

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY”TRIPLE B-NET” PADA PELAJARAN KARAKTERISTIK NEGARA MAJU DAN NEGARA BERKEMBANG DUNIA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Endang Purwaningsih

Guru SMPN 4 Tanggul Jember, email: 19650912virgo@gmail.com

Abstrak; Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi hasil belajar dari 75% menjadi 90 % atau terjadi kenaikan sebesar 15%, sehingga peneliti berharap agar metode pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET” dapat digunakan sebagai kontribusi untuk pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu khususnya dan mata pelajaran lain secara umum PenelitianTindakan Kelas ini dilaksanakan dengan tujuan meliputi (1) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.(2). upaya meningkatkan kualitas metode yang dikembangkan dalam pembelajaran. (3).Memberi motivasi kepada siswa untuk meningkatkan kreativitasnya. (4).Menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif terhadap pembelajaran. Manfaat penelitian ini adalah sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep geografi dengan cara belajar mandiri dan berpikir kreatif demi tercapainya peningkatan kreativitas secara maksimal.

Kata kunci : model pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET”, dan IPS Terpadu. kreativitas belajar.

Abstract;The results of this study showed that an increase in achievement of learning outcomes from 75% to 90% or an increase of 15%, So researchers hope that learning methods Discovery "TRIPLE B-NET" can be used as a contribution to the learning subjects Integrated IPS particular and other subjects generally PenelitianTindakan this class is implemented with the aim of covering (1) Increase student participation in the learning process. (2). efforts to improve the quality of the methods developed in learning. (3) .Memberi motivation to students to improve their creativity. (4) .Menciptakan the classroom atmosphere more conducive to learning. The benefits of this research is an attempt to help students understand the concept of geography by way of self-learning and creative thinking in order to achieve an increase in creativity to the fullest.

Keywords: Discovery learning model "TRIPLE B-NET", and Integrated IPS. creativity in learning.

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan di sekolah peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran yang di kelas yang selama ini ditunjang oleh buku-buku di perpustakaan, pada saat ini mengalami kecenderungan penurunan pengunjung perpustakaan yang merupakan dampak dari semakin menurunnya minat baca siswa. Hal tersebut karena masuknya teknologi media sosial berbasis internet yang lebih menarik perhatian siswa termasuk dalam mencari sumber belajar yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami.

Beralihnya sumber bahan ajar dari media cetak (buku, surat kabar, tabloid dll) ke media elektronik berbasis internet inilah yang menarik minat peneliti untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.

IPS diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat didefinisikan. Penerapan IPS perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan Sosial dan Lingkungan alam. Diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPS dan kompetensi belajar secara ilmiah dan bijaksana.

Pembelajaran IPS sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPS menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan ketrampilan proses dan sikap ilmiah. Perkembangan di segala sector diberbagai dunia berkembang secara cepat. Indonesia sebagai Negara berkembang sedang mengadakan pembangunan di segala bidang, melakukan perbaikan- perbaikan di segala bidang termasuk perbaikan- perbaikan pada sistim pendidikan yang selama ini telah berlaku. Langkah dalam dinamika pendidikan nasional yang telah dilakukan oleh Depdiknas salah satunya dengan diterbitkannya kurikulum secara berkala. Pembaharuan kurikulum sekarang ini berbeda dengan masa lalu. Khususnya mata pelajaran IPS seiring dengan tuntutan masyarakat yang mengikuti perkembangan teknologi modern.

Pendidikan di Indonesia memasuki era reformasi dengan pembaharuan secara cepat dan mendasar. Hal ini sejalan dengan diberlakukannya UU no.22 tahun 1997 tentang otonomi daerah dan UU no.20 tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional, yaitu pendelegasian otoritas pendidikan pada daerah dan mendorong otonomisasi di tingkat sekolah, serta pelibatan masyarakat dalam pengembangan sekolah Rosyanda, 2004; 1). Dalam UU no.20 tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pasal 1 ;dijelaskan bahwa pendidikan adalah salah satu usaha yang 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, keribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003 a;5).

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS merupakan standart minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Kurangnya minat IPS dalam pembelajaran IPS di karenakan oleh ketidak tepatan guru dalam memilih metodologi pembelajran. Pada umumnya setelah bel masuk guru biasanya memulai pelajaran dengan bercerita atau bahkan membaca apa yang ditulis dalam di buku ajar dan akhirnya menutup pelajaran setelah bel berbunyi. Hal ini hanya membuat siswa bosan karena guru hanya memaparkan fakta krnologis dan peristiwa, sehingga pelajaran IPS di rasa murid hanyalah mengulang hal-hal yang sama dari tingkat sekolah dasar sampai pendidikan menengah. Dan juga disebabkan minat baca siswa terlalu rendah dan juga kemampuan. Maka kondisi tersebut mendukung bahwa

pentingnya manfaat dari pelajaran IPS tidak mungkin dengan mudah dapat terwujud. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran atau metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa dimana proses pembelajaran diupayakan dapat mengaktifkan siswa serta mengikutsertakan siswa dalam proses belajar mengajar.

Salah satu alternatif untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dipaparkan di atas adalah model pembelajaran yang tepat bagi siswa serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Hudojo (Purmiasa, 2002: 104) mengatakan bahwa model pembelajaran akan menentukan terjadinya proses belajar mengajar yang selanjutnya menentukan hasil belajar. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar tergantung pada pendekatan, metode, serta teknik mengajar yang dilakukan oleh guru. Untuk itu, guru diharapkan selektif dalam menentukan dan menggunakan model pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar mengajar serta mampu menerapkan dalam proses belajar mengajar. Prinsip – prinsip belajar mengajar dalam hal ini adalah model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pelajaran tertentu.

Pembelajaran melalui penerapan model Discovery “TRIPLE B-NET” (Baca Buku & Browshing Internet) diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk membuat suasana yang menyenangkan diri sehingga pembelajaran lebih bermakna, tidak membosankan dan nyaman. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi permasalahan sebagai berikut: (1) Apakah penerapan model pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET” (Baca Buku & Browshing Internet) pada Pembelajaran Karakteristik Negara Maju Dan Negara Berkembang Dunia, dapat meningkatkan kreativitas Siswa Kelas IX C Semester Ganjil Di SMPN 4 Tanggul Kabupaten Jember Tahun 2014 – 2015?, (2) Apakah dengan menggunakan model pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET” (Baca Buku & Browshing Internet) pada pembelajaran Karakteristik Negara Maju dan Negara Berkembang dapat meningkatkan antara nilai dari sebelum dilaksanakan dengan sesudah dilaksanakan ?. Sedangkan tujuannya; (a) mengetahui dan mengkaji tentang apakah penerapan model pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET” pada Pembelajaran IPS Terpadu dapat meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IX C Semester Ganjil Di SMPN 4 Tanggul Kab.Jember Tahun 2014- 2015, (b) mengetahui dan mengkaji tentang apakah dengan menggunakan model pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET” (Baca Buku & Browshing Internet) pada pembelajaran Karakteristik Negara Maju dan Negara Berkembang dapat meningkatkan antara nilai mata pelajaran IPS Terpadu dari sebelum dilaksanakan dengan sesudah dilaksanakan..

Sesuai dengan uraian tujuan penelitian diatas, manfaat yang akan dicapai dari penelitian ini adalah : bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk memperluas suatu wawasan tentang disiplin ilmu yang ditekuni. Bagi guru secara umum, sebagai bahan masukan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran IPS, sedangkan bagi lembaga pendidikan dan sekolah yang terkait, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran demi peningkatan mutu pendidikan dan bagi peneliti yang lain, dapat bermanfaat sebagai referensi dalam kegiatan penelitian yang sejenis

Model Pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET” (Baca Buku & Browshing Internet) adalah suatu prosedur pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa untuk dapat menemukan sendiri konsep atau prinsip - prinsip dalam pembelajaran melalui aktivitas bacabuku dan aktif Browshing informasi yang up to date melalui

internet. Kreativitas siswa adalah bentuk proses belajar mengajar yang lebih mengutamakan berfikir secara kreatif dalam memahami konsep-konsep pembelajaran

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada siswa kelas IX-C Kelas uji coba dan kelas IX-D (kelas control) di SMP Negeri 4 Tanggul Jember, pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014-2015 yang terdiri dari 2 (dua) siklus. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji, merefleksi secara mendalam terhadap proses pembelajaran yang menggunakan model *Discovery* “*TRIPLE B-NET*” sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini antara lain : (1) Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (2) alat bantu belajar, yang berupa peta, atlas dan globe, (3) daftar siswa sesuai dengan kemampuannya berdasar atas nilai ulangan harian sebagai acuan dalam membentuk kelompok diskusi siswa, (4) lembar observasi untuk mengamati kreativitas siswa, (5) lembar pertanyaan – pertanyaan yang akan digunakan pada saat wawancara terhadap siswa mengenai tanggapan siswa pada kegiatan belajar dalam model pembelajaran *discovery* “*TRIPLE B-NET*” dan metode tes tertulis yang hasilnya dapat dilihat pada nilai pada raport yang dijadikan pada sasaran penelitian yaitu pada kelas uji coba (kelas IX-C) dan kelas kontrol (kelas IX-D).

Penggunaan metode observasi, wawancara dan metode tes dalam penelitian ini karena antara metode-metode tersebut satu dengan yang lain memiliki keterbatasan misalnya tes memiliki kelemahan tidak mampu menghubungkan value (nilai), namun metode tes mampu mengukur pencapaian kompetensi kognitif siswa dengan tepat.

Peneliti menggunakan metode observasi karena dapat digunakan untuk mengamati perilaku siswa (afektif), minat dan motivasi ketika pembelajaran sedang berlangsung, dan menggunakan metode wawancara untuk menggali secara mendalam minat dan motivasi siswa untuk peningkatan pembelajaran umumnya dan mapel IPS Terpadu khususnya, serta menggunakan metode tes untuk mengetahui nilai antara kelas uji coba dan nilai kelas kontrol antara sebelum dilaksanakan dan setelah dilaksanakan penerapan metode *Discovery* “*TRIPLE B-NET*”.

Metode pengumpulan data adalah cara- cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Arikunto. 1993: 136) . Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan, akurat dan dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan metode tes.

Analisis data merupakan cara yang paling menentukan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul, sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Analisa data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif terhadap data yang di dapat dari hasil wawancara dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Wilcox (Slavin, 1977), dalam pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Pengertian *discovery learning* menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Bell (1978) belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan prose induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi.

Pembelajaran penemuan merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis modern. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

Pembelajaran *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Dalam pembelajaran *discovery learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winndiharto:2004) yang menyatakan bahwa, apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata – mata ditemukan oleh siswa sendiri.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Hasil Penelitian Pada Siklus I

Hal – hal yang diamati terhadap aktivitas siswa adalah mengenai perubahan tingkah laku yang berhubungan dengan kreativitas diantaranya adalah mengenai hasrat keingintahuan, partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas, dan cara siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan guru.

Tabel 1. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas IX-C (kelas uji coba). Setelah Pelaksanaan Tindakan Siklus I Terhadap Indikator Hasrat Keingintahuan Siswa,

Partisipasi Siswa Dalam Melaksanakan Tugas Dan Cara Siswa Menanggapi Pertanyaan Guru.

No.	Indikator	Jumlah siswa yang mendapat skor					Skor rata - rata
		1	2	3	4	5	
1.	Hasrat keingintahuan siswa	2	3	20	10	7	3,4
2.	Partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas	3	5	15	9	10	3,4
3.	Kemampuan siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan guru	4	6	16	6	10	3,3
Skor rata – rata kreativitas							3,4

Tabel 2. Hasil Angket Kreativitas Siswa Kelas IX – C (kelas uji coba) Setelah Pelaksanaan Tindakan Siklus I Terhadap Indikator : Latar Belakang Kegiatan Membaca Siswa

No.	Indikator	Aspek yang ingin diketahui	Jumlah siswa	%
1.	Latar belakang kegiatan membaca siswa	a. Mencari informasi dari berbagai buku dan sumber lainnya (Browshing Internet)	7	17%
		b. Mencari informasi dari satu buku	13	31%
		c. Tidak berusaha mencari buku apapun selain buku paket.	22	52%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada kelas kontrol menunjukkan skor rata – rata sebesar 3,4. Pada beberapa aspek dalam indikator kreativitas belum mencapai standar yang telah ditetapkan peneliti, yaitu peningkatan kreativitas siswa.Selain itu, masih banyak siswa yang memiliki kreativitas sangat rendah pada semua indikator yang diteliti. Demikian pula dengan hasil angket pada table 2 menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih rendah karena lebih dari 50% siswa tidak mau mencari informasi dari buku apapun yang berkaitan dengan pelajaran.

Berdasarkan tindakan pada siklus I, baik yang dilihat dari hasil observasi maupun angket belum memenuhi standar yang ditetapkan peneliti. Hal tersebut dikarenakan oleh kekurangan – kekurangan yang terdapat pada siklus I diantaranya adalah :

1. Siswa kurang siap dalam menerima pelajaran, hal tersebut nampak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung masih banyak siswa yang ramai di kelas akhirnya kurang fokus terhadap pelajaran.
2. Banyak diantara siswa yang tidak membawa buku penunjang, sehingga kegiatan *discovery* kurang berjalan efektif karena banyak siswa yang masih mondar – mandir ke kelompok lain.

Hal tersebut merupakan masalah dalam kegiatan belajar mengajar yang perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Hasil Penelitian Pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus II sama dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I, namun pada pelaksanaan siklus II peneliti lebih mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *discovery* “*TRIPLE B-NET*”, yaitu dengan

memperbaiki semua kekurangan yang terdapat pada siklus I diantaranya adalah ketika siklus I berakhir, guru mensosialisasikan kepada siswa mengenai metode pembelajaran *discovery* "TRIPLE B-NET" sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan kreativitasnya. Selain itu, saat mengawali pelajaran, guru membangun motivasi siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang lalu, dan ketika kegiatan *discovery* "TRIPLE B-NET" berlangsung, guru memberikan penegasan dan pengarahan terhadap tugas yang akan dikerjakan siswa.

Hal – hal yang diamati terhadap aktivitas siswa adalah mengenai perubahan tingkah laku yang berhubungan dengan kreativitas diantaranya adalah mengenai hasrat keingintahuan, partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas dan cara siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru. Berikut adalah hasil observasi terhadap siswa dan angket setelah pelaksanaan tindakan siklus II :

Tabel 3. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas IX-D (kelas kontrol) Setelah Pelaksanaan Tindakan Siklus II Terhadap Indikator : Hasrat Keingintahuan Siswa, Partisipasi Siswa Dalam Melaksanakan Tugas Dan Cara Siswa Menanggapi Pertanyaan Guru

No.	Indikator	Jumlah siswa yang mendapat skor					Skor rata - rata
		1	2	3	4	5	
1.	Hasrat keingintahuan siswa	-	2	13	10	17	4,0
2.	Partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas	-	1	11	12	18	4,1
3.	Kemampuan siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan guru	-	2	9	11	20	4,2
Skor rata – rata kreativitas							4,1

Tabel 4. Hasil Angket Kreativitas Siswa Kelas IX – D (kelas kontrol) Setelah Pelaksanaan Tindakan Siklus II Terhadap Indikator : Latar Belakang Kegiatan Membaca Siswa

No.	Indikator	Aspek yang ingin diketahui	Jumlah siswa	%
1.	Latar belakang kegiatan membaca siswa	a. Mencari informasi dari berbagai buku dan sumber lainnya (Browsing Internet)	25	60%
		b. Mencari informasi dari satu buku	12	28%
		c. Tidak berusaha mencari buku apapun selain buku paket	5	12%

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan yang signifikan bila dibandingkan dengan skor rata – rata kreativitas pada siklus I yaitu sebesar 0,7.Pada beberapa aspek dalam indikator

keaktivitas sudah mencapai standar yang telah ditetapkan peneliti, yaitu peningkatan kreativitas siswa. Demikian pula dengan hasil angket tabel 4 menunjukkan bahwa kreativitas siswa sudah mengalami peningkatan karena lebih dari 50% siswa tidak hanya mencari dari satu buku bahkan untuk memenuhi keingintahuan mereka, para siswa mencari informasi yang terbaru (*up to date*) melalui media internet yang bisa di akses di sekolah.

Sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan *discovery*, kreativitas siswa masih rendah yaitu sebesar 2,7. Tetapi setelah diadakan tindakan kelas dengan teknik – teknik yang benar, kreativitaas siswa cenderung meningkat. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Perbandingan Tingkat kreativitas Siswa

No.	Indikator	Tingkat Kreativitas Siswa		
		Sebelum PTK	Siklus I	Siklus II
1.	Hasrat Keingintahuan Siswa	2,7	3,4	4,0
2.	Partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas	2,7	3,4	4,1
3.	Kemampuan siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan guru	2,8	3,3	4,2

Sedangkan bila kreativitas siswa dilihat dari indikator latar belakang membaca siswa, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 6. Perbandingan Tingkat Kreativitas Siswa

No.	Indikator	Aspek yang ingin diketahui	Sebelum PTK	Siklus I	Siklus II
1.	Latar belakang membaca siswa	a. Mencari informasi dari berbagai buku dan sumber lainnya (Browshing Internet)	17%	17%	60%
		b. Mencari informasi dari satu buku		31%	28%
		c. Tidak berusaha mencari buku apapun selain buku paket	22%	52%	12%
			60%		

Pembahasan

Dari tabel 5.1 diatas dapat dilihat bahwa kreativitas siswa terus mengalami peningkatan. Pada ketiga indikator yaitu hasrat keingintahuan siswa, partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas dan cara siswa menanggapi pertanyaan guru rata – rata setelah dilakukan siklus I mengalami peningkatan sebesar 0,7. Hal yang sama juga terjadi pada siklus II yaitu kreativitas siswa mengalami peningkatan yang cukup

signifikan yaitu dari skor rata – rata kreativitas pada siklus I sebesar 3,4 menjadi 4,1 pada siklus II yaitu mengalami peningkatan sebesar 0,7.

Pada tabel 5.2 terlihat bahwa dengan indikator latar belakang membaca siswa, kreativitas siswa untuk mencari informasi yang relevan dengan mata pelajaran selalu mengalami peningkatan. Sebelum PTK terlihat bahwa minat baca siswa sangat rendah namun hal tersebut mengalami peningkatan pada siklus I dimana telah ada siswa yang berinisiatif untuk membaca buku walaupun persentasenya belum memenuhi harapan peneliti. Namun pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat mengejutkan, dimana minat baca siswa menjadi berbanding terbalik bila dibandingkan pada siklus I. Para siswa malah tidak hanya mencari materi dari buku penunjang saja mereka bahkan berusaha untuk meningkatkan pengetahuan mereka terhadap materi melalui media internet.

Dari hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi hasil belajar dari 75% menjadi 90 % atau terjadi kenaikan sebesar 15%., sehingga peneliti berharap agar metode pembelajaran Discovery “TRIPLE B-NET” dapat digunakan sebagai kontribusi untuk pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu khususnya dan mata pelajaran lain secara umum.

Ternyata dari uji coba dan riset yang dilaksanakan oleh peneliti tidak bertentangan, sehingga hipotesis terjawab, dan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang lain demikian juga memiliki kesetaraan pada hasil yang telah disimpulkan (Elvira-yunita-utami. Penerapan Metode *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika dalam Usaha Peningkatan Motivasi Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Neg 2 Pengasih Kabupaten. Kulon Progo).

SIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas melalui analisis data maka dapat disimpulkan bahwa: penerapan Model Pembelajaran *Discovery* “TRIPLE B-NET” Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan tujuan meliputi (1) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. (2). upaya meningkatkan kualitas metode yang dikembangkan dalam pembelajaran. (3). Memberi motivasi kepada siswa untuk meningkatkan kreativitasnya. (4). Menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif terhadap proses belajar mengajar. siklus 2 yang dilakukan. minat baca siswa juga mengalami peningkatan secara signifikan bahkan siswa juga berinisiatif untuk mencari tambahan informasi untuk melengkapi materi pelajarannya dari browsing internet. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesa dalam penelitian ini telah terjawab dengan model *discovery* “TRIPLE B-NET” selain meningkatkan kreativitas siswa, juga dapat meningkatkan pola berpikir kritis dan konstruktif dan menciptakan suasana kelas lebih kondusif terhadap proses belajar mengajar.

Dengan demikian penerapan dari metode Discovery “TRIPLE B-NET” dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dari 75% menjadi 90.% sehingga terjadi kenaikan prestasi hasil belajar pada nilai raport. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau meningkatkan kreativitas siswa maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut : (a) Bagi Pengajar IPS khususnya dan pengajar mata pelajaran lain pada umumnya sebaiknya menggunakan model pembelajaran *Discovery* “TRIPLE B-NET” dalam proses pembelajaran sebagai salah satu variasi model pembelajaran, (c) Untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada materi dan peningkatan penghayatan terhadap materi pembelajaran guru dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery* “TRIPLE B-NET”.

Bagi lembaga pendidikan dan lembaga lain yang terkait, hasil penelitian dapat merupakan bahan masukan yang berguna dan juga sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan yang diambil dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dan perlu dilakukan penelitian sebagai kelanjutan dari kajian ini demi tercapainya pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Ardi-lamadi.blogspot.com/2010/02/peningkatan-hasil-belajar-matematika

Elvira-yunita-utami.Penerapan Metode *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika dalam Usaha Peningkatan Motivasi Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pengasih Kabupaten.Kulon Progo

[http-3A-2Findex-of-ppt.com-2FMetode-2Pembelajaran-2FDiscovery-2FLearning-2F](http://3A-2Findex-of-ppt.com-2FMetode-2Pembelajaran-2FDiscovery-2FLearning-2F)

Ratumanan, T. G. 2004. *Belajar dan Pembelajaran edisi kedua*. Unesa University Press. Diposkan oleh Marry di 06.18