

**PENGARUH MANAJEMEN KELAS BERBASIS *CREATIVE*
CLASS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Blondo 1, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:
Nunik Budiyantri
15.0305.0055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2019**

**PENGARUH MANAJEMEN KELAS BERBASIS *CREATIVE*
CLASS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Blondo 1, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2019**

**PENGARUH MANAJEMEN KELAS BERBASIS *CREATIVE CLASS* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Blondo 1, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Nunik Budiyanti
15.0305.0055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2019**

**PENGARUH MANAJEMEN KELAS BERBASIS *CREATIVE*
CLASS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Blondo 1, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang)**

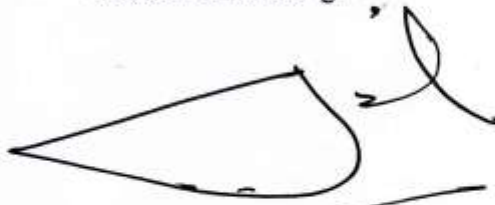
SKRIPSI

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Nunik Budiyantri

15.0305.0055

Dosen Pembimbing I



Dr. Purwati, MS., Kons
19600802198503 2 003

Magelang, 03 Juli 2019
Dosen Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd
148306129

PENGESAHAN

PENGARUH MANAJEMEN KELAS BERBASIS *CREATIVE CLASS* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA

Oleh:

Nunik Budiyantri

15.0305.0055

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Rabu

Tanggal : 3 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

- | | | |
|----------------------------------|-----------------------|-------|
| 1. Dr. Purwati, MS., Kons. | (Ketua/Anggota) | |
| 2. Septiyati Purwandari, M.Pd. | (Sektretaris/Anggota) | |
| 3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. | (Anggota) | |
| 4. Agrissto Bintang Aji P, M.Pd. | (Anggota) | |

Mengesahkan

Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP.19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nunik Budiyantri
N.P.M : 15.0305.0055
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Manajemen Kelas Berbasis *Creative Class* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari diketahui adanya plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkannya sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 03 Juli 2019
Yang membuat pernyataan,



Nunik Budiyantri
NPM. 15.0305.0055

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat.

(Q,S. AL-Mujadallah:11)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu (Bapak Gunadi dan Ibu Nanik) yang sabar dan tak pernah lelah mengasihi, menyayangi dan senantiasa mendo'akan ku
2. Almamaterku Prodi PGSD FKIPUMM.

**PENGARUH MANAJEMEN KELAS BERBASIS *CREATIVE CLASS* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Blondo 1, Kecamatan Mungkid,
Kabupaten Magelang)**

Nunik Budiyaniti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh manajemen kelas berbasis *creative class* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Blondo 1.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Pre Experimental Design*) dengan model *One Grup Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih secara *sampling jenuh*. Sample yang diambil sebanyak 20 siswa. Uji validitas instrument tes hasil belajar IPS dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 21.00*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas *Shapiro Wilk*, uji Homogenitas dan uji Hipotesis. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *Paired Sample t test* dengan bantuan *SPSS for Windows versi 21.00*.

Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Paired Sample t test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed) $0,000 < 0.05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata (*mean*) hasil belajar pretest 44,04 dan setelah diberi perlakuan (*treatment*) hasil rata-rata (*mean*) posttest meningkat sebanyak 80,47. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan manajemen kelas berbasis *creative class* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kata Kunci : Manajemen Kelas Berbasis *Creative Class*, Hasil Belajar, IPS

THE EFFECT OF CREATIVE CLASS-BASED CLASS MANAGEMENT RESULTS LEARNED SOCIAL SCIENCE FOR STUDENTS

(Research on the Students of class IV SDN Blondo 1, Mungkid, Magelang)

Nunik Budiyanti

ABSTRACT

This research aims at finding out the effect of the creative class-based class management results learned IPS grade IV elementary school Country Blondo 1.

This research employed appearance experimental research type (Pre Experimental Design) with the model One Group Pretest Posttest Design. The sample were subject is assigned by saturated sampling technique. Sample taken as many as 20 students. Data were collected through done with the observation sheet as a premier data and test results as secondary data learn IPS. Test the validity of the results of the test instrument learning IPS using the formula product moment test reabilitas while using cronbach alpha formula with the help of the program SPSS for Windows version 21.00. Analysis prerequisite test consists of normality test of its homogeneity, Shapiro Wilk and test Hypotheses. Data analysis using statistical techniques parametrik i.e. Paired Sample t test test with the help of SPSS for Windows version 21.00.

This is evidenced from the results of the analysis of the test Sample Paired t test on the Group experiments with probabilitas the value of the sig (2-tailed) $0.00 < 0.05$. based on the results of analysis and discussion, there is a difference score average (mean) the results of the study and after given a pretest 44.04 treatment (treatment) results in an average (mean) increases as much as posttest 80.47. The results of this research it can be concluded that the application of the creative class-based class management of influential positive learning outcomes against IPS students.

Keywords: Classroom Management-Based Creative Class, The Results Of The Study, Social Science

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga kita dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat. Skripsi dengan judul “Pengaruh Manajemen Kelas Berbasis *Creative Class* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Blondo 1”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Skripsi ini tidak dapat selesai dengan tepat dan baik apabila tidak ada dukungan dari pihak-pihak yang berwenang. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Widodo, MT Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Dr. Riana Mashar, M. Si., Psi selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Dr. Purwati, MS., Kons. dan Septiyati Purwandari, M.Pd yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran serta nasehat pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang

telah membantu saya dalam penyusunan skripsi.

7. Kepala Sekolah SDN Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang dan Guru yang tidak bisa disebut satu persatu yang telah membantu dan memotivasi saya dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari keterbatasan pemikiran serta minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki menyebabkan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya kepada Allah Subhanahu Wata'ala penulis berserah diri dan mohon Ridho-Nya semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

Nunik Budiyantri
NPM.15.0305.0055

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENEGAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan penelitian.....	7
F. Manfaat penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Karakter Anak Sekolah Dasar	9
B. Hasil Belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).....	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
3. Tipe Hasil Belajar	17
C. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SD.....	19
1. Pengertian IPS	19
2. Tujuan IPS SD	20
3. Materi IPS SD.....	24
4. Pengertian Hasil Belajar IPS	25
D. Manajemen Kelas.....	28
1. Pengertian Manajemen Kelas	28
2. Pendekatan Manajemen Kelas.....	30
3. Tujuan Manajemen Kelas.....	32
4. Prinsip Manajemen Kelas.....	33
E. Manajemen Kelas Berbasis <i>Creative Class</i>	35
1. Pengertian Manajemen Kelas Berbasis <i>Creative Class</i>	35
2. Manfaat Manajemen Kelas Berbasis <i>Creative Class</i>	37

3. Strategi Manajemen Berbasis <i>Creative Class</i>	38
F. Penelitian yang Relevan	54
G. Kerangka Berfikir.....	55
H. Hipotesis Penelitian.....	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	77
A. Rancangan Penelitian	77
B. Identifikasi Variabel Penelitian	78
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	78
D. Subjek Penelitian.....	79
E. Setting Penelitian.....	80
F. Metode Pengumpulan Data	81
G. Instrumen Penelitian.....	82
H. Validitas dan Reabilitas.....	85
I. Prosedur Penelitian.....	95
J. Metode Analisis Data	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	98
A. Hasil Penelitian	98
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	98
2. Deskripsi Data Penelitian	100
3. Perbandingan Pengukuran awal (Prettest) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Hasil Belajar IPS Siswa	104
4. Uji Prasyarat Analisis	106
5. Uji Hipotesis	108
B. Pembahasan.....	110
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	115
A. Simpulan.....	115
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kegiatan Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Model Pembelajaran Berkelompok STAD	40
Tabel 2 Langkah- Langkah Model Pembelajaran STAD yang Mengarah pada Metode Course Riview Horay	45
Tabel 3 Desain One Grup Pretest-Posttest	77
Tabel 4 Agenda Penelitian	80
Tabel 5 Kisi- Kisi Instrumen Observasi	82
Tabel 6 Kriteria Pertanyaan Observasi	83
Tabel 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes	84
Tabel 8 Validitas Butir Soal Pilihan Ganda	86
Tabel 9 Validasi Butir Soal Isian Singkat	86
Tabel 10 Validitas Butir Soal Essay	88
Tabel 11 Reliabelitas Soal Pilihan Ganda	89
Tabel 12 Reliabelitas Soal Isian Singkat	89
Tabel 13 Realibelitas Soal Essay	89
Tabel 14 Klarifikasi Daya Pembeda	90
Tabel 15 Daya Beda Soal Pilihan Ganda	91
Tabel 16 Daya Beda Soal Isian Singkat	91
Tabel 17 Daya Beda Soal Essay	92
Tabel 18 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	93
Tabel 19 Kriteria Tingkat kesukaran Pilihan Ganda	93
Tabel 20 Kriteria Tingkat Kesukaran Isian Singkat	94
Tabel 21 Kriteria Tingkat Kesukaran Essay	94
Tabel 22 Daftar Hasil Belajar Pretest Siswa	100
Tabel 23 Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Mean Hasil <i>Pretest</i>	101
Tabel 24 Daftar Hasil Belajar <i>Posttest</i> Siswa	102
Tabel 25 Nilai Terendah, Nilai Teringgi dan Mean Hasil <i>Posttest</i>	103
Tabel 26 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa	105
Tabel 27 Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106
Tabel 28 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	107
Tabel 29 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108
Tabel 30 Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	109
Tabel 31 Perhitungan Nilai t Hitung dan Nilai Signifikan	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Mind Map Strategi Berbasis <i>Creative Class</i>	53
Gambar 2	Kerangka Berfikir Penelitian.....	55
Gambar 3	Grafik Hasil <i>Pretest</i> Siswa	102
Gambar 4	Grafik Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	104
Gambar 5	Grafik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPS Siswa	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian	121
Lampiran 2	Surat Keterangan Penelitian	122
Lampiran 3	Surat Pernyataan Validasi.....	123
Lampiran 4	Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen.....	125
Lampiran 5	Surat Keterangan Validasi Instrumen Guru.....	126
Lampiran 6	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	127
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	128
Lampiran 8	Kisi-Kisi Instrumen Soal Pretest dan Posttest.....	129
Lampiran 9	Lembar Instrumen Observasi.....	130
Lampiran 10	Soal Pretest dan Posttest	135
Lampiran 11	Daftar Nama Siswa.....	139
Lampiran 12	Instrumen Silabus	140
Lampiran 13	Instrument Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	145
Lampiran 14	Kisi-Kisi Materi Ajar.....	157
Lampiran 15	Pengembangan Materi Ajar	161
Lampiran 16	Media Pembelajaran	169
Lampiran 17	Penilaian	170
Lampiran 18	Kunci Jawaban Pretest dan Posttest.....	174
Lampiran 19	Hasil Pekerjaan Siswa	175
Lampiran 20	Daftar Nilai Pretest	177
Lampiran 21	Daftar Nilai Posttest.....	178
Lampiran 22	Hasil Validasi Observasi	179
Lampiran 23	Hasil Validasi Silabus.....	181
Lampiran 24	Hasil Validasi RPP	185
Lampiran 25	Hasil Validasi Materi Ajar.....	191
Lampiran 26	Hasil Validasi LKS	195
Lampiran 27	Hasil Validasi Media Pembelajaran	199
Lampiran 28	Hasil Validasi Pretest dan Posttest	203
Lampiran 29	Uji Validasi Soal Pilihan Ganda	207
Lampiran 30	Uji Validasi Isian	209
Lampiran 31	Uji Validasi Essay	210
Lampiran 32	Uji Reabilitas soal Pilihan Ganda	211
Lampiran 33	Uji Reliabilitas Soal Isian	212
Lampiran 34	Uji Reliabilitas Soal Essay.....	213
Lampiran 35	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	214
Lampiran 36	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Isian	215
Lampiran 37	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Essay.....	216
Lampiran 38	Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda	217
Lampiran 39	Hasil Uji Daya Beda Soal Isian	218
Lampiran 40	Hasil Uji Daya Beda Soal Essay.....	219
Lampiran 41	Hasi Uji Normalitas.....	220
Lampiran 42	Hasil Uji Homogenitas	221
Lampiran 43	Hasil Uji Hipotesis.....	222
Lampiran 44	Dokumen Kegiatan	223

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aktivitas sadar dan terencana yang dilakukan sebagai usaha untuk mewujudkan tujuan hidup (Rohman, 2013:121). Berdasarkan pernyataan berikut bahwa pendidikan dilakukan sebagai menunjang kehidupan manusia. Sedangkan Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha yang dilakukan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri untuk mencapai tujuan melalui proses jalur pendidikan secara formal. Sehingga Sekolah Dasar merupakan pendidikan dasar yang sangat penting untuk di jadikan acuan untuk pendidikan selanjutnya karena di sekolah dasar anak masih memulai aktivitas baru yang dapat memberikan pemahaman baru dalam kehidupannya.

Sekolah juga mengenal adanya aktivitas belajar dan mengajar yang sering kita sebut dengan pembelajaran (Sanjaya, 2011: 30). Pernyataan tersebut bahwa dalam pembelajaran kita tidak asing lagi mengenal aktivitas belajar maupun mengajar. Pembelajaran di Sekolah Dasar harus menyenangkan dan bernilai positif. Hal ini diidentifikasi mengenai fenomena pembelajaran sekolah dasar saat ini yaitu kebanyakan guru yang sudah berumur jarang melakukan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Guru sangat sibuk memikirkan administrasi sekolah sehingga tidak ada waktu untuk menciptakan inovasi baru dalam mengajarnya. Siswa juga kurang bersemangat

dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik.

Berdasarkan fenomena tersebut guru harus mampu menjadikan pembelajaran tersebut menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan sangat mempengaruhi guru dalam mengelola kelas itu menjadi kondusif. Pembelajaran yang kondusif sangatlah penting dalam aktivitas pembelajaran didalam kelas agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. kelas tentu sangatlah mendorong guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang sangat berharga bagi siswanya. Sehingga pengelolaan kelas harus dilaksanakan pada setiap guru dalam mengajar.

Kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar (Usman, 2015:28). Kelas merupakan proses seleksi dan penggunaan alat- alat yang tepat terhadap problem dan situasi kelas. Berbagai definisi tentang kelas yang dapat diterima oleh para ahli pendidikan yaitu seperangkat kegiatan guru untuk menumbuhkan dan mempertahankan organisasi kelas yang efektif.

Kelas tentunya sangat menunjang keberhasilan belajar siswa. Sehingga keterlibatan guru, siswa dan lingkungan sekolah merupakan faktor utama dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sangat diperlukan guru dalam mengelola kelas supaya tujuan guru dapat tercapai. Tujuan guru pada dasarnya adalah bagaimana guru dapat menstransfer materi pelajaran dengan baik, sehingga peserta didik dapat mengerti dan menerima materi pelajaran yang

diajarkan. Menstransfer ilmu kepada peserta didik bukanlah hal yang mudah dilakukan. Hal ini memacu guru untuk berperan kreatif dalam pembelajaran yang ada di dalam kelas. Kreativitas kelas merupakan kunci pokok seorang guru dalam membuat suasana dan kondisi kelas menjadi fokus dan bernilai. Sehingga manajemen kelas berbasis *Creative Class* perlu diterapkan guru dalam setiap kelas yang melakukan pembelajaran.

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai pola berfikir atau ide yang timbul secara kreatif, spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik penemuan ilmiah dan penciptaan secara mekanik (Suratno, 2005:24). Sedangkan pendapat lain mengenai kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk merubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan- penemuan dibidang ilmu teknologi, seni maupun penemuan dibidang lainnya Munandar juga menambahkan bahwa individu kreatif adalah melit (ulet, tidak pantang menyerah) serta banyak ide- ide orisinil dan baru (Munandar, 2009:37). Sehingga Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang baru atau asli yang sebelumnya belum dikenal ataupun memecahkan masalah baru yang dihadapi secara kreatif. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan kelas adalah sekelompok peserta didik yang menjadi satu bersama menyelenggarakan belajar mengajar kreatif dengan guru yang sama dan waktu yang sama serta guru yang sama.

Maka pengertian kreatif kelas menurut penulis adalah kemampuan membuat ide yang imajinatif yang menjadi ciri penemuan ilmiahnya dan penciptaan secara mekanik yang dilakukan didalam kelas. Baik kreatif dalam

membuat desain kelas menjadi hidup dan bernilai seni serta kreatif guru dalam menggunakan model, media dan strategi yang digunakan secara bervariasi. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif, media yang bervariasi dan teknik mengajar yang menarik.

Manajemen kelas berbasis Creative Class sangat diperlukan guru dalam melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar dalam kelas. Hal ini dengan adanya pembelajaran yang berbasis Creative Class siswa dapat merasakan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan kefokusannya, dan menumbuhkan minat selalu ingin mengikuti pelajaran. Mereka hanya merasakan kegiatan yang positif sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang mereka sedang pelajari. Manfaatnya yaitu siswa tidak merasakan kejenuhan dan kebosanan akan materi yang mereka pelajari dari hari ke hari. Salah satu pembelajaran yang membuat siswa sekolah dasar bosan adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Hal ini dibuktikan penelitian-penelitian sebelumnya terkait mata pelajaran yang terlalu luas materinya, banyak penghafalannya dan analisis kerjanya adalah IPS.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan pada Kelas IV SDN Blondo 1 ditemukan beberapa masalah didalam pembelajaran IPS seperti guru kurang termotivasi dalam penggunaan model pembelajaran yang menarik kepada siswa, hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah bervariasi, guru kurang mengaitkan materi terhadap lingkungan siswa sehingga siswa tidak dapat memecahkan permasalahannya, guru kurang kreatif untuk memancing

siswa menjadi aktif, pembelajaran yang terpusat pada guru membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Sehingga siswa tidak fokus dalam pembelajarannya. Akibatnya rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPS kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal). KKM pada hasil belajar IPS kelas IV SDN Blondo 1 adalah 75 dari hasil observasi siswa yang mendapatkan nilai tuntas hanya sekitar 30% dari jumlah 28 siswa keseluruhan. Hal ini berarti bahwa kelas yang sebenarnya adalah kelas yang menyenangkan yaitu menyenangkan dalam pembelajaran, mengkondisikan dan memahami setiap kondisi siswa saat ini.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti ini menerapkan kepada guru dalam manajemen kelas yang berbasis *Creative Class*. Hal ini untuk mengatasi proses berfikir, kebosanan dan kefokusannya siswa dalam pembelajaran berlangsung di dalam kelas agar hasil belajar IPS meningkat kepada siswa kelas IV SDN Blondo 1. Berdasarkan alasan tersebut, layak jika penelitian terkait manajemen kelas berbasis *Creative Class* untuk dilaksanakan di SDN Blondo 1 tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagian siswa yang berjalan-jalan di dalam kelas saat sedang dijelaskan. Sehingga kondisi dalam kelas menjadi tidak kondusif dan peraturan di dalam kelas sangat lemah.

2. Guru kurang kreatif dalam mengelola kelas menjadi kelas yang produktif, nyaman dan menyenangkan. Sehingga guru tidak bisa menenangkan siswa menjadi baik dan strategi pembelajaran hanya membosankan.
3. Guru kurang memperhatikan setiap individu didalam kelas. Sehingga guru belum sepenuhnya mepedulikan karakter siswanya dan menyamaratakan dalam memberikan penguatan kepada setiap individunya.
4. Sebagian siswa sibuk dengan kegiatan yang lain tanpa memperhatikan penjelasan guru dikarenakan kegiatan pembelajaran IPS yang masih terpusat pada guru yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa model pembelajaran yang menarik.
5. Minat belajar IPS siswa rendah. Sehingga sebagian siswa hasil belajarnya rendah dalam mata pelajaran tersebut.
6. Rendahnya hasil belajar siswa SDN Blondo 1 dalam mata pelajaran IPS. Sehingga siswa tidak mendapatkan apresiasi yang baik dalam sekolahnya.
7. Guru belum melakukan inovasi terhadap pengaruh manajemen kelas berbasis *Creative Claas* untuk digunakan dalam setiap pembelajaran khususnya IPS. Sehingga dengan adanya strategi tersebut siswa dapat termotivasi dalam belajar IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah pada “Pengaruh Manajemen kelas berbasis *Creative Class* untuk digunakan dalam setiap pembelajaran khususnya IPS pada kelas IV SDN Blondo 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dalam manajemen kelas berbasis *Creative Class* terhadap hasil belajar IPS dapat diterapkan Kelas IV SDN Blondo 1?”

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk dapat mengetahui hasil pengaruh dalam manajemen kelas berbasis *Creative Class* terhadap hasil belajar IPS Kelas IV SDN Blondo 1”.

F. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi segenap pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan diskusi yang relevan dalam Manajemen kelas yang berbasis *Creative Class* sehingga dapat memberikan sumbangan informasi bagi yang ingin meneliti sebagai penyempurna penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi berfikir dan kefokusannya siswa dalam proses pembelajaran IPS didalam kelas.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru dalam manajemen kelas berbasis *Creative Class* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki program pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan prestasi sekolah.

d. Bagi penelitian selanjutnya.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya terkait dengan Pengaruh Manajemen kelas berbasis *Creative Class*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Karakter Anak Sekolah Dasar

Siswa SD pada umumnya berusia sekitar 6-12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan memasuki masa remaja awal. Hal ini membuktikan bahwa anak tersebut memiliki tugas- tugas dalam perkembangannya yang akan dicapainya. Menurut (Izzaty, 2017: 112) Tugas-tugas perkembangan yang hendak dicapai oleh anak SD antara lain :

1. Menanamkan serta mengembangkan kebiasaan dan sikap dalam beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.
2. Mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung.
3. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu dalam kehidupan sehari-hari .
4. Belajar bergaul dan bekerja dengan kelompok sebaya.
5. Belajar menjadi pribadi yang mandiri, dll.

Berdasarkan tugas-tugas perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan anak SD yaitu:

1. Membiasakan siswa untuk beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.
2. Siswa mulai mengembangkan keterampilannya baik dari hoby dan kewajibannya seperti membaca, menulis, dan menghitung serta mengembangkan imajinasinya melalui seni menggambar.
3. Mengembangkan konsep yang perlu dalam kehidupan sosial seperti berkelompok, berteman dan bergaul.

4. Belajar bergaul dengan umur sebayannya.
5. Belajar menjadi anak yang tidak manja atau mandiri. Mengenai tugas perkembangan anak SD maka dapat diklasifikasikan anak yang berusia 6-13 tahun tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dari masa kanak-kanaknya.

Berikut karakteristik anak usia sekolah dasar dilihat dari perkembangan kognitif, fisik, bahasa, moral, emosi dan juga sosial (Sutirna, 2013 : 60) :

a. Perkembangan Kognitif

Menurut piaget dalam teorinya bahwa karakteristik anak sekolah dasar adalah pada masa operasional konkret dalam berfikir dalam usia 7-13 tahun, dimanakonsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Masa ini anak berfikir logis dan dapat menghubungkan sesuatu secara umum terhadap objek yang konkret (Agustina, 2018:88).

Masa operasional konkret anak mampu melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkret. Hal ini menunjukkan apabila anak dihadapkan masalah secara verbal tanpa adanya bahan konkret maka ia belum mampu menyelesaikan masalah dengan baik. Maka dari itu, hendaknya pembelajaran yang dilakukan pada taraf sekolah dasar sebaiknya berawal dari masalah-masalah yang nyata yang biasa siswa temui pada dunia nyata.

b. Perkembangan fisik

Masa akhir anak-anak merupakan periode pertumbuhan yang stabil sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Masa yang tenang ini diperlukan oleh anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik. Maka dari itu peran kesehatan dan gizi yang cukup sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Keterampilan gerak mengalami kemajuan pesat, semakin lancar dan lebih terkoordinasi dibanding masa sebelumnya. Prinsipnya pada tahapan ini anak selalu aktif bergerak. Sehingga pembelajaran hendaknya melibatkan aktifitas siswa agar siswa tidak cepat merasa jenuh atau bosan didalam kelas.

c. Perkembangan Bahasa

Usia nak SD kemampuan bahasa terus tumbuh. Anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterpretasikannya komunikasi lisan maupun tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa nampak pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Anak semakin banyak menggunakan kata kerja yang tepat untuk menjelaskan satu tindakan.

Pada pembelajaran kontekstual, siswa belajar dengan cara berkelompok (masyarakat belajar) untuk berdiskusi. Adanya diskusi inilah perkembangan bahasa anak bisa berkembang. Anak melatih komunikasi lisan mereka dengan cara berdiskusi dengan teman.

d. Perkembangan moral

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat. Perilaku moral ini banyak dipengaruhi pola asuh orang tua dan orang-orang yang ada di sekitar.

e. Perkembangan sosial

Perkembangan emosi siswa tak dapat dipisahkan dengan perkembangan sosial yang sering disebut sebagai perkembangan tingkah laku sosial. Dunia sosio emosional siswa menjadi semakin kompleks dan berbeda pada masa ini. Interaksi dengan keluarga dan teman sebaya memiliki peran penting. Pengaruh teman sebaya sangat besar bagi arah perkembangan sosial siswa. Minat terhadap kegiatan kelompok sebaya mulai timbul. Mereka lebih senang melakukan kegiatan bersama-sama dengan teman sebaya. Integritas dengan kelompoknya cukup tinggi, ada keterikatan satu sama lain sehingga mereka merasa perlunya untuk selalu bersama-sama.

Sehingga dengan penjabaran perkembangan sosial siswa yang seperti ini, sangatlah tepat jika dalam pembelajaran siswa dikelompokkan dalam masyarakat belajar untuk mendiskusikan materi yang mereka pelajari. Hal ini menimbulkan minat serta antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

f. Perkembangan emosi

Emosi memainkan peranan penting dalam kehidupan anak. Akibat dari emosi ini juga dirasakan oleh fisik anak terutama bila emosi itu kuat dan terulang-ulang. Pergaulan yang semakin luas dengan teman sekolah dan teman sebaya lainnya mengembangkan emosinya. Anak mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak diterima oleh teman-temannya. Berikut ciri-ciri emosi pada anak menurut (Agustina, 2018:95).

- a. Emosi anak berlangsung relatif lebih singkat (sebentar).
- b. Emosi anak kuat.
- c. Emosi anak mudah berubah.
- d. Emosi anak nampak berulang-ulang.
- e. Respon emosi anak berbeda-beda.
- f. Emosi anak dapat diketahui atau dideteksi dari gejala tingkah lakunya.
- g. Emosi anak mengalami perubahan dalam kekuatannya.
- h. Perubahan dalam ungkapan-ungkapan emosional.

Ciri-ciri emosi pada anak inilah yang harusnya dipahami oleh guru dan diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan karakteristik diatas dapat di simpulkan bahwa usia anak SD sekitar 6-12 tahun dimana perkembangan kognitif, sosial, moral, emosi dan bahasa dapat berkembang dengan semestinya sesuai dengan usiannya.

B. Hasil Belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

1. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2014:45). Sedangkan Belajar ialah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap, dan tingkah lakunya, keterampilannya, serta kecakapan dan kemampuannya (Sudjana, 2009:22). Menurut Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.

Hal ini sejalan dengan Winkel (Purwanto, 2011:38) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Benyamin Bloom (Sudjana, 2009:22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan individu. Ranah psikomotorik meliputi enam tingkatan keterampilan yaitu gerakan

refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondesurcive*.

Sehingga dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat interaksi seseorang dengan lingkungannya dimana hasil belajar dipengaruhi oleh sebuah pengalaman yang baru sehingga yang awalnya belum mengerti menjadi mengerti. Perubahan-perubahan perilaku ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini menjadi acuan atau titik fokus dalam hasil belajar yaitu Penelitian dibatasi pada penilaian hasil belajar dalam ranah kognitif. Hasil belajar tidak jauh dengan faktor- faktor pendorong hasil belajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. (Muhibin, 2015:20) menerangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Sedangkan menurut (Sanjaya, 2011:3) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa diantaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

a. Faktor guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai Metode dan teladan, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*) oleh karena itu, efektivitas pembelajaran berada di pundak guru.

b. Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik, berkembang sesuai tahap perkembangannya. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang, (*pupil foemative experiences*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

c. Faktor sarana dan prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung kelancaran proses pembelajaran, seangkan prasarana adalah segala sesuatu yang tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran.

d. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ada dua, yaitu faktor organisasi kelas yang meliputi jumlah

siswa atau kelas dan faktor iklim sosial-psikologis atau keharmonisan hubungan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Hal ini pada dasarnya belajar dan hasil belajar merupakan dua kegiatan yang saling berkaitan satu sama lainnya. Artinya, siswa tidak akan memperoleh hasil belajar yang baik apabila tidak disertai dengan perbuatan belajarnya. Jadi hasil belajar adalah cerminan dari perbuatan belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut.

Penelitian ini mencankup dalam faktor eksternal tersebut dimana hasil belajar yang baik adalah dimana seorang guru dapat mempengaruhi faktor-faktor yang lain untuk menjadi pendukung keberhasilan belajar yaitu guru dapat memanajemen kelas menjadi lebih kondusif dan dapat merangsang keterkaitan dari faktor tersebut. Pendidik dapat menjadikan faktor tersebut dalam pertimbangan yang terjadi pada peserta didiknya.

3. Tipe Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki tipe sebagai keberhasilannya peserta didik dari berbagai bidang seperti bidang Kognitif, bidang Afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2005:54) adapun klarifikasi 3 bidang tersebut :

- a. Tipe hasil belajar bidang kognitif, meliputi : tipe hasil belajar pengetahuan (*knowledge*), hasil belajar pemahaman (*comprehention*), hasil belajar penerapan (*application*), dan hasil belajar analisis (*analisis*), sentesis, evaluasi dan kreativitas. Hasil belajar pengetahuan meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang di pelajari.

Sesuatu yang diingat berupa fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip dan metode.

- b. Tipe hasil belajar bidang afektif, meliputi : *receiving* atau jawaban, *valuing* (penilaian), organisasi, karakteristik nilai atau internalisasi nilai. Menurut (Kurniawan , 2011:15) hasil belajar afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa pada kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan pula. Kelima jenis afektif itu meliputi:
 - 1) Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut.
 - 2) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - 3) Penilaian dan penentuan sikap, mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
 - 4) Organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup.
 - 5) Pembentukan pola hidup mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- c. Tipe hasil belajar bidang psikomotor, meliputi : gerakan reflex, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan persetual kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks, dan kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti

gerakan ekspresif, *interpretative*. Menurut (Kurniawan, 2011:15) hasil belajar psikomotorik yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara *reflex* sehingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas.

Berdasarkan tipe hasil belajar menurut ahli dapat disimpulkan bahwa tipe belajar terdiri dari bidang kognitif, bidang afektif, dan bidang psikomotorik, yang ketiganya memiliki karakteristik masing-masing.

C. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SD

1. Pengertian IPS

Sedangkan pengertian IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial menurut dari beberapa ahli menjelaskan Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari istilah yang dipakai di Amerika Serikat, yaitu *sosialstudies*. Ilmu Pengetahuan Sosial mulai dikenal sebagai mata pelajaran di Indonesia sejak diberlakukannya kurikulum 1975. Menurut Somantri dalam bukunya (Sapriya, 2009:194) menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmuilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam KTSP (Herlina, 2006:5) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Ilmu Pengetahuan Sosial

mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu- ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (Susanto, 2014:25). Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS di Sekolah Dasar adalah suatu mata pelajaran yang memadukan sejumlah fakta, konsep, dan generalisasi serta perpaduan mata pelajaran sejarah, ekonomi, dan geografi yang mengalami penyederhanaan dan modifikasi sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang secara general pelajaran IPS merupakan ilmu yang bersosial.

2. Tujuan IPS SD

Tujuan utama Sosial Studies (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik lagi (Hidayati, 2002:4). Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di

masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala pertimbangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat (Triyanto, 2010:28). Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan tujuan utama IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam menempatkan dirinya di masyarakat yang demokratis dan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala pertimbangan yang terjadi.

Pada dasarnya tujuan IPS adalah untuk mendidik dan membekali siswa untuk dapat mengembangkan diri sesuai bakat dan minat, kemampuan dan lingkungannya serta agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Raharjo, 2010:14). Sementara itu, menurut (Sapriya, 2009:194) tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan warga negara Indonesia agar dapat berpartisipasi dalam hidup di masyarakat, baik dalam masyarakat lokal, nasional maupun masyarakat dunia. Tujuan pembelajaran IPS dalam KTSP (Susanto, 2014:25) yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sehubungan dengan tujuan pendidikan IPS sebagaimana telah dikemukakan di atas, hal menyatakan ada beberapa prinsip yang harus di pedomani dalam pembelajaran IPS sehingga pembelajaran IPS memberikan hasil maksimal (Susanto, 2014:25), Yaitu :

- 1) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajran yang bermakna (*meaningful learning*). Pembelajaran lebih ditekankan pada pengemabngan ide-ide yang penting dalam memahami, mengapresiasi, dan menerapkannya dalam kehidupan.
- 2) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang diintegrasikan (*integrative*). Pembelajaran IPS dalam menyampaikan topic yang dilakukan melalui upaya mengintegrasikan dalam hal: a) lintas ruang dan waktu; b) pengetahuan, keterampilan, keyakinan, nilai dan sikap untuk dilaksanakan; c) teknologi secara efektif ; dan d) melalui lintas kurikulum.
- 3) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang berbbasis nilai (*value- based*). Kekuatan pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang mempertimbangkan berbagai dimensi atau topik maupun isu yang kontroversi.

- 4) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang menantang (*challenging*). Dimana siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran secara individu dan kelompok melalui aktivitas berfikir siswa yang menantang.
- 5) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang aktif (*active*). Pembelajaran yang aktif menghasilkan adanya berfikir reflektif dan membuat keputusan (*decision making*) selama pembelajaran.

Prinsip-prinsip tersebut apabila dilaksanakan sepenuhnya oleh guru, maka dimungkinkan tujuan program pembelajaran akan berjalan dan hasilnya lebih baik. Sehingga tujuan utama pendidikan IPS untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai untuk siswa sebagai individu maupun makhluk sosial akan mudah tercapai. Berdasarkan beberapa tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS di Sekolah Dasar yaitu membekali pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada peserta didik agar dapat menempatkan diri menjadi warga negara Indonesia yang baik.

Hal ini siswa dapat berjiwa sosial dengan lingkungannya dan dapat memposisikan dirinya dari perilaku-perilaku yang menyimpang di lingkungannya. Pada penelitian ini, pembelajaran IPS yang diterapkan yaitu menekankan pengetahuan siswa terhadap sikap afektif siswa pada saat didalam kelas. Hal ini menjadi titik fokus bahwa tingkah laku sosial yang ada di lingkungan siswa akan terbawa kedalam kelas dan dapat

mempengaruhi perilaku siswa lainnya agar kondisi kelas menjadi kondusif tanpa permasalahan yang menyimpang.

3. Materi IPS SD

Bahan ajar atau materi adalah bahan atau sumber belajar yang mengandung substansi kemampuan tertentu yang akan dicapai oleh siswa (Triyanto, 2010:28). Substansi dalam pembelajaran IPS terdiri dari fakta, konsep, dan generalisasi. (Hidayati, 2002:4) mengemukakan bahwa materi IPS diambil dari penyederhanaan/ pengadaptasian bagian pengetahuan dari Ilmu-ilmu Sosial terdiri dari:

- a. Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
- b. Metodologi, penyelidikan dari masing-masing Ilmu-ilmu Sosial.
- c. Keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan Ilmu-ilmu Sosial.

Berdasarkan KTSP (Fadjar, 2010:111) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan substansi pembelajaran IPS yang isinya berupa konsep, fakta generalisasi dan teori yang mencakup pengetahuan sosial yang mengkaji

manusia, tempat, dan lingkungan serta sistem budaya dan sosial dalam bermasyarakat.

4. Pengertian Hasil Belajar IPS

Berdasarkan pengertian para ahli di atas mengenai hasil belajar dan IPS dapat disimpulkan bahwa penulis berpendapat hasil belajar IPS adalah adanya perubahan tingkah laku yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu dalam lingkup pembelajaran IPS baik dari segi pengetahuannya, pemahamannya, penerapannya dan analisisnya. Hasil belajar ranah kognitif merupakan salah satu hasil belajar dimana mengakibatkan suatu perubahan pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran dalam hal berpikir seperti pengetahuannya bertambah dan pemahamannya meningkat.

Bloom membagi dan menyusun hierarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Berikut klasifikasi hasil belajar kognitif berdasarkan teori Bloom (Sudjana, 2009:22):

a. Pengetahuan (*Knowledge*) C1

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Dalam jenjang kemampuan ini siswa dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya istilah, konsep, rumus, dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

b. Pemahaman (*Comprehension*) C2

Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Sehingga dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

c. Penerapan (*Application*) C3

Adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun Metode-Metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.

d. Analisis (*Analysis*) C4

Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.

e. Sintesis (*Syntesis*) C5

Adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

f. Evaluasi (*Evaluation*) C6

Adalah jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan yang ada.

Menurut (Fadjar, 2010:25) mengemukakan bahwa beberapa aspek hasil belajar kognitif yang cocok diterapkan di SD yaitu aspek ingatan, pemahaman, dan aplikasi, sedangkan aspek analisis dan sintesis baru dapat dilatihkan di SMP, SMA, dan perguruan tinggi secara bertahap. Oleh karena itu, hasil belajar kognitif yang diteliti meliputi tiga aspek yaitu aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Aspek-aspek tersebut dipilih karena dianggap sesuai dengan tingkat berpikir anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran IPS sehingga siswa mengalami suatu perubahan yang dapat dilihat dari ranah kognitif. Hasil belajar kognitif yang diteliti meliputi tiga aspek yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Hal ini juga akan dapat memberi pemahaman tersendiri dimana siswa dapat berperilaku kondusif saat dalam proses pembelajaran.

D. Manajemen Kelas

1. Pengertian Manajemen Kelas

Penjelasan istilah dua kata akan dijelaskan oleh kajian ini. Manajemen tidak asing lagi dengan mengoordinasikan. Menurut Eka Prihatin, secara Etimologis kata manajemen merupakan terjemahan dari *Management* (Bahasa inggris). Kata *Management* tersebut berasal dari kata *manage* atau *magiare* yang berarti melatih kuda dalam melangkahakan kakinya sehingga manajemen tersebut terkandung dua kegiatan, yaitu kegiatan berfikir (*mind*) dan kegiatan tingkah laku (*action*) (Ardy Wiyani, 2013:49). Manajemen adalah proses sosial yang berkenaan dengan keseluruhan usaha manusia dengan bantuan manusia lain serta sumber-sumber lainnya, menggunakan metode yang efisien dan efektif untuk mencapai tujuan yang ditentukan sebelumnya (Hamalik, 2008:16). Berdasarkan pendapat para ahli bahwa manajemen adalah proses usaha yang mengoordinir yang meliputi pengetahuan, seni, dan prinsip untuk mencapai organisasi.

Berkaitan dengan manajemen tidak asing lagi membahas mengenai manajemen dalam sekolah salah satunya adalah manajemen kelas. Istilah manajemen kelas menurut para ahli akan di jelaskan pada kajian ini. kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar (Usman, 2015:28). Manajemen kelas merupakan proses seleksi dan penggunaan alat- alat yang tepat terhadap problem dan situasi kelas (Pidarta, 2010 : 15). Guru bertugas menciptakan,

memperbaiki, dan memelihara sistem atau organisasi kelas, sehingga anak didik dapat memanfaatkan kemampuannya, bakat, dan energinya pada tugas-tugas individual. dipandang sebagai salah satu aspek penyelenggaraan sistem pembelajaran yang mendasar diantara sekian macam tugas guru di dalam kelas.

Beberapa pengertian manajemen kelas yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapatlah memberi suatu gambaran serta pemahaman yang jelas bahwa manajemen kelas merupakan suatu usaha menyiapkan kondisi yang optimal agar proses atau kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara lancar. kelas merupakan masalah yang amat kompleks dan seorang guru berupaya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas sedemikian rupa sehingga anak didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan secara efektif dan efisien. Berbagai upaya tersebut antara lain mengatur jadwal penggunaan kelas dan berbagai sarana prasarana yang ada didalamnya, serta menertibkan perilaku peserta didik agar mereka berada didalam kelas dalam keadaan yang teratur, rapi dan tertib.

Sehingga dari pengertian manajemen kelas adalah keterampilan guru dan usaha guru untuk menggunakan metode efisien dan efektif sebagai seorang *leader* sekaligus manajer dalam menciptakan iklim kelas yang kondusif untuk meraih keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Manajemen kelas sesungguhnya merupakan bagian dari tugas penting yang harus dilakukan oleh guru dalam mengelola kelas yang kondusif pada setiap melakukan kegiatan belajar mengajar. Setiap kali guru masuk

kedalam kelas sesungguhnya ia menghadapi dua masalah yang saling berkaitan. Pertama, masalah yang berkaitan dengan kesuksesan dalam memimpin proses pembelajaran dan mengantarkan para siswa ke tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kedua, masalah yang berkaitan dengan penciptaan keadaan kelas yang mendukung berjalannya kegiatan belajar mengajar secara tertib.

2. Pendekatan Manajemen Kelas

Seorang pendidik dalam manajemen kelas biasanya mengembangkan pendekatan mereka sendiri dengan mencoba strategi yang mereka ingat dari tahun sekolah mereka sendiri saat sebagai pelajar atau dengan meniru strategi yang dikatakan telah berhasil yang dipakai pendidik lainnya. Sehingga setiap pendidik harus menemukan atau mengembangkan pendekatan yang sesuai dengan gaya mengajarnya sendiri.

Menurut Ornstein menyatakan bahwa kepribadian, filsafat dan gaya mengajar mempengaruhi pendekatan pendidik dalam mengelola kelas. Pendekatan itu berupa (Arya Sunu, 2015:25) :

- a. Pendekatan Asetif yaitu pendidik tahu jalan dan pelajar perlu bimbingan.
- b. Pendekatan Bisnis Akademik yaitu jika peserta didik sepenuhnya terlibat dalam kegiatan belajar, mereka cenderung berperilaku kurang baik.

- c. Pendekatan modifikasi perilaku yaitu perilaku yang baik akan dihargai dan perilaku yang buruk akan dihukum dalam upaya untuk mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan standar yang dapat diterima.
- d. Kelompok pendekatan manajerial yaitu memupuk rasa setia pada kelompok antara peserta didik dan pendidik mampu mengurangi kemungkinan perilaku yang kurang baik.
- e. Pendekatan bimbingan kelompok yaitu perilaku peserta didik yang tidak dapat diterima dilihat sebagai manifestasi dari kelompok yang rusak, masalah yang diselesaikan dengan cara konseling dengan seluruh kelompok.
- f. Pendekatan penerimaan yaitu pendekatan ini didasarkan pada keyakinan bahwa perilaku pelajar yang tidak baik merupakan tangisan untuk penerimaan.
- g. Pendekatan Keberhasilan yaitu kesuksesan merupakan suatu kebutuhan manusia dan memainkan peran besar dalam mengembangkan konsep diri yang positif. Pendidik harus melakukan itu, oleh karenanya melalui kelas yang baik pendidik mengoptimalkan peluang setiap peserta didik agar berhasil.

Pendekatan ini memberikan titik awal untuk pikiran seorang pendidik tentang pendekatan pengelolaan kelas, perlu di ingat bahwa setiap kelas berbeda dan membutuhkan pendekatan individual untuk memastikan keberhasilan pengajaran dan pembelajaran. Pendekatan juga dapat mengontrol seorang pendidik dalam mengkondisikan kelas.

3. Tujuan Manajemen Kelas

Menurut (Usman, 2015 :28) kelas mempunyai dua tujuan yaitu tujuan umum dan Khusus, diantaranya adalah :

- a. Tujuan umum manajemen kelas adalah menyediakan dan menggunakan fasilitas belajar untuk bermacam-macam kegiatan belajar mengajar agar mencapai hasil yang baik.
- b. Tujuan khususnya adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat- alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan peserta didik bekerja dan belajar, serta membantu peserta didik untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Tujuan manajemen kelas pada hakikatnya telah terkandung pada tujuan pendidikan dan secara umum tujuan kelas adalah menyediakan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar peserta didik sehingga subyek didik terhindar dari permasalahan mengganggu seperti peserta didik mengantuk, enggan mengerjakan tugas, terlambat masuk kelas, mengajukan pertanyaan aneh dan lain sebagainya.

Tujuan manajemen kelas adalah penyediaan fasilitas bagi macam-macam kegiatan belajar peserta didik dalam lingkungan sosial, emosional, dan intelektual dalam kelas. Fasilitas yang disediakan itu kemungkinan peserta didik belajar dengan dan bekerja. Menurut Djumrah Terciptanya suasana sosial yang memberikan kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual , emosional, dan sikap serta apresiasi pada peserta didik (Rofiq, 2009:15).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan manajemen kelas adalah menyediakan, menciptakan dan memelihara kondisi yang optimal di dalam kelas sehingga peserta didik dapat belajar dan bekerja dengan baik. Selain itu juga guru dapat mengembangkan dan menggunakan alat bantu belajar yang di gunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.

4. Prinsip Manajemen Kelas

Faktor yang mempengaruhi manajemen kelas dibagi menjadi dua. Faktor tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berhubungan dengan masalah emosi, pikiran, dan perilaku. Kepribadian peserta didik dengan ciri-ciri khasnya masing-masing menyebabkan peserta didik berbeda dari peserta didik lainnya secara individual. Perbedaan individual ini dilihat dari segi aspek yaitu perbedaan biologis, intelektual, dan psikologis.

Faktor eksternal peserta didik terkait dengan masalah suasana lingkungan belajar, penempatan peserta didik, pengelompokan peserta didik, jumlah peserta didik di kelas dan sebagainya. Masalah terhadap jumlah peserta didik di kelas akan mewarnai dinamika kelas. Semakin banyak jumlah peserta didik dikelas seperti dua puluh keatas, akan cenderung lebih mudah terjadi konflik. Sebaliknya semakin dikit jumlah peserta didik di kelas cenderung lebih kecil terjadi konflik (Rofiq, 2009:15).

Sehubungan dengan hal tersebut, maka prinsip-prinsip kelas yang di kemukakan oleh Djamrah adalah sebagai berikut (Rofiq, 2009:15) :

a. Hangat dan Antusias

Hal ini sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Guru yang hangat dan akrab pada anak didik selalu menunjukkan antusias pada tugasnya atau aktifitasnya akan berhasil mempengaruhi kelas.

b. Tantangan

Hal ini merupakan penggunaan kata-kata, tindakan, cara kerja atau bahan-bahan yang menantang akan meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar sehingga mengurangi kemungkinan munculnya tingkah laku yang menyimpang.

c. Bervariasi

Penggunaan alat atau media, gaya mengajar guru, pola interaksi antara guru dan anak didik akan mengurangi munculnya gangguan, meningkatkan peserta didik. Kevariasian ini merupakan kunci untuk tercapainya pengelolaan kelas yang efektif dan menghindari kejenuhan.

d. Keluwesan

Keluwesannya merupakan tanda tingkah laku guru untuk mengubah strategi mengajarnya dapat mencegah kemungkinan munculnya gangguan peserta didik serta menciptakan iklim belajar mengajar yang efektif. Keluwesannya dapat mencegah munculnya gangguan seperti keributan peserta didik, tidak ada perhatian, tidak mengerjakan tugas dan sebagainya.

e. Penekanan pada hal yang positif

Guru harus menekankan pada hal-hal yang positif dan menghindari pemusatan perhatian pada hal-hal yang negatif. Penekanan pada hal yang positif adalah penekanan yang dilakukan guru terhadap tingkah laku peserta didik yang positif dari pada mengomeli tingkah laku yang negatif. Penekanan ini dapat dilakukan dengan pemberian penguatan yang positif dan kesadaran guru untuk menghindari kesalahan yang dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

f. Penanaman disiplin diri

Tujuan akhir dalam manajemen kelas adalah anak didik dapat mengemabngakan disiplin diri sendiri dan guru sendiri hendaknya menjadi guru yang teladan mengendalikan diri dan pelaksanaan tanggung jawab. Maka, guru harus disiplin dalam segala hal bila ingin anak didiknya ikut berdisiplin dalam segala hal.

Prinsip-prinsip pengelolaan kelas menjadi bahan acuan seorang guru dalam mengelola kelas dapat menciptakan kondisi yang optimal. Sehingga peserta didik dapat terkondisikan dengan baik dan tidak terbawa dari permasalahan konflik baik faktor internal maupun dari eksternal.

E. Manajemen Kelas Berbasis *Creative Class*

1. Pengertian Manajemen Kelas Berbasis *Creative Class*

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai pola berfikir atau ide yang timbul secara kreatif, spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik penemuan ilmiah dan penciptaan secara mekanik. Kreativitas

meliputi hasil yang baru baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya maupun baru bagi individunya sendiri (Suratno, 2005:24). Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk merubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan- penemuan dibidang ilmu teknologi, seni maupun penemuan dibidang lainnya Munandar juga menambahkan bahwa individu kreatif adalag *melit* (ulet, tidak pantang menyerah) serta banyak ide- ide orisinil dan baru (Munandar, 2009:37). Kreatif adalah suatu usaha yang melahirkan sesuatu yang tidak biasa atau luar biasa (Hasnida, 2015:35). Sedangkan menurut Halpern kreativitas sama dengan kreatif yang berpendapat bahwa seseorang dikatakan kreatif apabila dia menghasilkan suatu penyelesaian atau karya yang mengandung unsur tidak lazim dan berguna atau bernilai (Suharnan, 2011:7). Sehingga kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang baru atau asli yang sebelumnya belum dikenal atupun memecahkan masalah baru yang dihadapi secara kreatif.

Sedangkan pengertian kelas menurut Arikunto adalah sekelompok peserta didik yang pada waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama (Arikunto, 2010:43). Sementara Nawawi mengartikan kelas merupakan sebagai suatu masyarakat kecil yang merupakan bagian masyarakat sekolah sebagai satu kesatuan diorganisasikan menjadi unit kerja yang secara dinamis menyelenggarakan kegiatan belajar-mengajar yang kreatif untuk mencapai tujuan (Ardy Wiyani, 2013 : 52).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan kelas adalah sekelompok peserta didik yang menjadi satu bersama menyelenggarakan belajar mengajar kreatif dengan guru yang sama dan waktu yang sama serta guru yang sama. Sehingga dari pendapat diatas mengenai kreatif dan kelas penulis berpendapat bahwa *Creative Class* atau kelas kreatif merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat kita gunakan dalam mengelola kelas agar kelas tersebut efektif dan efisien.

2. Manfaat Manajemen Kelas Berbasis *Creative Class*

Kelas yang kreatif berdominan kepada kemampuan guru dalam mengelola kelas menyadi nyaman dan menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan manfaat kreativitas guru dalam kelas. Guru dituntut lebih kreatif dari pada murid. Pentingnyakreatifitas bagi seorang murid akan menjadi pentingnya kreatifitas bagi guru. Manfaat kreatifitas guru dalam pembelajaran didalam kelas menurut (Talajan, 2015:54):

- a. Kreatifitas guru berguna bagi peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran. Penerapan produk kreatifitas guru misalnya berupa instrument yang mampu mengajak siswa belajar kedunia nyata melalui visualisasi akan mampu menurunkan rasa bosan, meningkatkan konsentrasi dan minatnya pada pelajaran.
- b. Kreatifitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh. Hal inovasi berupa instrument bantu pendidikan akan memberikan data atau informasi yang utuh. Hal ini terlihat pada aktifnya indera siswa,

baik indera penglihatan, pendengaran dan penciuman. Sehingga siswa seakan-akan menemui situasi yang seperti aslinya.

- c. Kreatifitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berfikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi obyek kajian dalam belajar.
- d. Kreatifitas guru akan merangsang kreatifitas siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang kreatif merupakan kelas yang didalamnya terdapat guru yang memiliki inovasi baru yang secara kreatif mengelola kelas tersebut menjadi menyenangkan. Manfaat guru yang kreatif dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, mentransfer informasi secara utuh kepada siswa, merangsang siswa untuk berfikir ilmiah dan merangsang kreativitas siswa

3. Strategi Manajemen Berbasis *Creative Class*

Salah satu strategi yang digunakan guru sebagai guru yang kreatif menurut penulis yaitu dengan menggunakan Metode pembelajaran menarik seperti Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Deviation*), Metode pembelajaran *Course Review Hour* dan Teknik seni Mengajar dalam Kelas. Hal ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Model Pembelajaran Berkelompok atau STAD

STAD adalah sebuah cara dimana dapat menarik motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang akan disampaikan guru (Slavin, 2005 : 165). Model pembelajaran STAD memacu siswa agar saling mendorong dan membantu sama lain

untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru. Jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah mereka harus membantu teman sekelompok mereka dalam mempelajari pelajaran. Mereka harus mendorong teman sekelompoknya untuk melakukan yang terbaik, memperlihatkan norma-norma bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat menumbuhkan karakter keterampilan kreatif dan saling menghargai dalam model pembelajaran STAD.

Gagasan utama STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran ini memiliki prinsip jika siswa menginginkan kelompoknya memperoleh hadiah maka mereka harus membantu teman sekelompok dalam mempelajari pelajaran. Siswa diberi waktu untuk bekerjasama setelah pelajaran diberikan oleh guru tetapi tidak boleh saling membantu ketika menjalani kuis. Sehingga setiap siswa harus menguasai materi yang diberikan (Slavin, 2005:19).

Menurut Robert dan David Johnson dalam buku (Rusman, 2012:143) ada lima unsure dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut : a) Prinsip ketergantungan positif merupakan keberhasilan dalam menyelesaikan tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok, b) Tanggung jawab perorangan yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya, c) interaksi tatap muka yaitu melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi

dan menerima informasi dari anggota kelompok lain, d) partisipasi aktif dan berkomunikasi yaitu siswa dapat mengutarakan jawaban dan pertanyaan-pertanyaan untuk menjawabnya, e) evaluasi proses kelompok yaitu melatih siswa untuk menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka.

Menurut (Wibowo, 2016:19) menyatakan bahwa model pembelajaran STAD terdiri dari enam tahap yaitu, a) Pembagian Kelompok, b) Penyampaian Materi, c) diskusi Kelompok, d) pemberian kuis atau pertanyaan, e) Penyimpulan, 6) Pemberian Penghargaan.

Secara operasional dan ringkas kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran menurut (Wibowo, 2016:19) dapat dijabarkan dalam tabel berikut :

Tabel1
Kegiatan Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Model
Pembelajaran Berkelompok STAD

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Pembagian kelompok	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen.	Siswa mampu bekerja secara tim atau kerjasama dan dapat membagi tugas untuk setiap anggotanya.
Tahap 2 Penyampaian Materi	Guru melaksanakan proses pembelajaran seperti presentasi menggunakan media, berdemonstrasi dan menyampaikan tugas ataupun pekerjaan yang harus dikerjakan disertai dengan cara mengerjakannya.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai informasi dan petunjuk yang disampaikan.
Tahap 3	Guru menyiapkan	Siswa

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Diskusi Kelompok	lembar kerja sebagai pedoman untuk melaksanakan kerja kelompok serta guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan atau bantuan yang diperlukan oleh siswa.	melaksanakan tugas dan bekerja secara Tim, pembagian tugas kepada setiap anggotanya.
Tahap 4 Pemberian Kuis atau Pertanyaan	Guru mengevaluasi hasil belajar mealui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan melakukan penilaian terhadap presentasio yang dilaksanakan di akhir pertemuan.	Siswa dapat mengerjakan soal evaluasi atau kuis yang sudah diberikan oleh guru.
Tahap 5 Penyimpulan	Guru dapat memberikan simpulan atau ringkasan materi yang sudah dipelajarinya baik dalam berupa pertanyaan maupun pernyataan.	Siswa memahami tentang apa yang dipelajarinya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.
Tahap 6 Pemberian Penghargaan	Guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberi angka dengan rentang nilai 0 – 100 serta guru memberikan penghargaan atas keberhasilan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.	Siswa mendapatkan penghargaan berupa nilai ataupun berupa hadiah yang diberikabn oleh guru.

b. Metode Pembelajaran *Course Review Horay*

Metode pembelajaran *Course Review Horay* merupakan Metode pembelajaran yang cukup interaktif. Metode pembelajaran yang

memadukan pembelajaran dengan adanya “yel-yel”. Menurut (Huda,2013:210)*Course Review Horay* digunakan untuk menguji pemahaman siswa dalam menjawab soal, dimana siswa atau kelompok yang benar harus meneriakkan hore atau “yel-yel”. Metode pembelajaran ini juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pada mata pelajaran. Pembelajaran *Course review Horay* menurut (Kurniasih, 2015:18) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yang merupakan pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil.

Berdasarkan para pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran *Course Review Horay* merupakan Metode pembelajaran kooperatif yang interaktif dimana siswa dijadikan sebuah kelompok kecil yang didalamnya terdapat cirri khas yaitu yel-yel apabila kelompok lain menjawab benar. Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *Course Review Horay* menurut (Suprijono, 2013:129) langkah-langkah Metode pembelajarannya ialah sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- 2) Penyajian materi.
- 3) Kesempatan untuk siswa bertanya jawab.
- 4) Siswa membuat kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan, dan diisi angka sesuai keinginan siswa.

- 5) Guru membacakan soal secara acak dan siswa menuliskan jawaban dalam kotak yang nomornya disebutkan guru serta langsung didiskusikan, jika jawaban benar diberi tanda $\checkmark$.
- 6) Siswa yang sudah mendapatkan tanda $\checkmark$ harus berteriak hore atau dengan yel-yel. Nilai siswa dihitung dari jumlah benar yang diperoleh.
- 7) Terakhir penutup.

Langkah-langkah pembelajaran *Course Review Horay* yang lain ialah menurut (Huda, 2013:210) langkah-langkah metode pembelajarannya ialah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai siswa.
- 2) Guru menyampaikan materi kemudian disusul dengan tanya jawab.
- 3) Siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok.
- 4) Untuk menguji pemahaman, siswa diminta membuat kartu atau kotak yang diisi nomor yang ditentukan guru.
- 5) Guru membacakan soal dan siswa menuliskan jawaban pada kartu atau kotak yang nomornya dibacakan guru.
- 6) Setelah siswa menuliskan jawaban dalam kartu atau kotak, siswa bersama guru mendiskusikan jawabannya.
- 7) Pertanyaan yang dijawab benar diberi tanda chek list, lalu langsung berteriak horee atau “yel-yel”.
- 8) Nilai siswa dihitung berdasarkan jawaban benar dan yang berteriak horee.

9) Pemberian *reward*.

Teknik pelaksanaan Metode pembelajaran *Course Review Horay* menurut (Kurniasih, 2015:18) diantaranya ialah sebagai berikut,

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan atau mendemonstrasikan materi sesuai topik dengan tanya jawab.
- 3) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok.
- 4) Untuk menguji pemahaman siswa disuruh membuat kartu atau kotak sesuai dengan kebutuhan dan diisi dengan nomor yang ditentukan guru.
- 5) Guru membacakan soal secara acak dan siswa menuliskan jawaban di dalam kartu atau kotak yang nomornya disebutkan guru.
- 6) Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa telah ditulis di dalam kartu atau kotak, guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan tadi.
- 7) Bagi yang benar, siswa memberi tanda chek list (✓) dan langsung berteriak hore atau menyanyikan yel-yelnya.
- 8) Nilai dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak hore.
- 9) Guru memberikan reward pada yang memperoleh nilai tinggi atau yang banyak berteriak hore.
- 10) Penutup

Berdasarkan pada uraian di atas maka secara garis besar langkah-langkah dari *Course Review Horay* diantaranya ialah 1) kegiatan pembuka, 2) penyampaian materi kemudian tanya jawab, 3) pembentukan kelompok atau secara individu, 4) siswa menuliskan nomor pada kotak atau kertas secara acak, 5) guru membacakan soal dengan nomor, 6) siswa atau kelompok yang memiliki nomor yang sama berhak menjawab soal, 7) jika jawaban benar siswa diberi tanda chek list atau berteriak hore, 8) pemberian nilai dan *reward*, 9) penutup.

c. intaksis (Langkah-langkah) Model STAD yang dikombinasi dengan CRH

Tabel 2
Langkah- Langkah Model Pembelajaran STAD yang Mengarah pada Metode Course Riview Horay

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Pembagian kelompok	1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen.	1) Siswa mampu bekerja secara tim atau kerjasama dan dapat membagi tugas untuk setiap anggotanya.
Tahap 2 Penyampaian Materi	1) Guru melaksanakan proses pembelajaran seperti presentasi menggunakan media kartu berwarna, berdemonstrasi dan menyampaikan tugas ataupun pekerjaan yang harus dikerjakan disertai dengan cara mengerjakannya.	1) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai informasi dan petunjuk yang disampaikan.
Tahap 3 Diskusi	1) Guru menyiapkan lembar kerja sebagai	1) Siswa melaksanakan

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kelompok	pedoman untuk melaksanakan kerja kelompok serta guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan atau bantuan yang diperlukan oleh siswa. 2) Guru memberikan soal yang telah diuraikan sesuai dengan nomor yang dibacakan atau disampaikan sehingga siswa diberi kesempatan untuk bekerja kelompok dengan timnya untuk menjawab pertanyaan. 3) Setelah berdiskusi siswa dan guru mengoreksi jawaban mengenai soal yang disampaikan.	tugas dan bekerja secara Tim, pembagian tugas kepada setiap anggotanya. 2) Siswa berdiskusi mengenai pertanyaan yang telah diberikan oleh guru melalui media kartu yang didapatnya dengan menuliskan nomor yang sesuai dengan pertanyaan dalam media kartu kotak tersebut. 3) Siswa bersama teman meneriakan horay atau yel-yel kelompok apabila jawaban kelompoknya sudah sesuai dan benar.
Tahap 4 Pemberian Kuis atau Pertanyaan	1) Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan melakukan penilaian terhadap presentasi yang dilaksanakan di akhir pertemuan.	1) Siswa dapat mengerjakan soal evaluasi atau kuis yang sudah diberikan oleh guru. 2) Siswa mengerjakan soal yang ada

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	2) Guru memberikan sebuah perintah dimana siswa untuk mengerjakan soal secara individu dalam lembar kerja siswa LKS dan soal Kelompok dalam LKS.	di lembar kerja LKS baik tugas individu dan kelompoknya.
Tahap 5 Penyimpulan	1) Guru dapat memberikan simpulan atau ringkasan materi yang sudah dipelajarinya baik dalam berupa pertanyaan maupun pernyataan.	1) Siswa memahami tentang apa yang dipelajarinya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.
Tahap 6 Pemberian Penghargaan	1) Guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberi angka dengan rentang nilai 0 – 100 serta guru memberikan penghargaan atas keberhasilan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. 2) Guru memberikan hadiah kepada siswa yang bersemangat meneriakkan horay dengan jawaban yang benar akan memberikan hadiah.	1) Siswa mendapatkan penghargaan berupa nilai ataupun berupa hadiah yang diberikan oleh guru. 2) Siswa mendapatkan hadiah apabila siswa memiliki ceklist benar terbanyak dan berteriak horay paling semangat dan antusias.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *Course Review Horay* sebagai berikut : a) pembagian kelompok yang terdiri dari 4- 5 orang, 2) Penyampaian materi dengan menggunakan media yang kreatif berupa kartu, 3)

Diskusi Kelompok yang memberikan siswa untuk bekerja secara tim dengan mengoreksi jawaban sambil berteriak “*horray*” bagi siswa yang sesuai dengan jawaban guru, 4) Pemberian Kuis dimana siswa diberikan soal individu atau lembar kerja kelompok sebagai evaluasi diri, 5) penyimpulan yaitu siswa berasama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan secara ringkas dan menyeluruh, 6) Pemberian reward yaitu bagi siswa yang meneriakkan horay paling semangat dan ceklist dengan nilai yang baik akan mendapatkan hadiah.

d. Teknik kelas *Creative Class*

Teknik dalam kelas yang menarik dalam proses pembelajaran adalah sebuah teknik yang mengajak siswa untuk merasakan kreatifitasnya seperti imajinasinya, keserasiannya, dan keterampilannya. Teknik ini juga dapat membuat siswa aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Permainan juga harus bisa membangun semangat siswa dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Menurut (Arif, 2013:6) adapun macam-macam teknik permainan dalam kelas yang efektif sebagai berikut.

1) Lima menit aku, lima menit kamu

Metode yang dilakukan dengan cara seorang murid dengan waktu tertentu (lima menit) menerangkan materi kepada teman sebangkunya, begitu juga sebaliknya. Berikut adalah prosedur permainannya :

a) Guru menentukan satu topic pembelajaran.

- b) Guru menerangkan atau meminta salah satu murid menerangkan di depan kemudian guru mengoreksi jika terdapat kesalahan. Jika murid anda yang maju jangan lupa memberikan kesempatan kepada murid lain. Misalnya dengan redaksional : “ ada yang bisa memberikan komentar terhadap penjelasan temanmu tadi?”
- c) Pastikan murid anda memiliki pasangan. Apabila jumlahnya ganjil murid yang sendirian bisa bergabung dengan kelompok lain yang terdekat.
- d) Permainan ini bisa dimulai dengan cara murid yang duduk disebelah kiri harus menerangkan ulang materi kepada teman di sebelahnya atau pasangannya menyimak. Durasinya dalam lima menit setiap murid. Apabila waktu yang disediakan sudah cukup selanjutnya murid sebelah kanan menerangkan murid sebelah kiri dengan materi dan durasi yang sama.
- e) Apabila waktu yang di sediakan sudah cukup guru meminta salah satu murid maju menerangkan ke temannya.

Adapun manfaat permainan ini adalah Guru akan mampu merasakan energi yang luar biasa di kelasnya antara lain : semangat, usaha yang keras, tidak takut gagal, keberanian, belajar mendengar, menghargai pendapat, belajar berbicara, dan tentu saja suasana kelas menjadi positif.

- 2) Sebuah ruang yang sunyi

Permainan yang dilakukan nyaris tanpa suara. Pembelajaran tetap menyenangkan kendati dalam kegiatan ini minim suara. Semua bisa dilaksanakan dengan cara sebagai berikut :

- a) Mintalah murid untuk mengulang pembelajaran minggu lalu.
- b) Guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini akan sangat sunyi sebab murid tidak boleh berbicara atau bersuara apapun.
- c) Guru mengintruksi semua diam. Tidak boleh ada yang bertanya atau sekedar meminjam bolpoin. Semua boleh dilakukan dengan cara menuliskannya di buku tulis atau di selembar kertas.
- d) Pada kesempatan ini guru bisa menerangkan pembelajaran dengan leluasa apabilamurid menemukan pembelajaran yang tidak di pahami semuanya harus di tulis di kertas.
- e) Apablia ada pelanggaran guru bisa memusyawarahkan hukuman yang tepat.
- f) Guru melakukan refleksi.

Adapun manfaat penggunaan teknik ini yaitu menciptakan kesunyian dalam pembelajaran sangatlah penting. Selain memperlihatkan sisi kreatif guru dalam mengajar, permainan ini juga bisa menjadi teknik yang cukup ampuh untuk mendiamkan murid anda tanpa harus menggebrak meja atau berteriak meminta mereka untuk diam.

3) Hafalan ramai- ramai

Ibarat semakin ringan suatu pekerjaan jika di lakukan ramai- ramai. Begitu juga dengan permainan hafalan ramai- ramai. Adapun prosedurnya:

- a) Guru membuka pembelajaran.
- b) Guru menyampaikan materi tertentu yang sifatnya harus dihafalakan.
- c) Guru meminta murid bersama- sama melakukan hafalan di luar ruangan.melakukan hafalan ramai- ramai.
- d) Murid membentuk lingkaran dan melakukan tebak angka atau lemr takdir kemudian murid yang mendapat giliran mempresentasikan hafalannya di depan teman- teman lainnya. Tidak boleh ada yang membantu.
- e) Apabila murid yang maju lupa hafalan maka ia bisa menunjukkan satu teman yang ia sukai untuk membantunya di depan membetulkan hafalannya. Jiika murid kedua tidak bisa maka selanjutnya akan membantunya terus sampai hafalan mereka sempurna.
- f) Guru melakukan evaluasi bersama murid.

Adapun manfaat teknik ini karena hafalan tetap memiliki posisi yang penting dalam ilmu pengetahuan. Teknik ini bisa membuat murid bersemangat di dalam melakukan hafalan. Tidak hanya itu pembelajaran bisa menjadi sangat menyenangkan apabila ini dilakukan di luar ruangan.

4) Pe – Er silang

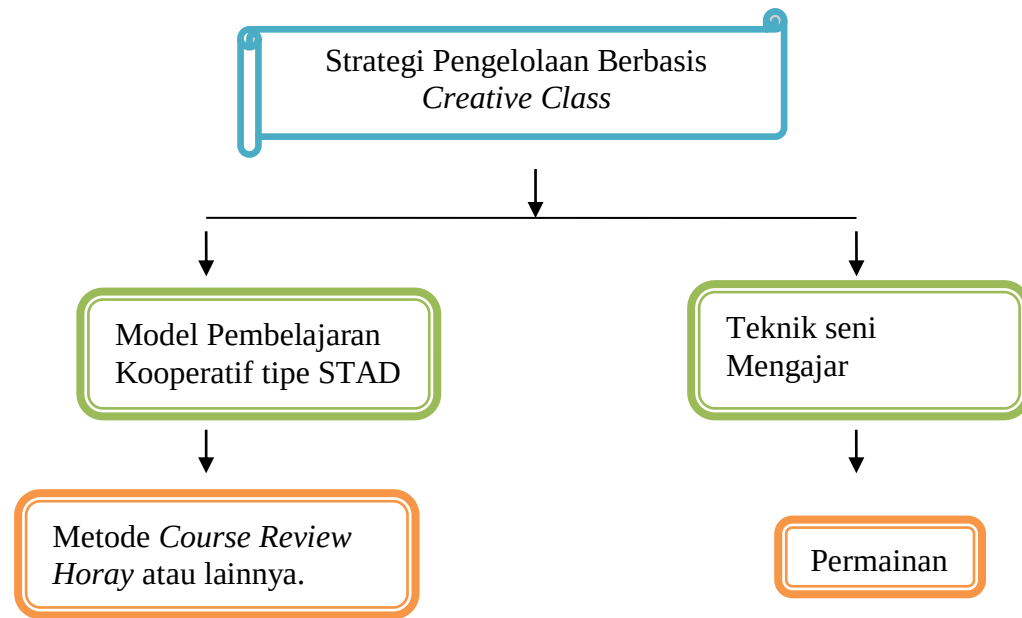
Teknik pemberian tugas dengan kerja sama dengan temannya yaitu pemberian tugas rumah dengan cara menyilangkan.

- a) Murid membuat pertanyaan yang harus di jawab oleh teman sebangkunya apabila tidak bisa menjawab soal tersebut di tulis di papan untuk di diskusikan bersama.
- b) Guru membantu menyelesaikan soal yang sulit.
- c) Kemudian, bagilah siswa menjadi 6-7 kelompok yang terdiri atas 5-6 murid. Mintalah mereka membuat soal dan soal tersebut harus sudah di kerjakan kelompok . misalnya kelompok satu mengerjakan kelompok 2, kelompok dua ,mengerjakan soal kelompok 3 dan seterusnya.
- d) Bahaslah pada minggu depan.

Adapun manfaat melalui teknik ini yaitu pembelajaran tampak kreatif tidak monoton dan tidak konvensional. Merangsang pemikiran kritis siswa, membangun solidaritas siswa dan dapat menjadikan pembelajaran tersebut bermakna.

Strategi kelas berbasis *Creative Class* yang adalah inovasi baru untuk penulis dalam menciptakan cara mengajar dengan mengkombinasikan metode pembelajaran yang menarik dengan teknik seni mengajar dalam manajemen kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi berbasis kreatif kelas adalah cara atau penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai menunjang

pembelajaran didalam kelas untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan kreativitas siswa. Berdasarkan pembahasan mengenai strategi kelas berbasis *Creative Class*. Adapun bagan perumusannya:



Langkah-langkah :

1. Kegiatan pembuka dengan ice breaking.
2. Penyampaian materi dan pembagian kelompok terdiri dari 4 siswa kemudian Tanya jawab yang dikombinasi dengan permainan “lima menit aku, lima menit kamu”.
3. Guru membacakan soal secara acak dan siswa menuliskan jawaban didalam kartu atau kotak yang nomornya disebutkan guru.
4. Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa yang telah dimasukkan dalam kotak, guru dan siswa mengoreksi hasil jawabannya.
5. Bagi yang benar siswa diberi tanda cek list (V) dan langsung berteriak hore atau menyanyikan yel-yelnya.
6. Kelompok yang memiliki jumlah cek list yang benar berjumlah banyak akan di beri nilai dan reward.
7. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
8. Guru memberikan tugas dengan permainan pe-er silang dan membuat mindmap dalam lembar kertas hvs mengenai matri yang disampaikan hari ini.
9. Penutup

Gambar 1
Mind Map Strategi Berbasis *Creative Class*

F. Penelitian yang Relevan

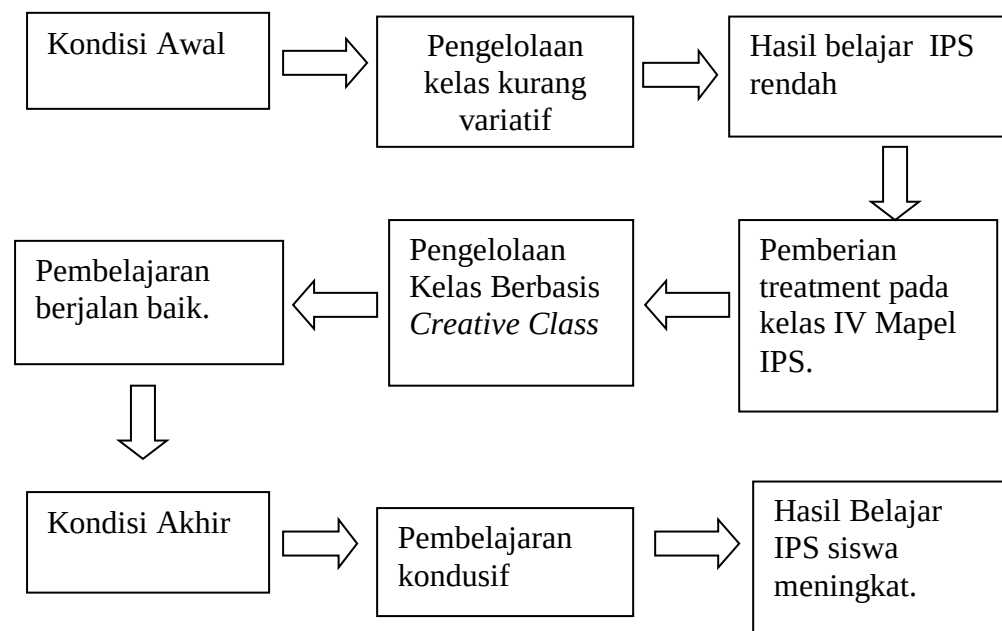
Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu oleh Nurul Afifah Cholifatin dalam skripsinya tahun 2018 yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Metode Pembelajaran *Course Review Horay* Siswa Kelas IV SD Negeri Sambungmacan 3 Kabupaten Sragen dalam skripsinya tahun 2014 bahwa hasil penelitian dapat disimpulkan Hasil Belajar IPS yang diberi perlakuan dengan menggunakan Metode *Course Review Horay* dapat meningkat. Hal ini dibuktikan hasil tes belajar siswa mencapai KKM di atas 75%. Pada siklus I nilai rata-rat kelas mencapai 70,526 dengan ketuntasan 57,89%. Pada siklus II nilai rata-rat kelas mencapai 80,73 dengan ketuntasan 84,21%. Sedangkan peneliti selanjutnya yaitu meneliti mengenai kelas.

Penelitian kelas oleh Nur Chamidah yang judul skripsinya Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Margoyasan Yogyakarta pada tahun 2014. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan hasilnya yaitu hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan prestasi belajar IPS antar kelompok eksperimen dan kontrol dimana nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rerata (*mean*) populasi pada kelompok eksperimen sebesar 16,24 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 14,60. Selisih nilai rerata (*mean*) antara kelompok eksperimen dan kontrol sebesar.

Sehingga dari peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa kelas dan Metode pembelajaran Course Review Horay (CRH) dapat meningkatkan dan mempengaruhi perubahan pada hasil belajar IPS untuk siswa kelas tinggi. Hal ini penulis akan melanjutkan penelitian berdasarkan studi kasusnya yang sama mengenai hasil pembelajaran IPS sangat rendah. Penulispun menjadikan penelitian ini sebagai penelitian yang relevan dalam menyusun skripsi selanjutnya.

G. Kerangka Berfikir

Alur kerangka berpikir penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai alur berpikir yang diklarifikasikan pada berikut ini.



Gambar 2
Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan alur kerangka berfikir diatas dapat dijelaskan bahwa guru dalam proses pembelajaran IPS kurang menekankan pada kelasnya yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum ada kegiatan menarik seperti

penggunaan Metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran IPS pada kelas IV. Sehingga sebagian besar siswa tidak memperhatikan, merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa tersebut menjadi malas melaksanakan pembelajaran didalam kelas sehingga hasil belajar IPS rendah serta siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran.

Hal ini mendorong untuk memecahkan masalah diatas, dilaksanakan penelitian eksperimen dengan menerapkan manajemen kelas berbasis *Creative Class* dimana guru berperan dalam mengelola kelas menjadi menarik seperti penggunaan Metode pembelajaran kooperatif salah satu contohnya *Course Review Horay* dengan teknik mengelola kelas yang menarik contohnya adalah sebuah permainan yang ipadukan dengan Metode pembelajaran yang digunakan dengan bantuan media yang inovatif. Sehingga tindakan tersebut guna untuk menjadikan siswa menjadi aktif, kreatif, menyenangkan dan proses pembelajaran berjalan secara baik, kondusif dan efektif. Sehingga hasil belajar IPS meningkat.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan atau pernyataan sementara yang diungkapkan secara deklaratif kemudian menjadi jawaban dari sebuah permasalahan. Pernyataan tersebut diformulasikan dalam bentuk variabel agar bisa diuji secara empiris. Hipotesis penelitian ini meliputi:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh meningkatnya hasil belajar terhadap siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah kelas berbasis *Creative Class* yang diterapkan. $H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak beda).

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh meningkatnya hasil belajar terhadap siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah kelas berbasis *Creative Class* yang diterapkan. $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (berbeda).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dikatakan sebagai *one group pretest-posttest design* karena sebelum di beri perlakuan, terlebih dahulu mengambil sampel dengan *diberipretest* (sebelum diberi perlakuan) dan diberi *posttest* (setelah diberi perlakuan) diakhir pembelajaran. Melalui desain penelitian ini dapat diketahui keakuratan perlakuan, karena dapat membandingkan hasil sebelum diberi perlakuan dengan yang sudah diberi perlakuan. Desain penelitian *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3
Desain One Grup Pretest-Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁: *Pretest* (Tes awal) sebelum diberikan perlakuan

X: *Treatemen* yang diberikan (perlakuan yang diberikan terhadap kelompok eksperimen yaitu Kelas Berbasis *Creative Class*)

O₂: *Posttest* (Tes Akhir) setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2016:210)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel diantaranya:

1. Variabel Bebas (*independent*) dari penelitian ini Kelas Berbasis *Creative Class*
2. Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah Pengaruh Hasil Belajar IPS pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Manajemen kelas Berbasis *Creative Class* adalah strategi aktivitas mengajar dalam pembelajaran yang menekankan belajar dengan menggunakan cara kreatif oleh guru dengan menggunakan Metode dan teknik kelas yang efektif dan efisien serta siswa dapat menumbuhkan minat, antusias secara utuh, dan menumbuhkan kreativitasnya didalam pembelajaran.
2. Hasil belajar IPS adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar IPS yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan begitu siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sebagai manusia yang bersosial. Penelitian ini diabatasi untuk mengukur aspek kognitif yaitu berupa pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan Strategi manajemen kelas Berbasis *Creative Class* pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di

provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi bisa obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang sedang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut.

Penelitian ini mengambil populasi seluruh siswa di SD Negeri Blondo 1 Kabupaten Magelang, tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 20 siswa kelas IV.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, hal ini karena ada keterbatasan waktu maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi itu. Sampel penelitian yang digunakan peneliti ini ada siswa kelas 4 dengan jumlah 20 siswa.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2016:124). Pertimbangan tersebut direkomendasikan dari guru yaitu sesuai dengan karakteristik peserta didik.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Blondo 1, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, pada semester II bulan November sampai bulan Mei tahun ajaran 2018/2019.

Tabel 4
Agenda Penelitian

Bulan	Agenda
November	a. Analisi di Lapangan b. Study Literatur c. Melakukan observasi lapangan
Desember	a. Proses penyusunan proposal penelitian b. Penyusunan instrumen c. Proses validasi instrumen penelitian
Januari	a. Penelitian 1) Tahap <i>Pretest</i> 2) Tahap <i>treatment</i> 3) Tahap <i>posttest</i> b. Pengumpulan data c. Penanalisis data
Mei	a. Proses penyusunan laporan penelitian b. Review laporan penelitian

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yaitu dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran secara langsung. sehingga bisa dilihat aktivitas guru dan siswa di dalam pelaksanaan pembelajaran memang benar sesuai dengan kondisi. Observasi yang digunakan peneliti yaitu observasi terstruktur. Observasi terstruktur dapat diartikan sebagai jenis observasi yang dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, serta kapan dan dimana letaknya.

2. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pengukuran yang didalamnya terdapat pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan. Jenis tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes tertulis. Tes tertulis berupa butir-butir soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal, isian 5 butir soal, dan esai 5 butir soal. Soal tersebut berkaitan dengan materi materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

G. Instrumen Penelitian

Berdasarkan teknik pengambilan data yaitu berupa observasi dan tes, maka instrumen yang digunakan yaitu lembar angket dan soal tes. Tingkatan yang diukur menggunakan soal tes yaitu ranah kognitif pada C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (Evaluasi), C6 (Kreasi). Bukan hanya ranah yang kognitif saja yang dinilai tetapi ranah afektif dan psikomotorik. Pada ranah afektif mulai dari A1 (Menerima), A2 (menanggapi), A3 (menilai), A4 (mengelola), A5 (menghayati). Serta ranah psikomotorik P1(menirukan), P2 (memanipulasi), P3 (pengalamiahan), dan P4 (artikulasi).

Bentuk soal yang digunakan yaitu tes tertulis dan pilihan ganda. Penyusunan soal tes disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi berdasarkan silabus. Instrumen penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan fenomena sosial yang diamati (Sugiyono, 2016:210). Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data pada saat peneliti mengumpulkan informasi dilapangan. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pedoman observasi

Peneliti menggunakan pedoman observasi yang telah disusun untuk memperoleh informasi tentang proses pembelajaran di IPS di kelas IV SD N Blondo 1. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen observasi :

Tabel 5
Kisi- Kisi Instrumen Observasi

No	Prinsip Kelas	Indikator	No Butir
1.	Penanaman	Menata siswa didalam	3, 4, 5, 6

No	Prinsip Kelas	Indikator	No Butir
	Disiplin diri dan penekanan pada hal yang positif	kelas	
		Mengatur ruang kelas	1, 7,40,41
		Mengatur tempat duduk	2, 4, 6
		Menetapkan peraturan kelas	8 22,21,24,25,34
2.	Bervariasi	Menciptakan interaksi di kelas serta gaya mengajar guru dengan Metode pembelajaran kooperatif.	14, 15, 16,18, 19,27,42,43,50
3.	Keluwesannya	Pengaturan waktu dan alat peraga	9, 10, 20, 21
4.	Tantangan	Menegur siswa dan teknik kesenian mengelola kelas.	11, 12,13,17,28,29,30, 31, 32, 33, 35, 46, 47
5.	Hangat dan Antusias	Mengelola kelompok dan tugas siswa	36,37, 38, 39, 44, 48, 49

Berdasarkan tabel di atas mengenai kisi-kisi instrumen observasi dapat dikaitkan dengan kalrifikasi pemilihan kriteria yang sesuai dengan kondisi yang ada dalam lapangan. Adapun kriteria pilihan yang sesuai pada table observasi dalam lampiran tersebut yaitu :

Tabel 6
Kriteria Pertanyaan Observasi

No	Kriteria Pilihan	Keterangan
1.	SS = Sangat Sesuai	Sangat sesuai apabila pertanyaan sangat sesuai dan penambahan yang sesuai diluar pertanyaan dengan kondisi yang ada di lapangan.
2.	S = Sesuai	Sesuai apabila pertanyaan sesuai atau pas dengan kondisi yang ada dilapangan.
3.	KS = Kurang sesuai	Kurang sesuai apabila pertanyaan sedikit

No	Kriteria Pilihan	Keterangan
		mendekati dengan kondisi yang ada di lapangan.
4.	TS = Tidak Sesuai	Tidak sesuai apabila pertanyaan jauh dari kondisi yang ada di lapangan.

2. Soal Tes

Pedoman tes yang disusun digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar IPS pada materi di kelas IV SD N Blondo 1. Adapun kisi-kisi instrumen soal sebagai berikut:

Tabel 7
Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Kompetensi Dasar/Indikator	Materi	Teknik Penilaian	Jenis Instrumen	Jumlah Soal	Jenjang kognitif	Jenjang afektif	Jenjang psikomotorik
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	Kegiatan ekonomi di berbagai bidang di Indonesia	TES	Pilihan ganda,	1-8	C1-C3	A1-A2	P1
				Isian	1,2,3	C2-C4	A2-A3	P2
				Essai	-	-	-	-
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa		TES	Pilihan ganda,	9-10	C3	A1-A3	P1-P2
				Isian	4,5	C4	A1-A2	P2
				Essai	1-5	C4-C6	A3-A5	P2-P4

No	Kompetensi Dasar/Indikator	Materi	Teknik Penilaian	Jenis Instrumen	Jumlah Soal	Jenjang kognitif	Jenjang afektif	Jenjang psikomotorik
	Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.							

H. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal tersebut valid atau tidak. Validitas instrument yang digunakan adalah validitas isi (content validity). Validitas isi adalah validitas yang diteliti dari segi isi tes itu sendiri sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik, isinya telah dapat mewakili secara representative terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diteskan (diujikan). Maksudnya adalah butir soal yang disusun dan disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Pengujian validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Serta Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan *IMB SPSS 21*. Adapun rumus product moment dari *Pearson* (Sugiyono, 2016:210) :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable x dan variable y

n : Banyak siswa

X : Skor Butir soal

Y : Skor Total

Mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} Product Moment pada $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan uraian diatas dapat dibuktikan dengan hasil yang telah terinci dalam tabel berikut ini :

Tabel 8
Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

No	Item Soal Pilihan Ganda	RHitung	Rtabel	Validitas Soal
1	b1	0,478	0,444	Valid
2	b2	0,458	0,444	Valid
3	b3	-0,136	0,444	Tidak Valid
4	b4	0,616	0,444	Valid
5	b5	0,356	0,444	Tidak Valid
6	b6	0,213	0,444	Tidak Valid
7	b7	0,00	0,444	Tidak Valid
8	b8	0,404	0,444	Tidak Valid
9	b9	0,478	0,444	Valid
10	b10	0,644	0,444	Valid
Keterangan :				
b1 : Butir Soal Nomor 1,dst				

Tabel 9
Validasi Butir Soal Isian Singkat

No	Item Soal Isian Singkat	Rhitung	Rtabel	Validitas Soal
1	b1	0,636	0,444	Valid
2	b2	0,517	0,444	Valid
3	b3	0,517	0,444	Valid
4	b4	0,274	0,444	Tidak Valid
5	b5	0,302	0,444	Tidak Valid
Keterangan :				
b1 :Butir Soal Nomor 1,dst				

Tabel 10
Validitas Butir Soal Essay

No	Item Soal Essay	Rhitung	Rtabel	Validitas soal
1	b1	0,567	0,444	Valid
2	b2	0,635	0,444	Valid
3	b3	0,557	0,444	Valid
4	b4	0,584	0,444	Valid
5	b5	0,778	0,444	Valid
Keterangan :				
b1 : Butir Soal Nomor 1, dst				

Berdasarkan tabel 8 hasil validasi butir soal pilihan ganda, dari 10 subjek uji coba soal dengan nilai r_{tabel} 0,444 dan taraf signifikan 5% diperoleh 5 soal pilihan ganda yang valid. Sedangkan hasil yang ditunjukkan pada tabel 9 validasi butir soal isian singkat dari 5 soal hanya terdapat 3 soal valid dan tabel 10 hasil validasi butir soal essay dengan 5 soal yang memiliki kevalidan soal seluruhnya. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga soal pilihan ganda, isian singkat, dan essay yang valid dapat digunakan.

2. Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha* dengan bantuan program *IMB SPSS versi 21* atau uji coba hasil dilakukan reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Conbach*, adapun rumusnya (Sugiyono, 2016:210) :

$$r_{11} = \left(\frac{B}{\sum Si^2 - 1} \right) \left(1 - \frac{\sum s A_i^2}{si^2} \right)$$

keterangan:

r_{11} : Realibilitas Instrument

k : Banyak Butir Pertanyaan yang Valid

$\sum si^2$: Jumlah varians Butir

si^2 : Varians Total

rumus varians yang digunakan adalah:

$$\alpha^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Hasil perhitungan uji reliabilitas dibantu oleh program kemudian disamakan dengan nilai r_{tabel} , jika $r_h > r_{tabel}$ maka instrument reliable tetapi jika $r_h < r_{tabel}$ maka instrument tidak reliable. Berdasarkan Pernyataan diatas dapat dibuktikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 11
Reliabelitas Soal Pilihan Ganda

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0.619	11	Reliabel

Tabel 12
Reliabelitas Soal Isian Singkat

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0.606	6	Reliabel

Tabel 13
Realibelitas Soal Essay

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0.744	6	Reliabel

Hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda, isian singkat dan essay dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,444 dan N sejumlah pilihan ganda 10 serta 1 item totalnya, Isian singkat 5 soal serta 1 item total, dan essay 5 soal dengan 1

item totalnya pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai alpha masing-masing sebesar 0,619, 0,606, dan 0,744. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013: 177). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IMB SPSS 21*. Adapun pedoman yang digunakan dalam besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi (Arikunto, 2013: 178) :

Tabel 14
Klarifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klarifikasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal cukup baik
0,20- 0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 14 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 15
 Daya Beda Soal Pilihan Ganda

No	Item Soal Pilihan Ganda	Rhitung	Kriteria Daya Pembeda Soal
1	b1	0,40	Sangat Baik
2	b2	0,00	Buruk
3	b3	0,20	Perlu Pembahasan
4	b4	1,00	Sangat Baik
5	b5	0,20	Perlu Pembahasan
6	b6	0,00	Buruk
7	b7	0,00	Buruk
8	b8	0,20	Perlu Pembahasan
9	b9	0,40	Sangat Baik
10	b10	0,80	Sangat Baik
Keterangan :			
b1 : Butir Soal Nomor 1,dst			

Tabel 16
 Daya Beda Soal Isian Singkat

No	Item Soal Isian Singkat	Rhitung	Kriteria Daya Pembeda Soal
1	b1	0,40	Sangat Baik
2	b2	0,30	Cukup Baik
3	b3	0,30	Cukup Baik
4	b4	0,10	Perlu Pembahasan
5	b5	0,20	Perlu Pembahasan
Keterangan :			
b1 : Butir Soal Nomor 1,dst			

Tabel 17
Daya Beda Soal Essay

No	Item Soal Essay	Rhitung	Kriteria Daya Pembeda Soal
1	b1	0,30	Cukup Baik
2	b2	0,25	Perlu Pembahasan
3	b3	0,30	Cukup Baik
4	b4	0,35	Cukup Baik
5	b5	0,55	Sangat Baik
Keterangan :			
b1 : Butir Soal Nomor 1, dst			

Tabel di atas menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 3 soal buruk, soal perlu pembahasan 6, soal cukup baik 5, dan soal sangat baik 6 dengan jumlah seluruh soal 20.

4. Uji Tingkat Kesukaran soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013: 176).

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *IMB SPSS 21*. Adapun pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi:

Tabel 18
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2013 : 225)

Tabel 18 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 19
Kriteria Tingkat kesukaran Pilihan Ganda

No	Item Soal Pilihan Ganda	Rhitung	Kriteria Tingkat Kesukaran
1	b1	0,90	Mudah
2	b2	0,70	Sedang
3	b3	0,30	Sukar
4	b4	0,25	Sukar
5	b5	0,90	Mudah
6	b6	0,90	Mudah
7	b7	1,00	Mudah
8	b8	0,75	Mudah
9	b9	0,90	Mudah
10	b10	0,35	Sukar
Keterangan :			
b1 : Butir Soal Nomor 1, dst			

Tabel 20
Kriteria Tingkat Kesukaran Isian Singkat

No	Item Soal Isian Singkat	Rhitung	Kriteria Kesukaran Soal
1	b1	1,35	Mudah
2	b2	1,25	Mudah
3	b3	1,25	Mudah
4	b4	1,20	Mudah
5	b5	1,65	Mudah
Keterangan:			
b1 : Butir Soal Nomor 1,dst			

Tabel 21
Kriteria Tingkat Kesukaran Essay

No	Item Soal Essay	Rhitung	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal
1	b1	1,90	Mudah
2	b2	2,20	Mudah
3	b3	2,25	Mudah
4	b4	2,50	Mudah
5	b5	3,00	Mudah
Keterangan :			
b1 : Butir Soal Nomor 1, dst			

Tabel di atas menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, sedang hasil keseluruhan di dapat soal dengan kategori mudah sebanyak 16 soal dan soal kategori sedang yaitu sebanyak 2 soal sedangkan sisanya soal dengan kategori sukar sebanyak 2 soal. Maka keseluruhan soal berjumlah 20.

I. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti mengajukan judul penelitian yang diajukan dengan mengajukan proposal.
- b. Melakukan observasi pra penelitian di SDN Blondo 1 yang dilakukan berupa wawancara dan pengamatan dengan guru
- c. Menentukan subjek dan sampel yang akan dilakukan
- d. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
- e. Membuat instrumen
- f. Mengujikan instrumen di sekolahan lain

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN Blondo 1 di kelas IV.

a. Tahap awal

Sebelum diberikan perlakuan, kelas diberikan soal awal *pretest*.

1) Tahap Perlakuan

Setelah dilakukannya pemberian tes awal, maka dilakukan tahap perlakuan yaitu dengan menggunakan strategi manajemen kelas berbasis *Creative Class*.

2) Tahap akhir

Pada tahap akhir diberikannya tes akhir (*posttest*) kemudian dibandingkan dengan hasil (*pretest*).

J. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk*. Perhitungan tersebut menggunakan *SPSS 21*. Normal tidaknya sebaran data dapat dilihat pada nilai signifikansi. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi $p > 0,05$ (Sugiyono, 2016 : 241).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari sampel yang homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan *SPSS 21*. Sampel penelitian dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $p > 0,05$ pada uji homogenitas (Sugiyono, 2016:210).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Paired Sample t-test*, dimana ada satu kelas yang diberikan perlakuan. Proses penghitungan dengan menggunakan bantuan program *SPSS 21*. Tahapan dalam uji *t Paired Sample t-test*. Adapun rumus uji *t* (Sugiyono, 2016:210) :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

keterangan:

x_1 : Rata-Rata Sampel 1

x_2 : Rata-Rata Sampel 2

s_1 : Simpangan Baku Sampel 1

s_2 : Simpangan Baku Sampel 2

s_1^2 : Varians Sampel 1

s_2^2 : Varians Sampel 2

r : Korelasi Antara dua Sampel

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan keseluruhan apa yang sudah dipaparkan dalam hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa manajemen kelas berbasis *Creative Class* berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hal ini dibuktikan dengan adanya *t score* yaitu nilai $t = -9.288$. Menunjukkan *Asym. Sig. (2-tailed) = 0.000 < \alpha = 0.05* maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan pada nilai mean *posttest* dengan nilai mean *pretest*, dimana nilai mean *Posttest* lebih tinggi yaitu 80,47 dari pada nilai mean *pretest* yaitu 44,04 dengan selisih 36,43. Sehingga ada perbedaan hasil belajar IPS siswa pada pengukuran awal dan pengukuran akhir setelah diberikan *treatment* manajemen kelas berbasis *Creative Class*. Artinya bahwa hipotesis menyatakan ada pengaruh manajemen kelas berbasis *Creative Class* terhadap hasil belajar IPS di buktikan dengan naiknya nilai siswa pada penilaian akhir (*posttest*).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan kreatif dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif dan selalu memberikan variasi pada

kegiatan pembelajaran sehingga mampu meminimalkan rasa bosan pada sisw.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah hendaknya mampu mendukung guru dalam penerapan manajemen kelas inovatif bagi siswa yaitu dengan memberikan ide, masukan,serta fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.

3. Bagi Peneliti

Semoga dengan penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan penerapan manajemen kelas berbasis *Creative Class* ketika terjun ke Sekolah Dasar langsung. Selain peneliti diharapkan dapat menggunakan strategi memanajemen kelas lain yang lebih inovatif dan kreatif

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Abdul, Rahman. 2013. *Pisikologi sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Empirik* . Jakarta: PT Raja Grifindo Persada.
- Agustina. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ardy Wiyani, Novan. 2013 . *Menejemen Kelas Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arif, N. 2013. *Seni Mengajar dikelas*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharismi. 2010. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- _____. 2013 . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arya Sunu, Ketut. 2015. *Manajemen kelas Aplikasinya dalam Proses Pembelajaran di Pendidikan Formal*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Fadjar, Arnle. 2010. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. LUXIMA METRO MEDIA.
- Herlina, Sri. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS SD dan SMP/ Ekonomi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Indonesia.
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Huda,M. 2013. *Metode-Metode Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Izzaty. 2017. *Perilaku anak Pra Sekolah* . Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Kurniasih,I dan Sani, B. 2015. *Ragam Pengembangan Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Kurniawan. 2011. *Pembelajaran Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilain*. Bandung: CV. Pustaka Cendikia Utama.
- Muhibin, Syah. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Munandar. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widya Indonesia.
- Pidarta, Made. 2010. *Manajemen Pengelolaan Kelas*. Jakarta: PT. Karya Abadi.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Raharjo. 2010. *Konsep Pelajaran IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rofiq, Aunur. 2009. *Pengelolaan Kelas*. Malang: Pusat Pengembangan.
- Rohman. 2013. *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Rusman. 2012. *Strategi dan Model- Model Pembelajaran*. Bandung : Media karya
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdaya.
- Slavin. 2005. *Cooperatif Learning Teori Riset and Research*. Bandung : Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabera.
- Suharnan. 2011. *Kreativitas Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laras.
- Suprijono, A. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- _____. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

- Sutirna. 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Talajan, Guntur. 2015. *Menumbuhkan Kreatifitas dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Triyanto. 2010. *Metode Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. 2015. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wibowo. 2016. Implementasi Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N Begasan. *e-Jurnal Riset dan Konseptual*, Vol : 1 No : 1