

KEGIATAN KREATIF DALAM PROSES
PEMBELAJARAN IPS DI SD

f

20-12-'99
H
KI
1059/K/99-ko/2/
372.83044 Am to

Oleh :

Dra. Zuraida

Disampaikan Pada Seminar Dosen IKSD
Dalam Diskusi Ilmiah
Tanggal 29-6-1999

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DI PADANG
1999

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DI PADANG

KEGIATAN KREATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPS DI SD

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar sebagai lembaga pendidikan yang pertama, mempunyai tugas untuk memberikan pengetahuan, nilai, sikap dan ketrampilan supaya anak didik menjadi manusia yang tumbuh dan berkembang seutuhnya. Sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era globalisasi ini, maka peran guru dalam proses belajar mengajar harus bergeser pula dari sumber pemberi informasi serta pentransfer ilmu menjadi fasilitator, motivator, moderator dan komunikator. Sehingga guru dapat menjadikan siswanya berperan aktif, kreatif, berkreasi menciptakan, menemukan sendiri yang sesuai dengan taraf perkembangan, kemampuan dan minatnya. Kreatif itu merupakan salah satu kemampuan yang telah dipunyai oleh semua orang (anak didik). Tugas guru tinggal menumbuh kembangkannya. Setiap mata pelajaran mempunyai kreatif yang berbeda-beda, dalam mata pelajaran IPS pun kreatif dapat dilakukan (Zainal, 1981:22).

Suatu mata pelajaran akan lebih dikuasai oleh siswa apabila mereka diberi kesempatan untuk mengekspresikannya terutama dalam mata pelajaran IPS, yang materinya berkaitan erat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Menurut William James yang dikutip oleh Sutjipto (1978;146) bahwa takkan ada sesuatu yang akan diingat atau melekat, jika tidak diberi kesempatan untuk menyatakannya. Sesuai dengan hal tersebut maka pelajaran IPS akan lebih berhasil jika siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat saja, akan tetapi mereka harus diberi kesempatan untuk berkreasi, seperti

berdiskusi, memberikan laporan, mendramatisasikan, menyatakan dengan gambar, membuat pekerjaan tangan. Dengan demikian pembelajaran IPS akan lebih bermakna dan lama diingat oleh siswa. Karena itu dalam proses pembelajaran IPS guru penting sekali mengetahui kegiatan-kegiatan kreatif yang dapat dilakukan oleh siswa sesuai dengan pokok bahasan dalam kurikulum yang berlaku. (Sutjipto, 1978;147).

Bila dianalisa GBPP IPS SD banyak sekali kegiatan-kreatif yang dapat dilakukan oleh guru terhadap siswanya. Tapi pada kenyataannya di lapangan jarang guru yang memberikan kegiatan kreatif dalam proses pembelajaran IPS sebab guru masih beranggapan pelajaran IPS adalah hafalan. Karena hal tersebut maka penulis dalam makalah ini ingin memberikan penjelasan tentang kegiatan-kegiatan kreatif yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran IPS di SD.

B. Pembahasan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988;465) kreatif adalah memiliki kemampuan untuk menciptakan atau mempunyai daya cipta, pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Untuk dapat mengekspresikan sesuatu dengan baik, seseorang harus dapat mengumpulkan informasi, menyusun dan merangkum dalam bentuk yang baik, perwujudan aktualisasi diri ini menyebabkan siswa akan berbuat, menyatakan idenya, perasaan dan berbuat tentang sesuatu. Hal inilah yang harus diketahui dan dikembangkan oleh guru pada proses belajar mengajar agar siswa dapat mengekspresikannya dalam pembelajaran IPS (Depdikbud, 1978;14)

Setiap siswa mempunyai kreatif yang berbeda-beda kemampuan ini akan berkembang dengan baik jika siswa diberikan motivasi dan rangsangan yang baik oleh guru ataupun motivasi dari siswa itu sendiri. Bentuk-bentuk kegiatan kreatif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran IPS menurut (Sutjipto, 1980;147-149, Depdikbud, 1978, 15-20)

1. Mengarang

Pada umumnya mengarang dalam proses belajar mengajar IPS jarang sekali dilakukan oleh guru di SD. Pada hal mengarang erat sekali kaitannya dengan pengalaman anak dalam dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan mengarang anak akan dapat mengungkapkan pengalamannya dengan tepat dan dapat melatih mereka berpikir kritis untuk menghadapi kehidupan yang aktual dalam memecahkan permasalahan.

Mengarang erat sekali hubungannya dengan kesanggupan anak untuk mengeluarkan buah pikiran dan perasaannya secara lisan. Agar anak dapat mengarang dengan baik dalam pembelajaran IPS mereka harus mempunyai bahan yang cukup dapat diperolehnya melalui pengalaman, observasi dan bacaan. Materi IPS dapat memberikan bahan yang cukup banyak dan luas untuk dijadikan materi karangan.

Dengan adanya kegiatan kreatif mengarang dalam proses belajar mengajar IPS siswa dirangsang untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dan kemudian menyusunnya dalam uraian yang teratur. Tugas mengarang dalam pembelajaran IPS sudah dapat diberikan pada saat pertama siswa belajar IPS yaitu mulai dari kelas 3 SD, misalnya mengarang tentang keadaan rumahnya, keadaan keluarganya, transportasi

di desa, gotong royong di desanya, kebersihan kampungnya, kehidupan di desanya dan sebagainya. Semuanya itu disesuaikan dengan tingkatan kelas serta dikaitkan dengan pokok-bahasan dan sub pokok bahasan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Soetjipto, 1980;147).

2. Menggambar

Buah pikiran siswa sering mereka tuangkan dalam bentuk gambar, sebelum mereka pandai menulis. Gambar sebagai alat ekspresi dapat dimanfaatkan dalam pengajaran IPS di SD, walaupun gambar siswa itu masih sederhana. Menurut pendapat kita belum sesuai dengan yang sebenarnya, namun yang penting apa yang ingin mereka nyatakan telah tampak dalam gambar itu, dan gambar itu sering mereka beri komentar sebagai pernyataan. Misalnya gambar anggota keluarga, ayah, ibu kakak dan adik (Soetjipto, 1980;147)

Pada diri siswa dapat dibangkitkan keberanian untuk melukiskan atau menggambarkan dirinya sendiri, keluarganya, teman dekatnya atau orang lain yang dikenalnya, di samping itu mereka juga bisa menggambarkan rumahnya, sekolahnya, atau rumah yang ada di sekitarnya, semua aspek ini berdasarkan pengalaman langsung.

Untuk menyatakan sesuatu dalam bentuk gambar, sebelum siswa menggambarannya mereka seharusnya mempelajari dengan seksama segala sesuatunya dengan mengadakan observasi yang cermat atau penyelidikan mengenai bacaan. Misalnya agar siswa dapat menggambarkan situasi zaman Belanda, maka siswa perlu menyelidiki dengan cermat dan teliti, bagaimana bentuk rumah, pakaian, senjata waktu itu baru mereka mulai menggambarannya. Dengan demikian pengertian siswa tentang

zaman tertentu akan lebih jelas. Karena itu menggambar menempati kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran IPS di SD (Cheppy:1986,116).

Dengan kreatif menggambar dapat membantu siswa mengingat kembali sesuatu yang pernah dilihat atau dipelajarinya sebelum itu. Menggambar juga berguna untuk mengemukakan pengalaman mereka sendiri, serta mengembangkan ketrampilan siswa dalam menghayati, mengamati, dan dapat bekerja dengan cermat dan teliti.

3. Drama dan sandiwara.

Drama adalah kisah kejadian atau cerita yang dapat menggambarkan kehidupan watak seseorang melalui tingkah laku (acting atau dialog) yang dipentaskan (Kamus Bahasa Indonesia, 1988:213), sedangkan sandiwara adalah cerita yang dimainkan oleh orang. Melalui drama dan sandiwara siswa dapat dilatih mengekspresikan perasaan dan pikirannya, seolah-olah mereka berada dalam situasi tersebut, sehingga mereka dapat merasakan dan menghormati jasa tokoh-tokoh, para pahlawan, atau masyarakat.

Sehubungan dengan hal di atas maka drama dan sandiwara merupakan salah satu bentuk pengajaran IPS yang cukup penting bagi setiap tingkat usia maupun tingkat kelas. Permainan drama dapat dilaksanakan dalam bentuk bebas, natural, spontanitas maupun yang lebih formal. Dikalangan siswa bermain drama mempunyai peranan tersendiri. Sebagian besar waktu siswa digunakan untuk bermain. Bermain itu sendiri bagi seorang siswa adalah realistik, mereka berpura-pura, membuat percaya orang lain, mencoba meniru apa yang mereka lihat dan dengan

serta merta mencoba sebatas kemampuan atau sepanjang terjangkau oleh mereka, dalam hal ini pada hakekatnya mereka sudah sama halnya dengan belajar (Cheppy, 1986:96).

Jehubungan dengan hal di atas banyak hal dalam pengajaran IPS yang dapat dinyatakan dalam bentuk drama dan sandiwara. Siswa-siswa suka bermain dalam hidupnya, mereka sering bermain peranan sebagai ayah, ibu, dokter, sopir, tentara, pelayan, jual-jualan dan sebagainya, maka bermain peran ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPS. Misalnya dengan memainkan peranan tentang tukang pos, dengan memainkan peranan sebagai dokter maka akan bertambah pengetahuan siswa tentang kesehatan dan lain-lain. Sandiwara tentang kehidupan petani akan memberikan pengertian yang mendalam tentang kehidupan di desa.

Permainan drama dan sandiwara dalam pengajaran IPS biasanya diberikan/dilakukan pada akhir suatu pokok bahasan (unit) sebagai usaha untuk merangkum apa yang telah dipelajari, disini akan terbukti hingga manakah siswa-siswa menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya, dalam permainan drama dan sandiwara ini tampak pula pengertian yang kurang tepat.

Sebelum drama dan sandiwara dipentaskan guru bersama siswa telah mempersiapkan naskah cerita, prilaku, dan perlengkapan yang dapat mendukung pelaksanaan drama dan sandiwara tersebut. Setiap langkah kegiatan itu dapat memperluas pengetahuan siswa tentang hal-hal yang akan dimainkan. Drama dan sandiwara sangat berguna bagi siswa untuk mengekspresikan apa yang telah dipelajarinya dalam pengajaran IPS, dalam hal-

peran guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.

Nilai-nilai yang dapat diambil siswa dalam bermain drama dan sandiwara adalah :

- a. Menumbuhkan kenyataan realitas tentang dunia orang tua maupun dunia anak yang telah dewasa.
- b. Menambah kepekaan siswa terhadap manusia dan hubungan antar manusia.
- c. Mengaplikasikan berbagai informasi yang telah diperolehnya.
- d. Memperoleh kenyataan dari apa yang dibaca dan dilihatnya.
- e. Memberikan motivasi dan menggugah minat terhadap gagasan dan pengalaman baru.
- f. Membangkitkan inisiatif dan kreativitas serta mengembangkan imajinasi pribadi.
- g. Meningkatkan ketrampilan dan menggunakan isyarat gambar atau ucapan (Ceppy, 1986:97).

Pelaksanaan drama dan sandiwara sebaiknya dilaksanakan pada akhir setiap pembahasan suatu topik, gunanya untuk merangkum apa yang telah mereka pelajari, juga dapat dilaksanakan sebelum proses belajar mengajar berlangsung untuk memberikan motivasi terhadap materi/topik yang dibahas.

Cerita-cerita yang sebaiknya dimainkan dalam drama dan sandiwara pada pengajaran IPS adalah :

- a. Situasi keluarga seperti membayar pajak, menerima telepon, berbelanja ke pasar, tata tertib di rumah dan lain-lain.
- b. Situasi sekolah, seperti menyelesaikan sengketa ditempat bermain, pertemuan osis, melihat teman sakit, kepatuhan terhadap tata tertib sekolah dan lain-lain.
- c. Situasi dimasyarakat, seperti cara kerja petugas pemadam kebakaran, wawancara mencari pekerjaan, cara kerja petani, dan lain-lain.

- d. Cerita sejarah, seperti pembicaraan dalam keluarga tentang keikutsertaan mereka dalam perang merebut kemerdekaan, mempertahankan kemerdekaan, dalam orde lama dan orde baru, serta penderitaan yang dialami dalam setiap periode tertentu.
- e. Masalah dunia, seperti ketidakpuasan terhadap PBB dalam penyelesaian masalah Irian Barat, Timor Timur, dan lain-lainnya.
- f. Kejadian yang sedang hangat-hangatnya (Kontemporer) seperti, lepasnya Timor Timur dari Wilayah RI, perdebatan calon presiden, dan lain sebagainya.

4. Pekerjaan Tangan

Pekerjaan tangan adalah hasil proses membuat barang-barang dengan tangan; kerajinan tangan, ketrampilan tangan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988:428). Menyuruh siswa membuat sesuatu agar mereka dapat berkreatifitas dalam pembelajaran IPS. Bila diperhatikan pokok-pokok bahasan dalam pengajaran IPS banyak sekali yang dapat dibuat oleh siswa untuk berkreatifitas. Pekerjaan tangan yang dapat dilaksanakan dalam proses belajar mengajar IPS adalah sebagai berikut:

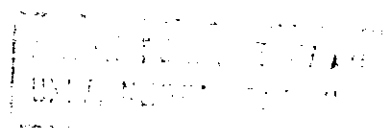
- a. Membuat barang-barang dari tanah liat, seperti kramik, periuk belanga, tempat menyimpan uang, membuat gula dari air tebu, menenun kain, membatik kain, menjahit pakaian sulaman/bordiran, membuat anyaman dari pandan/plastik/mensiang untuk dijadikan tikar, tas, sepatu/alas kaki, hal ini dapat menambah pengetahuan siswa tentang proses produksi serta usaha manusia dalam mengolah lingkungan untuk kepentingan hidupnya.

b. Siswa-siswa juga dapat disuruh membuat diorama.

Diorama adalah suatu pemandangan dalam ukuran dalam ukuran kecil yang ditempati dengan patung-patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar belakang yang berwarna alami (Kamus Bahasa Indonesia 1988:207). Dalam hal ini dapat dibuat diorama mengenai kegiatan manusia baik di masa lampau maupun di masa sekarang, diorama baik sekali dibuat untuk topik-topik :

- 1). Sejarah yaitu mengenai suatu peristiwa sejarah, mula-mula ditentukan latar belakangnya, kemudian tokoh-tokohnya dan objek-objek yang dihubungkan dengan topik tersebut.
- 2). Ekonomi yaitu mengenai situasi pasar, kantor pos, terminal, penangkapan ikan, perdagangan, kerajinan tangan, pandai besi, cara bertani dan sebagainya.
- 3). Geografi yaitu tentang bentangan alam, gunung meletus, barang tambang, minyak bumi dan lain sebagainya.
- 4). Antropologi seperti berbagai-bagai kebudayaan daerah seperti pakaian adat daerah, rumah adat daerah, alat-alat kesenian daerah, jenis-jenis kesenian daerah dan lain-lain.
- 5). Sosiologi seperti organisasi di desa, gotong royong di desa, demonstrasi di desa, perhelatan di desa/kota, kematian di desa dan di kota, dan lain sebagainya.
- 6). Politik seperti lembaga-lembaga negara, terjadinya perang, mengadakan perundingan, suasana demokrasi, suasana pemilu, suasana demonstrasi dan lain-lain.

- 7). Cerita seperti cerita anak dan cerita rakyat tentang kepercayaan dan agama, mendongeng, dan sebagainya.
- c. Siswa juga dapat disuruh membuat bak pasir dan peta relief, bak pasir dapat digunakan untuk menjelaskan untuk menjelaskan konsep geografi. Dalam bak pasir dapat dibuat gunung-berapi, barang tambang, air terjun, lipatan-lipatan dan patahan-patahan, terowongan, jembatan, candi-candi dan patung-patung, suasana kota atau desa dan lain-lain. Sedangkan peta relief yang dibuat siswa dapat digunakan untuk memberikan bentuk yang sebenarnya dari permukaan bumi, bahan pembuat peta relief itu dapat dibuat dari pasir, serbuk gergaji, bubuk kertas dengan bahan perekat ataupun dapat dibuat dari semen dan lain-lain.
- d. Siswa juga dapat disuruh membuat model, maket, miniatur.
- 1). Model adalah tiruan dari yang sebenarnya, misalnya membuat model pesawat terbang, model kereta api, model bus atau mobil, model kapal layar dan alat transpor lainnya hal ini untuk pokok bahasan transportasi
 - 2). Maquet (maket) adalah bentuk tiruan dalam tiga dimensi dengan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat dan sebagainya, misalnya maket tentang bentangan alam suatu daerah, maket kota, gedung-gedung, pesawat terbang dan lain-lain (Kamus Bahasa Indonesia, 1988:548).
 - 3). Miniatur adalah bentuk tiruan yang berukuran lebih kecil dari pada yang ditiru atau bentuk model yang lebih sempurna dan lebih kecil ukurannya serta lengkap (Kamus-Besar Bahasa Indonesia, 1988:584).



C. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Dalam era globalisasi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kegiatan kreatif sangat dibutuhkan oleh setiap individu. Kreatif yang dimiliki oleh setiap orang berbeda-beda sesuai dengan kematangan usia dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu perlu dimotivasi. Kreatif yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran IPS adalah melalui menggambar, mengarang, drama dan sandiwara, pekerjaan tangan.

2. Saran

Disarankan kepada guru-guru IPS terutama guru SD yang mengajarkan mata pelajaran IPS dapat menerapkan dan memotivasi daya kreatif siswa agar pelajaran IPS yang diajarkan lebih bermakna bagi siswa yang disesuaikan dengan bahan/materi IPS SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton.M. (1988). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Penerbit, Balai Pustaka.
- Cheppy. (1986). Strategi Mengajar IPS. Jurabaya. Penerbit, Karya Anda.
- Depdikbud. (1981). Metodologi Pengajaran IPS. Jakarta.
- Soetjipto. (1981). Metodologi IPS. Jakarta. Depdikbud.
- Tarigan Djojo. (1997). Keterampilan Berbahasa. Jakarta. Depdikbud, Peningkatan Mutu Guru SD Setara D II.
- Zainal. A . (1981). Keterampilan Dalam Mengajar IPS. Jakarta. Depdikbud. P3e.