Model Inquiri Dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. Wahana Sekolah Dasar, 45-52.
- Supardan, Dadang. (2015). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosoal Perspektif Filosofi dan Kurikulum. Jakarta: Bumi Aksara.