

Meningkatkan Kreativitas, Hasil Belajar, dan Antusiasme melalui Teknik Pemodelan Kinestetik Produktif Berbantuan Media “3R Activity” pada Mata Pelajaran IPS

Asri Ratnasari

SMP Negeri 2 Banjarnegara, Banjarnegara, Indonesia
asri01ratnasari@gmail.com

Submit	Review	Publish
12 Maret 2021	18 Oktober 2021	24 Desember 2021

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir analisis sintesis melalui teknik pemodelan kinestetik produktif berbantuan media *3R Activity*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahap-tahap yang dikembangkan oleh Kemmish & Taggart. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjarnegara dengan melibatkan 32 siswa kelas VIIIE. Metode pengumpulan data melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang cukup signifikan terkait kreativitas dan kemampuan berpikir analisis sintesis siswa kelas VIIIE. Berdasar data yang diperoleh, jumlah siswa yang memiliki kreativitas meningkat. Pada prasiklus hanya ada 4 peserta didik (13,75%), siklus I menjadi 10 peserta didik (31,25%), dan siklus 2 meningkat menjadi 25 peserta didik (78,13%). Untuk hasil belajar siswa, juga mengalami peningkatan. Pada prasiklus hanya ada rata-rata nilai siswa hanya 69,34, pada siklus I meningkat menjadi 73,20, dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 78,00. Terakhir yaitu antusias siswa dalam pembelajaran. Pada prasiklus hanya ada 7 peserta didik yang antusias, namun pada siklus I meningkat menjadi 15 peserta didik dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 17 siswa.

Kata kunci: permodelan kinestetik produktif, media, analisis, sintesis

Abstract

The purpose of this research is to increase creativity and analytical thinking skills through productive kinesthetic modeling techniques assisted by 3R Activity media. This research is a Classroom Action Research (CAR) with stages developed by Kemmish & Taggart. The research was conducted at SMP Negeri 2 Banjarnegara involving 32 students of class VIIIE. Methods of collecting data through observation and tests. The results showed that there was a significant change related to creativity and analytical thinking ability of class VIIIE students. Based on the data obtained, the number of students who have creativity increased. In the pre-cycle there were only 4 students (13.75%), in the first cycle there were 10 students (31.25%), and the second cycle increased to 25 students (78.13%). For student learning outcomes, also increased. In the pre-cycle there was only an average student score of only 69.34, in the first cycle it increased to 73.20, and in the second cycle it increased to 78.00. The last is the enthusiasm of students in learning. In the pre-cycle there were only 7 enthusiastic students, but in the first cycle it increased to 15 students and in the second cycle it increased again to 17 students.

Keywords: productive kinesthetic modeling, media, analysis, synthesis

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara selama ini masih dapat dikatakan berorientasi pada kemampuan peserta didik untuk dapat mencapai nilai yang setinggi-tingginya. Akibatnya guru hanya memikirkan bagaimana peserta didik dapat memperoleh nilai maksimal, tanpa memperdulikan manfaat proses pembelajaran bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru berupaya agar materi pembelajaran bisa diterima peserta didik secara mudah dan bisa diingat ketika mengerjakan soal-soal ulangan. Akibatnya, guru lebih menekankan pada satu cara agar peserta didik mudah mengingat dan menghafal materi pembelajaran, sehingga ketika diadakan penilaian harian, dapat menjawab soal dengan mudah, cepat dan benar. Guru hanya sekadar berusaha mengembangkan strategi pembelajaran bagaimana cara menghafal teori atau konsep, tanpa mengarahkan pada usaha untuk memahami

atau mengembangkan kemampuan peserta didik dan meningkatkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran serta berpikir analisis sintesis.

Adapun hasil refleksi dan analisis terhadap kegiatan pembelajaran diperoleh tingkat kreativitas peserta didik baru mencapai 13.75% berkemampuan baik dari 32 peserta didik dan 42.5% berkemampuan sedang dan 48.75% rendah. Hal ini menunjukkan tingkat kreativitas peserta didik masih kurang, yaitu masih di bawah 75% peserta didik menunjukkan kreativitas dengan predikat baik yang menjadi target peneliti; 2) Kemampuan peserta didik berpikir analisis sintesis atau menyelesaikan masalah kontekstual berupa soal terbuka dan aplikasi ditunjukkan dengan Ketuntasan belajar peserta didik baru mencapai 68,75% dari 32 peserta didik dan 31,25% belum tuntas belajar, dengan nilai rata-rata 69.34. Hal ini menunjukkan kemampuan berpikir analisis sintesis peserta didik masih rendah yaitu masih di bawah 85 % peserta didik tuntas belajar atau mendapat nilai $\geq 76,00$; 3) Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, terdapat 7 peserta didik atau 21.88% yang sangat antusias, sedangkan yang berkategori cukup antusias sebanyak 12 peserta didik atau 37.5%, sementara 13 peserta didik atau 40.63% tidak antusias dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran masih di bawah 75%.

Permasalahan di atas harus segera dicari solusinya. alternatif tindakan yang dilakukan antara lain meningkatkan kreativitas dan derajat hasil belajar peserta didik pada taraf kemampuan berpikir analisis sintesis, melalui teknik pemodelan kinestetik produktif, dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Untuk itu, peneliti menerapkan teknik pemodelan kinestetik produktif berbantuan media "*3R Activities*" dalam pembelajaran IPS, materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analisis sintesis dan kreativitas bagi peserta didik kelas 7E di SMP Negeri 2 Banjarnegara.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Di tingkat sekolah dasar, Azizah, Sarwi, & Ellianawati (2019) meneliti penerapan STREAM dimana model ini mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan topik yang sama, Qomariyah (2017) meneliti penerapan Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya Resty, Muhardjito, & Mufti (2019) mengkaji penerapan Discovery Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan bantuan media *schoolology*. Yasinta, Meirista, & Rahman Taufik (2020) mengkaji penerapan CTL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Dan Nafisa & Wardono (2019) meneliti peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan Discovery Learning. Penelitian-penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun terdapat perbedaan yakni penelitian yang dilakukan oleh Yasinta, dkk lebih terfokus pada aspek matematis. Sedangkan penelitian lain tidak memiliki kesamaan dengan penelitian ini yakni berfokus pada kemampuan analisis sintesis dan kreativitas siswa. Model yang digunakan juga berbeda dari penelitian ini.

Teknik pemodelan kinestetik produktif terinspirasi dari peningkatan kecerdasan kinestetik, yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kecerdasan kinestetik yakni kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya, untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan menggunakan tangan untuk menghasilkan dan mentransformasikan sesuatu. Kecerdasan kinestetik mencakup keahlian-keahlian fisik yang khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan (Gardner, 1985). Dari hal tersebut penulis terinspirasi untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik peserta didik, yang mengarah pada produktivitas dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dipilih sebagai teknik pemodelan dalam kegiatan pembelajaran.

Banyak cara menyelamatkan bumi dari kerusakan diantaranya melalui *reduce, reuse* dan *recycle*. Sejalan dengan konsep SMP Negeri 2 Banjarnegara sebagai sekolah konservasi, maka kegiatan ini dilakukan dalam praktik keseharian termasuk dalam kegiatan pembelajaran IPS. Peserta didik dapat belajar dengan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh melalui pembuatan produk kreatif, sehingga peserta didik berlatih mengembangkan kemampuan berpikir analisis sintesis serta menemukan konsep-konsep secara nyata dengan menggunakan media "*3R Activity*" activity. Dengan demikian, akan membantu mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi belajar yang bersifat abstrak dan dapat divisualisasikan secara lebih jelas dan nyata. Dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar, akan membangun pola pikir, bahwa apa yang dipelajari peserta didik sangat erat dengan kehidupan

sehari-hari, sehingga akan membuat mereka tertarik dan bisa tumbuh sikap kepedulian terhadap lingkungan di sekitarnya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana melalui teknik pemodelan kinestetik produktif berbantuan media “3R Activities” dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas 7E SMP Negeri 2 Banjarnegara pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019? 2) Bagaimana melalui teknik pemodelan kinestetik produktif berbantuan media “3R Activities” dapat meningkatkan kemampuan berpikir analisis sintesis peserta didik, dalam pembelajaran IPS di kelas 7 E SMP Negeri 2 Banjarnegara pada semester 2 tahun 2018 2019?

METODE

Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara tahun 2019. Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahap-tahap model Kemmish dan Taggart. Waktu yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini adalah selama dua bulan yaitu awal bulan Januari 2019 sampai dengan akhir bulan Februari 2019. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas 7E SMP Negeri 2 Banjarnegara pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 32 siswa, terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah data hasil observasi terhadap tingkat kemampuan berpikir peserta didik, mulai dari tingkat pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), sampai pada penguraian (*analysis*) dan memadukan (*sintesis*), dari hasil tes dan ulangan harian. Jenis data yang dijadikan pendukung penelitian yaitu meliputi data hasil belajar peserta didik yaitu hasil tes ulangan harian, data kreativitas peserta didik dalam pembuatan media “3R Activities ” dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan lembar observasi oleh observer, dalam hal ini dilakukan oleh guru lain atau teman sejawat sebagai kolaborator dan data-data catatan kreativitas peserta didik sosiometri terhadap teman dalam kelompoknya berkaitan dengan unjuk kerjanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal data kreativitas dan antusias peserta didik diperoleh dengan melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran sebelum menerapkan tindakan. Sedangkan kondisi awal hasil belajar peserta didik didapat dari ulangan harian pada materi sebelumnya. Kondisi awal kreativitas, antusias dan hasil belajar peserta didik tersaji dalam table 1, 2 dan 3 sebagai berikut:

Tabel 1
Data jumlah kreativitas peserta didik kondisi awal

NO	Indikator / Aspek	Keadaan Awal	
		Σ PD	Persentase (%)
1	Kreativitas baik	4	13.75
2	Kreativitas cukup	13	42.5
3	Kreativitas kurang	15	48.75

Dari data pada tabel 1, dapat dijelaskan bahwa kreativitas peserta didik sebelum penerapan tindakan baru mencapai 13.75% berkemampuan baik dari 32 peserta didik dan 42.5% berkemampuan sedang dan 48.75% masih termasuk kurang. Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa antusias peserta didik yang sangat antusias hanya 7 peserta didik atau 21.88%, sedangkan yang berkategori cukup antusias sebanyak 12 peserta didik atau 37.5%, sementara 13 peserta didik atau 40.63% tidak antusias dalam pembelajaran.

Tabel 2

Data jumlah antusias peserta didik pada kondisi awal

NO	Indikator / Aspek	Keadaan Awal	
		Σ PD	(%)
1	Peserta Didik sangat antusias	7	21.88
2	Peserta Didik cukup antusias	12	37.5
3	Peserta didik Tidak antusias	13	40.63

Dari tabel 3 dapat dijelaskan perolehan ulangan harian pada kondisi awal masih cukup rendah, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 69.34, ketuntasan belajar sebesar 68.75%.

Tabel 3

Data hasil belajar peserta didik pada kondisi awal

Pembelajaran	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan Belajar (%)
Keadaan Awal	69,34	83,00	45,00	68,75

Kondisi tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang monoton, kurang kontekstual serta pendekatan pembelajaran yang masih terpusat pada guru.

Data yang tersaji pada tabel 1, 2 dan 3 menunjukkan bahwa perbaikan proses pembelajaran perlu segera dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Perbaikan tersebut diawali dari siklus I. Tahapan perencanaan siklus I meliputi kegiatan: (1) menentukan kompetensi dasar yaitu KD 3.3.3 permintaan, penawaran, pasar dan harga, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model kinestetik produktif, (3) membuat lembar kerja dan langkah membuat media "3R Activities", (4) menyusun instrumen pengumpul data penelitian meliputi: perangkat pembelajaran beserta instrumen penilaian, lembar observasi tingkat kemampuan berpikir analisis sintesis peserta didik, dan lembar catatan kreativitas oleh peserta didik (*sosiometri*) dan angket antusias peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, menunjukkan pembelajaran yang dilakukan belum sesuai harapan dan masih terdapat beberapa kekurangan, yaitu beberapa peserta didik tampak mengalami kesulitan dalam membuat media, banyak yang belum mau menanya. Selain itu beberapa peserta didik juga masih pasif dalam berdiskusi dan presentasi kelompok dan masih ada peserta didik yang lebih dominan dalam bekerja. Guru sebagai peneliti kurang memberikan bimbingan terhadap kelompok yang mengalami kesulitan. Namun demikian hal yang positif adalah beberapa peserta didik menunjukkan kreativitas dan tingkat kemampuan berpikir analisis sintesis yang cukup baik. I (satu) adalah sebagai berikut : Hasil observasi terhadap tingkat kreativitas, tingkat kemampuan berpikir analisis sintesis, dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran di siklus I adalah sebagai berikut:

Hasil tinglat kreativitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat dari tabel 4

Tabel 4

Data kreativitas peserta didik siklus I

NO	Indikator / Aspek	Keadaan Awal		Siklus I		Naik (%)
		Σ PD	%	Σ PD	%	
1	Kreativitas baik	4	13.75	10	31.25	150
2	Kreativitas cukup	13	42.5	16	50.625	23.08
3	Kreativitas kurang	15	48.75	6	18.125	-60

Berdasarkan tabel 4, pada siklus I peserta didik yang menunjukkan tingkat kreativitas peserta didik berpredikat baik mencapai 10 peserta didik atau 31.25 %. Sementara yang berpredikat cukup naik dari 13 menjadi 16 peserta didik dan yang kurang kreatif turun dari 15 peserta didik menjadi 6 peserta didik atau turun sebesar 60 %.

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil belajar pada Siklus I nilai rata-rata 73,20, nilai tertinggi 89,50, nilai terendah 50,00, dan ketuntasan belajar speserta didik 75,00%. Dibandingkan dengan keadaan awal, hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang signifikan. Ketuntasan belajar naik sebesar 9,09%, nilai rata-rata naik sebesar 5.57%, nilai tertinggi naik sebesar 7.83%, dan nilai terendah naik sebesar 11.1%.

Tabel 5
Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

Pembelajaran	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan Belajar (%)
Keadaan Awal	69,34	83,00	45,00	68,75
Siklus I	73,20	89,50	50,00	75,00
Kenaikan	5,57 %	7,83 %	11,1 %	9,09 %

Dari data tabel 6, menunjukkan peserta didik yang sangat antusias mencapai 15 peserta didik atau 46.9%, sedang yang cukup antusias mencapai 7 peserta didik atau 21.88%, sedang yang tidak antusias 10 peserta didik atau 31.25%. Dibandingkan dengan kondisi awal peserta didik yang sangat antusias mengalami kenaikan 114.35% atau 15 peserta didik dari 7 peserta didik semula. Sedangkan yang cukup antusias turun 71.39%, dan yang tidak antusias turun 30.02%.

Tabel 6
Data Antusias Belajar Peserta Didik Siklus I

NO	Indikator / Aspek			Keadaan Awal		Siklus I		NAIK %
				∑ PD	(%)	∑ PD	(%)	
1	Peserta antusias	Didik	sangat	7	21.88	15	46.9	114.35
2	Peserta antusias	Didik	cukup	12	37.5	7	21.88	-71.39
3	Peserta antusias	didik	Tidak	13	40.63	10	31.25	-30.02

Berdasarkan catatan diskusi refleksi bersama kolaborator, dapat disimpulkan proses pembelajaran sudah cukup baik. Peserta didik cukup kreatif dalam hal interaksi terhadap sumber belajar. Dari aspek kreativitas dan hasil belajar mengalami peningkatan dari keadaan awal. Selain itu antusias peseta didik selama pembelajaran IPS sudah cukup baik. Sementara hal yang menjadi perhatian adalah peserta didik masih belum terbiasa berpikir analisis sintesis, masih belum sempurna dalam membuat media, dan masih terdapat beberapa kendala saat unjuk kerja. Selain itu, perlu ditingkatkan pengelolaan kelas, bimbingan guru terhadap peserta didik dalam pembuatan media yang lebih inten, jumlah anggota kelompok perlu diperkecil agar lebih fokus, serta perubahan pada penugasan akhir tidak hanya pada kelompok saja tapi juga pada individu. Hal ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir analisis sintesis peserta didik meningkat yang ditandai dengan hasil belajar peserta didik akan jauh lebih baik.

Tahap perencanaan pada siklus II (1) menentukan kompetensi dasar yaitu KD 3.3.4 peran iptek dalam kegiatan ekonomi dan 3.3.5 peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model kinestetik produktif dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, (3) membuat lembar kerja dan

langkah membuat media “3R Activities” dan langkah membuat karya kreatif peserta didik, (4) menyusun instrumen pengumpul data penelitian.

Berdasarkan data hasil observasi pada siklus II menunjukkan tindakan yang dilakukan pada siklus II jauh lebih baik dari Siklus I, dan mampu meningkatkan kinerja guru dan kualitas pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, serta antusias peserta didik dalam pembelajaran. Adapun data hasil pengamatan terhadap tingkat kreativitas, tingkat kemampuan berpikir analisis sintesis, dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran di siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 7
Data Kreativitas Peserta Didik Pada Siklus II

NO	Indikator / Aspek	Siklus I		Siklus II		Naik (%)
		Σ PD	%	Σ PD	%	
1	Kreativitas baik	10	31.25	25	78.125	150
2	Kreativitas sedang	16	50.625	6	18.75	-62.9
3	Kreativitas kurang	6	18.125	1	3.125	-82.76

Tabel 8
Data Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus II

Pembelajaran	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan Belajar (%)
Siklus I	73,20	89,50	50,00	75
Siklus II	78,00	95,00	54,00	89
Kenaikan	6,83 %	6.15 %	8 %	18,67 %

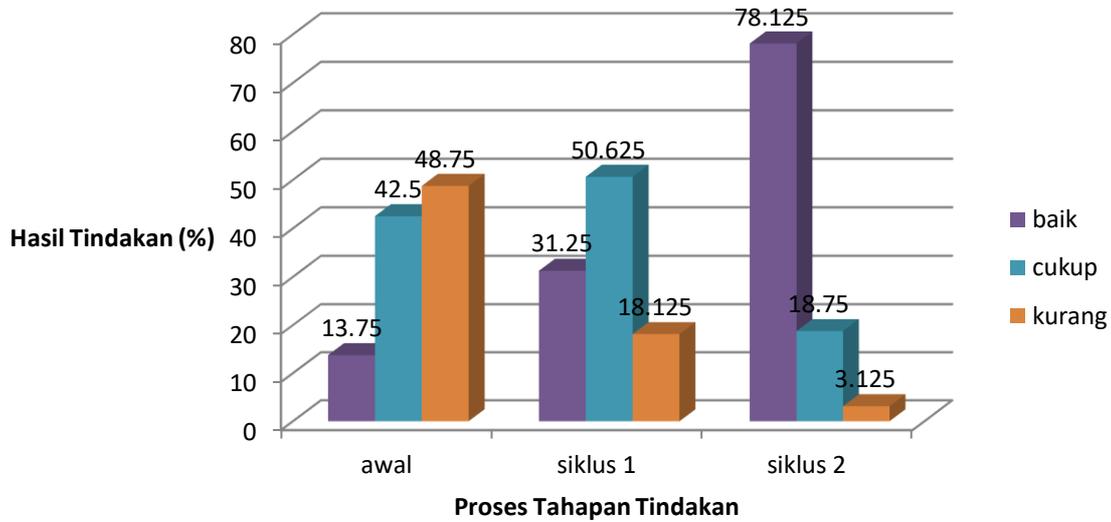
Tabel 9
Data Antusias Peserta didik Pada Siklus II

NO	Indikator / Aspek	Siklus I		Siklus II		NAIK %
		Σ PD	(%)	Σ PD	(%)	
1	Peserta Didik sangat antusias	15	46.9	17	53,10	13.22
2	Peserta Didik cukup antusias	7	21.88	15	46.9	114.35
3	Peserta didik Tidak antusias	10	31.25	0	0	-100

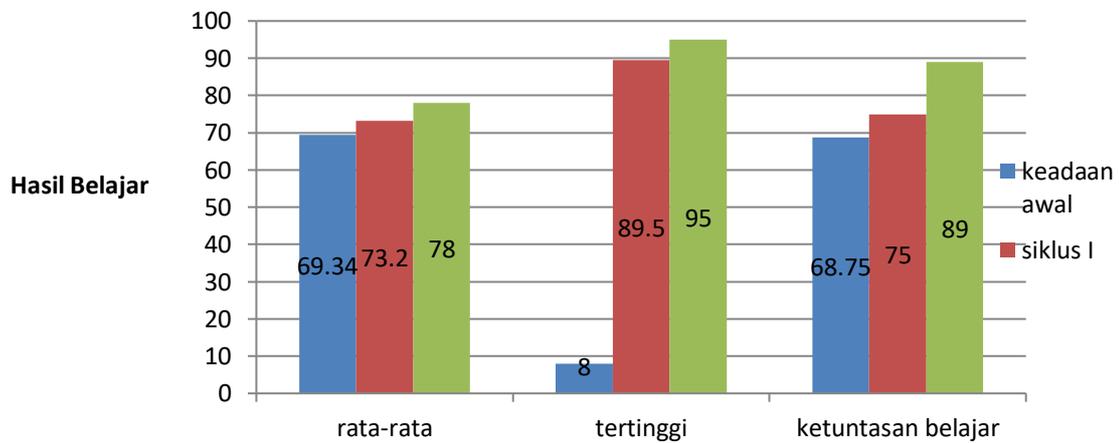
Berdasar data di atas dapat dilihat bahwa setelah penerapan pemodelan kinestetik produktif berbantuan media “3R Activities”, menunjukkan kreativitas berpredikat baik mencapai 25 peserta didik atau 78,125% dan naik sebesar 150 %. Sementara yang berpredikat cukup turun 62.9 %, dan yang kurang kreatif turun 82.76%. Hasil belajar pada Siklus II nilai rata-rata 78,00 nilai tertinggi 95,00, nilai terendah 54,00, dan ketuntasan belajar peserta didik mencapai 89%. Dibandingkan dengan Siklus I, hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami kenaikan yang signifikan. Ketuntasan belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 18.67% dan nilai rata-rata naik sebesar 6.83%. Sedangkan pada nilai tertinggi dan nilai terendah juga mengalami kenaikan.

Pada siklus II peserta didik yang sangat antusias mencapai 17 peserta didik atau 53,10%, sedang yang cukup antusias 15 peserta didik atau 46.9%, sedang yang tidak antusias tidak ada atau 0%. Dibandingkan dengan kondisi siklus I, antusias peserta didik mengalami kenaikan yang signifikan. Peserta didik berkategori sangat antusias naik 2 peserta didik atau 13.22%, yang berkategori cukup antusias naik 8 peserta didik atau 114.35%, dan peserta didik yang tidak antusias tidak ada atau 0%.

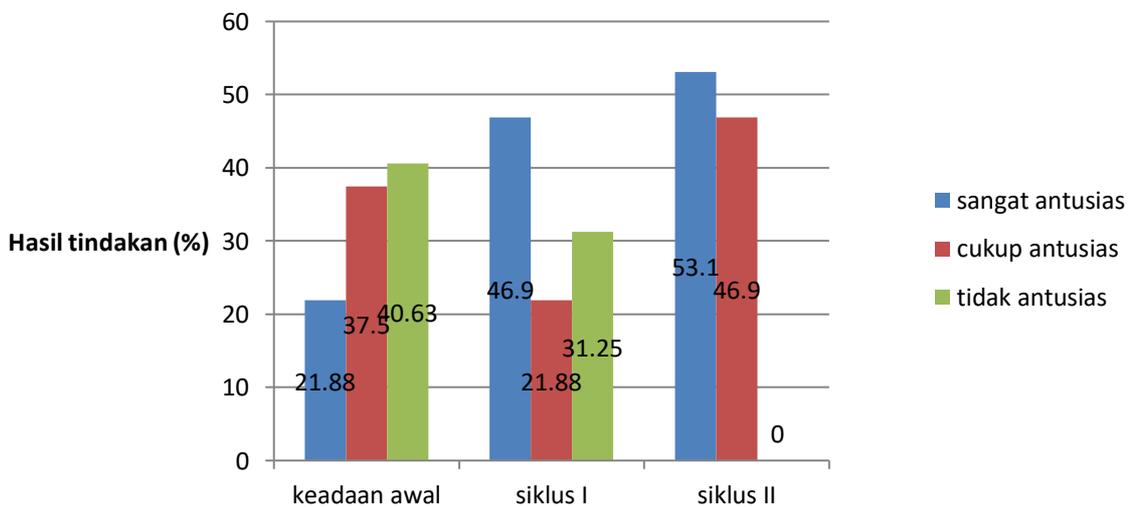
Untuk lebih jelasnya, perbandingan tingkat kreativitas, tingkat kemampuan berpikir analisis sintesis, dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran IPS pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini;



Gambar 1. Perbandingan kreativitas peserta didik siklus I dan siklus II



Gambar 2 . Perbandingan hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II



Gambar 3. Perbandingan antusias peserta didik siklus I dan siklus II

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik pemodelan kinestetik produktif dan media “3R activities” pada pembelajaran IPS materi Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi dan Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia, dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, yaitu yang menunjukkan kreativitas dengan predikat baik mencapai 25 peserta didik atau 78.225% dari 32 peserta didik. Tingkat kemampuan berpikir analisis sintesis peserta didik, dalam hal ini ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 28 peserta didik atau 89% dari 32 peserta didik dengan nilai rata-rata 78. Adanya usaha peneliti untuk meningkatkan kinerja proses pembelajaran, berdampak pada meningkatnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini terbukti 100% peserta didik menunjukkan antusias dalam pembelajaran. Peneliti mengharapkan, penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS dan meningkatkan kemampuan berpikir analisis sintesis, serta meningkatkan keterampilan memanfaatkan limbah melalui *reduce*, *reuse* dan *recycle*. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk memperbaiki kinerja guru, menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, meningkatkan profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menambah wawasan terhadap pemanfaatan model dan metode belajar.

SARAN

Pembelajaran dengan menggunakan teknik pemodelan kinestetik produktif dan media teknik pemodelan kinestetik produktif dan “3R activities” dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan model pembelajaran pada materi pembelajaran yang relevan sehingga pembelajaran menjadi lebih kondusif, bermakna dan kontekstual. Kreativitas peserta didik dalam kegiatan ekonomi dapat ditumbuhkan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan sampah atau barang bekas sesuai dengan konsep sekolah konservasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada: peserta didik kelas VII E SMPN 2 Banjarnegara tahun pelajaran 2018/2019 yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini, Bapak kepala sekolah dan rekan guru IPS atas bantuan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, W. A., Sarwi, & Ellianawati. (2019). Pendekatan STREAM terhadap peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. In *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2019 ISSN: 2686-6404 Pendekatan* (pp. 462–452).
- Gardner, H. (1985). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Nafisa, D., & Wardono. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prisma*, 2, 854–861.
- Qomariyah, E. N. (2017). Pengaruh Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 23(2), 132–141. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/10164>
- Resty, Z. N., Muhardjito, M., & Mufti, N. (2019). Discovery Learning Berbantuan Schoology: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 267–273.
- Yasinta, P., Meirista, E., & Rahman Taufik, A. (2020). STUDI LITERATUR: PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA MELALUI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 2(2), 129–138. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v2i2.769>