

PENGARUH SUMBER BELAJAR IPS TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MAHASISWA

Naniek Sulistya Wardani*

PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

email: wardani.naniek@gmail.com, No. HP 0856 2698 547

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu (*quasi experiment research*), dengan desain pretes-postes menggunakan kelompok kontrol tanpa penugasan random. Sampel penelitian yang dijadikan *pilot project* adalah mahasiswa program studi PGSD FKIP UKSW kelas 16 A dengan jumlah 24 mahasiswa dan kelas 16 E dengan jumlah 23 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi langsung. Instrumen penelitian menggunakan panduan observasi yang dilengkapi dengan rubrik pengukuran. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yaitu untuk menganalisis perbedaan skor rerata *independent sample t-test* skor kreativitas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan bantuan program SPSS 19,0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar mahasiswa. Hal ini nampak dari nilai signifikan *equal variances assumed (2-tailed)* dari kreativitas belajar IPS sebesar $0,02 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_A diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor kreativitas belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan nampak melalui perhitungan hasil uji *t* sebesar 3,199. Implementasi pembelajaran IPS dengan sumber belajar IPS melalui langkah-langkah 1). Menerima tema pembelajaran IPS dan kompetensi dasar, 2) menalar tema berdasarkan kajian teori, 3) membuat instrument penelitian, 4) mengumpulkan informasi di Bukit Cinta Rawapening (RP), 5) menganalisis informasi, 6) mempresentasikan laporan hasil.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, sumber belajar, pendekatan *problem based learning (PBL)*, Kreativitas Belajar IPS

PENDAHULUAN,

Pembelajaran yang berlangsung saat ini, terdapat pergeseran filsafat pendidikan dari behavioristik ke konstruktivistik. Pergeseran filsafat pendidikan ini juga membawa konsekuensi terutama dalam pelaksanaan pembelajaran. Konsekuensi itu nampak pada pemberian informasi, kalau behavioristik, guru memberi informasi kepada siswa, sedangkan dalam konstruktivistik, informasi didapatkan siswa dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, pembelajaran konstruktivistik mengarahkan guru untuk selalu mendorong peserta didik **mencari tahu** dari

berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu. Peserta didik didorong untuk dapat **merumuskan masalah** (menanya) sendiri, bukan hanya menyelesaikan masalah (menjawab). Untuk itu perlu, melatih peserta didik berfikir **analitis** (pengambilan keputusan) dan peserta didik sadar pentingnya **kerjasama dan kolaborasi** dalam menyelesaikan masalah (Sisdiknas, 2012:1).

Pembelajaran semacam ini juga berlaku untuk pembelajaran IPS atau *social studies*. *Social studies is the interdisciplinary integration of social science and humanities concepts for the purpose of practicing*

problem solving and decision making for developing citizenship skills on critical social issues (Bar, Barth, 1977:42). Pendekatan terpadu dalam IPS, pada hakikatnya merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan autentik (Buku Guru IPS, 2014: 9). Pengembangan materi IPS dengan ciri pembelajaran terpadu menggunakan geografi sebagai titik tolak (*platform*) kajian. Proses pembelajaran IPS, tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih menekankan pada segi praktis yakni peserta didik mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan memecahkan masalah sosial.

Dalam pembelajaran IPS butuh *platform* kajian untuk memecahkan permasalahan dan pengambilan keputusan. Untuk itu perlu prosedur pembelajaran yang memadai. Pembelajaran di kelas perlu didesain dengan baik, melalui pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Dalam perkuliahan mahasiswa PGSD, terbiasa mengerjakan tugas membuat makalah. Dalam pembuatan makalah dilakukan secara berkelompok, sehingga mahasiswa berdiskusi untuk penyusunan makalah. Namun ada juga yang pembuatan makalahnya dengan pembagian tugas. Setelah makalahnya jadi, dipresentasikan di depan kelas secara berkelompok. Sering terjadi dalam presentasi makalah, mahasiswa hanya membaca teks nya saja, sehingga ketika ada temannya yang bertanya atau merespon makalah, mahasiswa yang presentasi menjadi

'glagepan' dalam menjawabnya. Persoalannya adalah mahasiswa yang presentasi tidak menguasai materi dari makalah yang dibuatnya. Hasil yang diperoleh adalah penguasaan materi kurang.

Dalam kurikulum KKNi perguruan tinggi, perkuliahan hendaknya melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat. Perkuliahan berbasis penelitian bertujuan untuk mencari tahu permasalahan langsung yang ada di lapangan, memecahkan masalah sendiri dan mempublikasikannya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran SD yang pembelajarannya mengkaji fakta-fakta riil. Untuk itu, perkuliahan IPS perlu merancang dan melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan sumber belajar nyata yang ada di lingkungan.

Perkuliahan IPS dengan sumber belajar lingkungan akan menciptakan kreatifitas belajar mahasiswa dalam memecahkan suatu masalah. Permasalahan yang dirumuskan adalah apakah terdapat pengaruh sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar mahasiswa. Implementasi pembelajaran IPS dalam perkuliahan didesain dengan menggunakan Pendekatan *problem-based learning* (PBL). PBL adalah pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah (permenkemdikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses (2016:5). Dalam implementasi PBL, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan. Dalam pelaksanaan PBL akan menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*problem-based learning*) yang disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan. Karya yang dihasilkan dalam

mata kuliah IPS berdasarkan RPS (rancangan program semester) adalah Materi pembelajaran berdasar tema tertentu. Materi diperoleh secara kontekstual di lapangan, yang merupakan sumber belajar lingkungan. Materi ini merupakan perangkat pembelajaran.

Langkah-langkah PBL dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh Wardani Naniek Sulistya (2016: 496) adalah menemukan masalah, mengidentifikasi informasi, menemukan strategi pemecahan masalah, mengevaluasi kesesuaian strategi dan solusi, dan mengkomunikasikan kesimpulan.

Alasan utama pemilihan pendekatan PBL adalah (1) pembelajaran memerlukan ilustrasi langsung terhadap masalah yang dihadapi dalam dunia sesungguhnya, (2) pembelajaran berbasis kuliah saja seringkali membosankan, perlu ke lapangan (lingkungan), (3) proses belajar yang efektif adalah yang melibatkan refleksi (*double loop learning*). Diharapkan dengan melibatkan mahasiswa dalam proses *problem based learning*, mahasiswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik (Nur Kholis, Moh. Khairudin, Dan Haryanto. 2015:216).

Pembelajaran PBL berbasis pada pemecahan masalah menuntut adanya **kreativitas** peserta didik. Peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Melalui kreativitas belajar, peserta didik dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan menentukan masalah, menalar, mengumpulkan informasi, menganalisis, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil pemecahan masalahnya. Kreativitas itu merupakan suatu

potensi atau kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya.

Sylvana MD Maukar (2014: 568) mendefinisikan kreativitas sebagai berikut, *creativity is the potential of a person to produce something new both in solving problem and in expressing ideas that are useful in the field of work, reflected in the actions/behavior of people in the line of duty working with the aim to improve the quality of service, so as to give satisfaction to those who served.*

Kreativitas merupakan sebuah potensi atau kemampuan yang dimiliki seseorang, untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam memecahkan permasalahan maupun dalam mengemukakan pendapat yang terwujud melalui perilaku didalam memberikan layanan yang baik di dalam pekerjaannya. Perilaku yang nampak melalui aktivitas merupakan kemampuan dari peserta didik. Sejalan dengan pendapat Sylvana MD Maukar, Semiawan (1987) dalam Bayu Nugraha (2013:50), menyatakan bahwa *creativity is the potential possessed by every individual that is involved through the activities and the results of his work.* Kreativitas itu merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu yang dilakukan melalui pekerjaannya. Jadi kreativitas merupakan sebuah potensi yang dimiliki setiap individu, untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam memecahkan permasalahan maupun dalam mengemukakan pendapat yang terwujud melalui perilaku didalam memberikan layanan yang baik di dalam pekerjaannya. Kreativitas dapat dikatakan sebagai "*Four P's*

of creativity: person, process, press, product' (Rhodes dalam Munandar Utami, 2012:20). Kreativitas yang dihasilkan seseorang, merupakan kombinasi dari ke empat P yang saling berhubungan. Selanjutnya David Cambell dalam Antonius Atosokhi dkk (2005), menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil dengan ciri:

1. Inovatif, contohnya belum pernah ada, segar, menarik, aneh, mengejutkan dan terobosan baru
2. Berguna, contohnya lebih enak, lebih baik, lebih praktis, mempermudah, mendorong, memecahkan masalah dan mengurangi hambatan.
3. Dapat dimengerti, contohnya hasil yang sama dapat dibuat pada waktu yang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu (*quasi experiment research*), yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasi semua variabel yang relevan (Slameto, 2012:100), dengan desain pretes-postes menggunakan kelompok kontrol tanpa penugasan random. Dalam penelitian ini menggunakan kelompok kontrol pembelajaran tidak menggunakan sumber belajar IPS dalam PBL dan kelompok eksperimen pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar IPS dalam PBL. Masing-masing kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan pre tes sebelum

perkuliahan, dan pos tes setelah perkuliahan selesai. Pemberian pre tes dimaksudkan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas. Desain penelitian eksperimental semu dengan desain pretes-postes seperti disajikan melalui tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Desain Penelitian Eksperimen Semu

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
T1	X	T2
T3		T4

Keterangan :

X : Perlakuan PBL dengan sumber belajar lingkungan

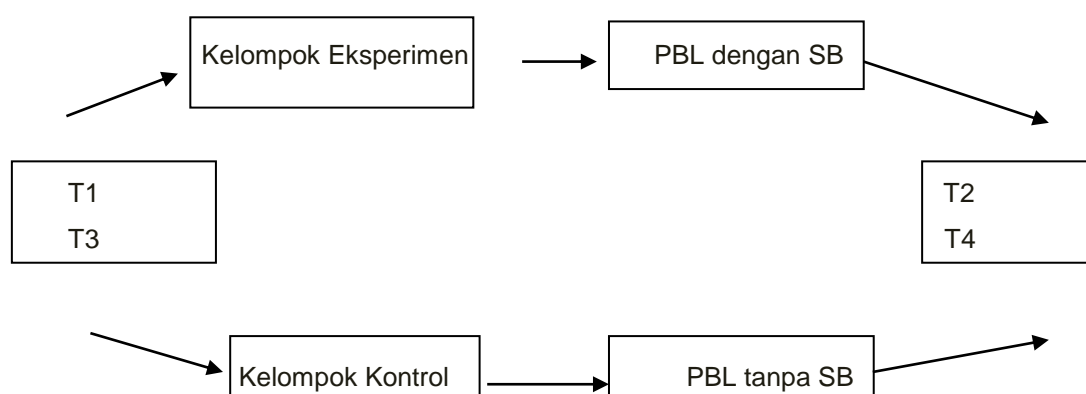
T1 : Pengukuran kreativitas belajar IPS 1 kelompok eksperimen

T2 : Pengukuran kreativitas belajar IPS 2 kelompok eksperimen

T3 : Pengukuran kreativitas belajar IPS 1 kelompok kontrol

T4 : Pengukuran kreativitas belajar IPS 2 kelompok kontrol

Sampel penelitian yang dijadikan *pilot project* adalah mahasiswa program studi PGSD FKIP UKSW kelas 16 A dengan 24 mahasiswa dan kelas 16 E dengan 23 mahasiswa. Lokasi penelitian dipilih secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan perbedaan kreativitas yang diterapkan kedua kelas tersebut. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi langsung terhadap kelompok eksperimen PBL dengan sumber belajar IPS dan kelompok kontrol PBL tanpa sumber belajar IPS. Sumber belajar IPS di objek wisata Bukit Cinta Rawa pening. Instrumen penelitian menggunakan panduan observasi yang dilengkapi dengan rubrik pengukuran observasi. Secara sederhana rancangan penelitian disajikan melalui gambar 1.



Gambar 1 Bagan Rancangan Penelitian

SB = sumber belajar

Adapun kisi-kisi pengukuran observasi kreativitas belajar mahasiswa disajikan melalui tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 : Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Belajar

No	Indikator	Item
1	Inovatif	1. Dapat membuat instrumen penelitian
		2. Mengumpulkan informasi
		3. Mempresentasikan hasil
2	Berguna	1. Menganalisis informasi
		2. Kegunaan kajian teori
		3. Kegunaan laporan hasil
3	Dapat dimengerti	1. Menerima tema pembelajaran
		2. Menalar berdasar kajian teori
		3. Membuat laporan

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pengamatan. Pengamatan bertujuan untuk mengecek apakah pelaksanaan pembelajaran IPS sesuai dengan yang direncanakan. Lembar pengamatan disampaikan melalui tabel 3 dan 4 berikut ini.

Tabel 3 Pembelajaran IPS dengan Sumber Belajar IPS

No	Indikator	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Menerima tema pembelajaran IPS dan kompetensi dasar,		
2	menalar tema berdasarkan kajian teori		
3	membuat instrument penelitian		
4	mengumpulkan informasi di Bukit Cinta Rawapening (RP)		
5	menganalisis informasi		
6	Mempresentasikan laporan hasil		

Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS *Windows Version 20*. Uji coba instrumen penelitian dilakukan pada 24 mahasiswa dari kelas RS 16 F.

Hasil dari uji validitas instrumen kreativitas belajar sebanyak 9 butir menunjukkan $r \geq 0,3$ yang artinya valid, dan dari hasil pengujian reliabilitas 9 butir dengan diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0,748, artinya reliabilitas ke 9 butir adalah reliabel. Dengan

demikian, instrumen penelitian untuk pengukuran kreativitas belajar dapat digunakan dalam penelitian.

Adapun hasil dari pengolahan data instrumen penelitian untuk uji reliabilitas dan uji validitas dengan program SPSS, ditunjukkan melalui tabel 5, 6 dan 7.

Tabel 4 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran IPS Tanpa Sumber Belajar IPS

No	Indikator	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Menerima tema pembelajaran IPS dan kompetensi dasar,		
2	menalar tema berdasarkan kajian teori		
3	menganalisis informasi		
4	Mempresentasikan laporan hasil		

Tabel 5 Case Processing Summary

Cases	N	%
Valid	24	100,0
Exclude ^a	0	,0
Total	24	100,0

Tabel 6 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,748	9

Tabel 7 Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
var01	6,7241	3,778	,247	,749
var02	6,8621	3,195	,506	,710
var03	6,8276	3,148	,584	,697
var04	6,7931	3,170	,624	,692
var05	6,7931	3,384	,453	,720
var06	6,7241	3,993	,268	,770
var07	6,6897	3,936	,266	,756
var08	6,7931	2,670	,580	,699
var09	6,7586	3,333	,559	,705

Uji distribusi normal menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan program komputer SPSS versi 23. Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,163 \geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal. Uji homogenitas varian menggunakan *one way anova* SPSS. Berdasarkan output SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel

kreativitas belajar (Y) berdasarkan variabel sumber belajar IPS (X) sebesar $0,107 \geq 0,05$, artinya data variabel kreativitas belajar (Y) berdasarkan variabel sumber belajar IPS (X) mempunyai varian yang sama, sehingga dapat disimpulkan bahwa yang diuji homogen. Hasil uji distribusi normal disajikan melalui tabel 8 berikut.

Tabel 8 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,75373809
Most Extreme Differences	Absolute	,133
	Positive	,133
	Negative	-,092
Test Statistic		,133
Asymp. Sig. (2-tailed)		,163 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Kreativitas belajar mahasiswa diukur melalui proses pelaksanaan pembelajaran PBL dengan sumber belajar IPS, mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Pembelajaran PBL dengan sumber belajar IPS dengan langkah 1). Menerima tema pembelajaran IPS dan kompetensi dasar, 2) menalar tema berdasarkan kajian teori, 3) membuat instrument penelitian, 4) mengumpulkan informasi di Bukit Cinta Rawapening (RP), 5) menganalisis informasi, 6) mempresentasikan laporan hasil.

Pembelajaran PBL tanpa sumber belajar IPS dengan langkah 1). Menerima tema pembelajaran IPS dan kompetensi dasar, 2) menalar tema berdasarkan kajian teori, 3) menganalisis informasi, 4) mempresentasikan laporan hasil.

Pelaksanaan pembelajaran PBL di dua kelompok di observasi untuk mengetahui apakah seluruh aktivitas pembelajaran mengikuti langkah-langkah

yang telah ditetapkan seperti disebut di atas. Hasil observasi ke dua kelompok dinyatakan melaksanakan seluruh langkah-langkah pembelajaran PBL yang telah ditetapkan dengan baik.

Dari aktivitas pembelajaran PBL, masing-masing aktifitas PBL dinilai tingkat kreativitasnya melalui 3 indikator yakni inovasi, berguna dan dapat dimengerti. Kreativitas belajar, diklasifikasikan menjadi 3 kriteria yakni kreativitas belajar rendah (skor 15- 30), kreativitas belajar sedang (skor 31-45) dan kreativitas belajar tinggi (skor 46-60). Skor kreativitas diperoleh dari 9 butir dalam lembar observasi yang terdiri dari 3 indikator kreativitas yakni aspek kreativitas inovasi, kreativitas berguna dan kreativitas dimengerti. Kreativitas belajar mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, secara rinci ditunjukkan melalui tabel tabulasi silang seperti dalam tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar IPS dalam Pembelajaran IPS PBL

Skor	Kriteria Kreativitas	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frek	Persen (%)	Frek	Persen (%)
1-9	Rendah	2	8,33	7	30,43
10-18	Sedang	9	37,50	11	47,83
19-27	Tinggi	13	54,17	5	21,74
	Jumlah	24	100	23	100,00

Mendasarkan tabel 9, nampak bahwa kreativitas belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak seimbang. Nampak tingkat kreativitas belajar tinggi kelompok eksperimen sebesar 54,17 % > 21,74 % kelompok kontrol. Perbedaan kreativitas belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sangat signifikan.

Perbedaan kreativitas belajar tinggi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diuji dengan uji t. Uji *t-test* menggunakan *independent samples test* dengan bantuan komputer program SPSS versi 23, menghasilkan output seperti yang disajikan melalui tabel 10 dan tabel 11 berikut ini.

Tabel 10. Group Statistics

	KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
SKOR	1	24	2,61	,644	,114
	2	23	1,71	,871	,149

Tabel 11. Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
SKOR Equal variances assumed	8,247	,006	3,199	47	,002	,607	,190	,228	,985
Equal variances not assumed			3,228	60,683	,002	,607	,188	,231	,982

Dari tabel 10, menunjukkan bahwa ada 2 kelompok yang akan diuji perbedaan rata-ratanya, yakni kelompok

eksperimen (1) berjumlah 24 responden dan kelompok kontrol (2) berjumlah 23 responden. Rata-rata (mean) skor yang

diperoleh setelah ada perlakuan untuk kelompok eksperimen 2,61 dari 3, dan kelompok kontrol 1,71 dari 3. Hasil uji t-test disajikan melalui tabel 11.

Berdasarkan *output independent sample t-test* diperoleh nilai Sig (*2-tailed*) sebesar $0,02 \leq 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_A diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor kreativitas belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu *treatment* atau perlakuan yang berupa pembelajaran IPS PBL dengan sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar mahasiswa PGSD. Pemberian *treatment* bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran IPS PBL dengan sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar mahasiswa PGSD. *Treatment* yang berupa pembelajaran IPS PBL dengan sumber belajar IPS dilaksanakan mengacu langkah-langkah yang pernah dilakukan oleh Wardani Naniek Sulisty (2016: 496) yaitu menemukan masalah, mengidentifikasi informasi, menemukan strategi pemecahan masalah, mengevaluasi kesesuaian strategi dan solusi, dan mengkomunikasikan kesimpulan. Langkah-langkah PBL disesuaikan dengan kompetensi yang hendak dicapai sehingga langkah-langkah

PBL yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 1). Menerima tema pembelajaran IPS dan kompetensi dasar, 2) menalar tema berdasarkan kajian teori, 3) membuat instrument penelitian, 4) mengumpulkan informasi di Bukit Cinta Rawapening (RP), 5) menganalisis informasi, 6) mempresentasikan laporan hasil.

Responden terjun langsung ke Bukit Cinta Rawapening untuk mengumpulkan informasi terkait dengan pembelajaran tematik. Dengan mengumpulkan informasi secara langsung, responden akan tahu permasalahan yang muncul, responden merasakan sendiri fenomena yang ada dan terjadi, sehingga dapat memecahkan masalah sendiri dan membuat materi pembelajaran tematik. Aktivitas ini melibatkan mahasiswa belajar secara langsung, sehingga muncullah kreativitas-kreativitasnya yang merupakan potensi yang dimilikinya. Pembelajaran seperti ini merupakan pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa 2006: 102).

Berdasarkan output uji t-test, dapat dilihat hasil F hitung *Levene test* sebesar 8,247 dengan probabilitas $0,006 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel memiliki varian sama atau dengan kata lain kedua kelompok homogen. Dengan demikian analisis uji beda *t-test* harus menggunakan asumsi *equal variance*

assumed. Dari tabel 12 di atas, nampak bahwa hasil uji t sebesar 3,199 dengan probabilitas signifikansi $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran IPS PBL dengan sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, setelah diperoleh dari hasil uji beda maka analisis hipotesisnya adalah: Terdapat pengaruh positif signifikan pembelajaran IPS PBL terhadap kreativitas belajar mahasiswa PG SD FKIP UKSW semester 2 tahun akademik 2017/2018.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh positif yang signifikan dalam pembelajaran IPS PBL dengan sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar mahasiswa terbukti. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikan *equal variances assumed (2-tailed)* dari kreativitas belajar IPS sebesar $0,02 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_A diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor kreativitas belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan nampak melalui perhitungan hasil uji t sebesar 3,199 dengan probabilitas signifikansi $0,002 < 0,05$.

Implementasi pembelajaran IPS PBL dengan sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar dilaksanakan melalui langkah-langkah 1). Menerima tema pembelajaran IPS dan kompetensi dasar, 2) menalar tema berdasarkan kajian teori, 3) membuat instru-

ment penelitian, 3) mengumpulkan informasi di Bukit Cinta Rawapening (RP), 4) menganalisis informasi, 5) mempresentasikan laporan hasil.

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan, yang telah berhasil membuktikan bahwa pengaruh pembelajaran IPS PBL dengan sumber belajar IPS terhadap kreativitas belajar IPS, maka saran yang diberikan yaitu:

1. Pembelajaran IPS PBL menekankan kerja ilmiah, dapat dijadikan salah satu solusi bagi dosen supaya pembelajaran tidak monoton hanya di dalam kelas saja, namun juga perlu kerja ilmiah yang menggunakan sumber belajar lingkungan atau studi lapang.
2. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sangat mendorong kreativitas mahasiswa, yang pelaksanaannya harus disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai supaya hasilnya lebih optimal
3. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS memerlukan persiapan yang matang.
4. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dan lebih luas sebagai pengembangan dari penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2014. *Buku Guru IPS untuk SMP/MTs Kelas VII*. Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Anonim. 2013. *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Menteri Hukum dan HAM Dikbud RI
- Anonim. Sisdiknas. 2012. Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21. <http://nangkris-artikel.blogspot.co.id/2013/01/pergeseran-paradigma-belajar-abad-21.html>. Diakses 12-06-2012
- Bayu Nugraha. 2013. Creative Sports Education Foundation. *Proceedings of Empowering the Primary Education for the Brighter Generation*. Yogyakarta: Primary Education and Elementary School Teacher Education.
- Barr, R.D., Barth, J.L., Shermis, S.S. 1977. *Defining the Social Studies*. Virginia: National Council for The Social Studies.
- Nur Kholis, Moh. Khairudin, Dan Haryanto. 2015. Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sistem Robotika Melalui Pendekatan *Problem Based Learning* Berbantuan Robot Manipulator Dengan *Neural Network Backpropagation*. *Prosiding Semnas dalam rangka Dies Natalis Universitas Negeri Yogyakarta ke 51*. Yogyakarta LPPM UNY.
- Mulyasa 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif, dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munandar Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sylvana MD Maukar. 2014. The Influence of Emotional Intelligence, Creativity, Work Ethic, To Service Quality of SSHigh School Library In The Minahasa Rengency. *Proceedings of the 3 rd International Seminar on Quality and Affordable Education*. 25 th-28 th November 2014. 43300 Sri Kembangan: Ebiza Pack Sdn. Bhd.
- Slameto, 2012. *Penelitian dan Inovasi Pendidikan*. Kabupaten Semarang: Widya Sari Press.
- Wardani Naniek Sulistya. 2016. Upaya Pembiasaan Membaca Melalui Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional MMP 2016*. Salatiga: Satya Wacana University Press