

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS SINEKTIK ANALOGI PERSONAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN KUNINGAN

Mia Zultrianti Sari¹, Eli Hermawati²

^{1,2}Universitas Kuningan

Email: mia.zultrianti.sari@uniku.ac.id, Eli.hermawati@uniku.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengenai rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar yang di tunjukan oleh aktifitas pembelajaran yang masih bersifat pasif. Guru lebih cenderung disibukan dengan bagaimana agar seluruh materi dapat diberikan kepada peserta siswa berdasarkan alokasi waktu yang telah disediakan, hal ini menyebabkan penggunaan model pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa di jarang dilakukan. Berdasarkan hasil pra penelitian pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar menunjukkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V disalah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan masih menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Hal ini terlihat dari sebanyak 25 siswa di kelas V baru sebanyak 15,26% siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik, sisanya sebanyak 84,74% masih menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan metode sinektik Analogi Personal dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode pembelajaran sinektik Analogi Personal yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development (R n D)* merujuk pada Dick and Carey. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD di Kabupaten Kuningan. Hasil penelitian menunjukkan antusia siswa walaupun pembelajaran tidak berjalan maksimal karena masa pandemi, namun hal ini tetap menunjukkan metode pembelajaran sinektik Analogi Personal yang dikembangkan memberikan pengaruh baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode sinektik Analogi Personal yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci : *Kemampuan Berpikir Kreatif, Metode Sinektik Analogi Personal.*

ABSTRACT

The problem in this development research is the low ability of elementary school students to think creatively as shown by passive learning activities. Teachers are more likely to be preoccupied with how all material can be given to student participants based on the allocated time, this causes the use of learning models to stimulate students' creative thinking abilities is rarely done. Based on the results of research on elementary school social studies subjects, the test results of the creative thinking ability of grade V students at one of the elementary schools in Kuningan regency still showed low creative thinking skills. This can be seen from as many as 25 students in class V only 15.26% of

students who have good creative thinking skills, the remaining 84.74% still show low creative thinking skills. One solution to overcome this problem is to develop a synectic method for Personal Analogy in social studies learning in elementary schools. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the synectic learning method Personal Analogy developed in elementary school social studies learning. The method used in this research is the method of research and development (R n D) which refers to Dick and Carey. The subjects in this study were elementary school students in Kuningan Regency. The results showed that students' enthusiasm even though learning did not run optimally due to the pandemic, this still showed that the developing synectic learning method of Personal Analogy had a good influence on the learning process and good results. Thus, it can be ignored that the Personal Analogy synectic method was developed effectively in improving students' creative thinking skills.

Keywords: *Creative Thinking Ability, Personal Analogy Synectic Method.*

PENDAHULUAN

Dalam perjalanan abad 21 di era milenial ini mengharuskan manusia untuk terus mengikuti perkembangan dan perubahan zaman. Revolusi industri 4.0 memaksa manusia untuk berpikir lebih cepat dari biasanya agar tidak tertinggal oleh kemajuan yang ada. Berbanding lurus dengan perubahan yang selalu terjadi dalam masyarakat, pendidikan dituntut dapat mengimbangi perubahan-perubahan tersebut. Hal ini tercermin dari banyaknya kebijakan-kebijakan yang mengatur tentang pendidikan sehingga memberikan ruang gerak kepada insan pendidikan Indonesia untuk terus berinovasi dan membangun pendidikan yang sesuai dengan harapan pendidikan nasional (Dewi, 2016:59).

Tingkat keberhasilan pembangunan suatu bangsa dan negara dapat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat dibentuk oleh pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, sampai pendidikan tinggi. Pendidikan memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat, kreativitas dan kemampuan berpikirnya secara optimal. Pemikir pendidikan dan peneliti meyakini bahwa setiap individu memiliki potensi kreativitas, dan pendidikan memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan kreativitas para siswa. (Ferrari, Cachia, & Punie, 2009; Moran, 2010). Dari lembaga Sekolah kiranya kita bisa memulai sejak dini untuk melatih kemampuan berpikir siswa, agar di kemudia hari saat memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi siswa tidak mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan materi pembelajaran. Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa adanya indikasi kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Hal ini salah satunya ditunjukkan oleh

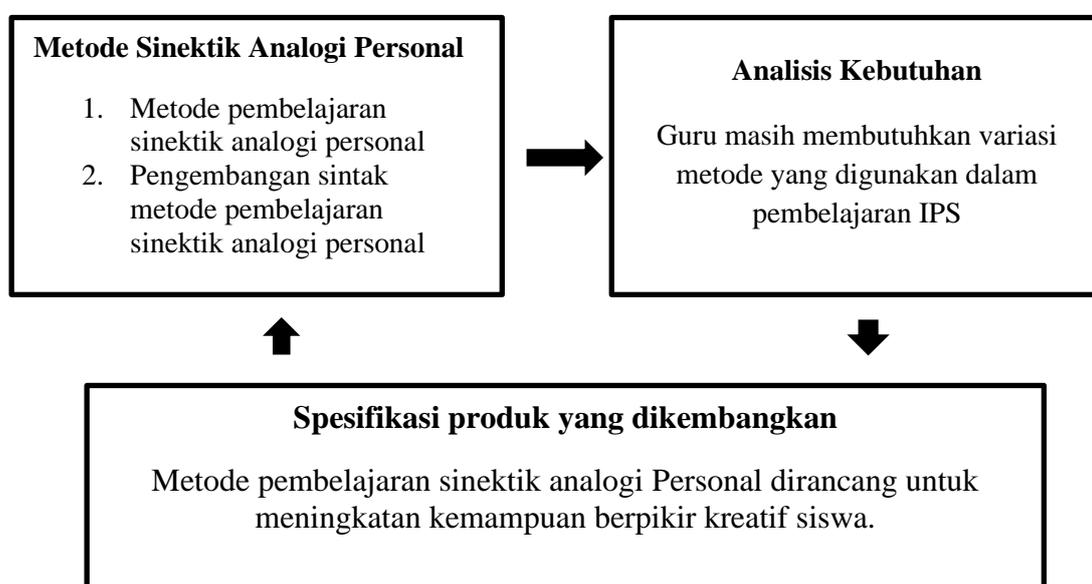
siswa kurang memiliki kemampuan menghasilkan gagasan (ide-ide), siswa kurang memiliki kemampuan untuk mengemukakan macam-macam pemecahan atau pendekatan masalah.

Berpikir kreatif merupakan salah satu tingkat tertinggi seseorang dalam berpikir, yaitu dimulai ingatan (*recall*), berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Krulik dan Rudnik dalam Saefudin (2012:41). Osborn (Filsaime, 2007), Johnson (2007) dan DePoter (2009), mempunyai pandangan yang sama bahwa dengan berpikir kreatif seseorang perlu dikembangkan dan dilatih sejak dini sehingga mampu menghasilkan atau mengembangkan suatu hal baru, baik berupa ide, konsep, keterangan maupun hal lainnya. Kemampuan berpikir kreatif dapat diidentifikasi jika kemampuan tersebut tercermin melalui perilaku seseorang melalui kreativitas dalam penyelesaian masalah.

Harapannya dengan kemampuan berpikir kreatif, siswa diharapkan bisa lebih banyak mengemukakan solusi yang beragam didalam menyikapi suatu masalah. Perlu pengenalan awal dan pembiasaan yang dilakukan oleh gur agar siswa tidak kesulitan saat dihadapkan dengan sebuah masalah yang harus diselesaikan melalui proses berpikir. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menkjubkan, dan mengembangkan ide-ide yang tidak terduga (Johnson, 2007: 214). English (1993) mengungkapkan bahwa penggunaan analogi-analogi telah diusulkan sebagai salah satu cara memperkuat pengajaran keterampilan berpikir di dalam pelajaran-pelajaran yang konstruktivis (Muijs dan Reynolds, 2008: 194). Penggunaan metode sinektik personal dengan teknik penganalogian di dalamnya akan melatih siswa dan membuka sudut pandang siswa untuk berimajinasi dari hal yang belum pernah terjadi dalam kehidupan siswa tersebut.

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana siswa akan mengalami suatu proses pengenalan tentang berbagai informasi sehingga siswa mendapatkan pengetahuan untuk kemudian mengasah kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir kreatif siswa harus dikembangkan secara berkesinambungan agar siswa dapat berpikir secara optimal dalam memecahkan masalah yang ada sehingga dapat membuat keputusan yang tepat. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa maka diperlukan stimulus saat pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir siswa salah

satunya diperlukan penggunaan model pembelajaran yang memudahkan saat pembelajaran yaitu salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran sinektik Analogi Personal. Merujuk pada pada buku Models of teaching dari Bruce dan Marsha tentang penerepan metode sinektik dalam penyelesaian masalah sosial. Warga masyarakat (anggota dari sebuah sistem sosial) adalah hubungan atau interaksi antar individu atau orang banyak dengan bekerja sama untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan tertentu. Dari pernyataan di atas maka kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah:



Bagan 1

Kerangka Pemikiran

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R N D) merujuk pada model Dick & Carey.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan sumber utama data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti (Badriah, 2012:54). Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dibeberapa SD di Kabupaten Kuningan. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1

Subyek Penelitian

Sekolah	Kelas	Keterangan
SDN 4 Purwawinangun	V	Ujicoba terbatas
SDN 10 Kuningan	V	Ujicoba terbatas
SDN 1 Bunigeulis	V	Ujicoba Luas
SDN Sindangsari	V	Ujicoba Luas
SDN Cipasung	V	Ujicoba Luas
SDN Cikaso	V	Ujicoba Luas
Total SD		6

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Angket, wawancara dan test. Angket ditujukan untuk validasi media yang dikembangkan, terdiri dari validasi ahli. Wawancara digunakan untuk melakukan studi pendahuluan. Test untuk mengukur efektifitas metode sinektik Analogi Personal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 2
Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek yang Diukur	Respon Siswa terhadap Soal/Masalah	Skor
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Tidak menjawab/memberikan ide yang tidak relevan untuk pemecahan masalah	0
	Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah	1
	Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi jawabannya salah	2
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi jawabannya masih salah	3
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapannya lengkap serta jelas	4
Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Tidak menjawab/memberikan ide yang tidak relevan untuk pemecahan masalah	0
	Memberikan jawaban hanya satu cara dan terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	1
	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar	2
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan	3

	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dan hasilnya benar	4
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Tidak menjawab/memberikan jawaban yang salah	0
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi tanpa disertai perincian	1
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi dan disertai perincian yang kurang detil	2
	Memperluas situasi dengan benar dan merincinya kurang detil	3
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya secara detil	4
Keaslian (<i>originality</i>)	Tidak menjawab/memberikan jawaban yang salah	0
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai	2
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	3
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri dan proses perhitungan serta hasilnya benar	4

Bosch dalam Munandar (2010:45)

HASIL PENELITIAN

Keadaan Awal Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan, mayoritas pencapaian dalam pembelajaran berfokus pada hasil belajar dan observasi singkat. Sehingga saat peneliti melakukan test pra penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif hasilnya menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa masih minim. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aisyah (2008:4) bahwa rendahnya kemampuan berpikir siswa disebabkan oleh upaya pengembangan kemampuan berpikir di sekolah-sekolah jarang dilakukan. Pada abad ke 21 siswa harus memiliki daya saing yang tinggi agar dapat bersaing dengan optimal dalam segala bidang. Dalam persaingan tentu yang harus dikonstruksi dengan kuat adalah cara berpikir. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa di abad 21 adalah berpikir kreatif. Dengan berpikir kreatif siswa bisa menemukan banyak cara dalam penyelesaian suatu masalah, yang rumit sekalipun. Peran guru dalam pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan cara berpikir siswanya dikemudian hari.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa salah satunya dipicu dari pola pembelajaran IPS yang dipakai guru selama ini di kelas masih bersifat teacher center. Variasi metode pembelajaran yang digunakanpun masih terbatas pada penggunaan metode konvensional. Dahlan (Mutmainah, 71:2016) menyatakan bahwa *synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreatifitas.

Desain Metode Pembelajaran Sinektik Analogi Personal yang Dikembangkan

Metode Sinektik Analogi Personal yang dikembangkan menempuh beberapa tahap perbaikan dan percobaan dalam pelaksanaan pengembangannya. Tahap awal dilakukan penyusunan sintak bahan metode sinektik Analogi Personal. Produk Sintak yang telah jadi sebelum dilakukan uji coba dilakukan uji validasi oleh ahli materi. Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan rata-rata skor yang termasuk dalam kriteria Baik. Walau begitu terdapat beberapa bagian dalam materi yang harus direvisi sesuai saran yang telah diberikan oleh ahli materi. Setelah dilakukan revisi dari ahli materi dan ahli media, produk media siap diujicobakan ke lapangan dalam skala terbatas.

Tahap ujicoba skala terbatas ini melibatkan 2 kelas dari 2 sekolah yang berbeda. Hasilnya menunjukkan terjadi peningkatan skor rata-rata dari *pretest* ke *post test*. Juga terlihat kelas yang menggunakan metode sinektik Analogi Personal dalam *posttest* mempunyai skor rata-rata gain lebih tinggi daripada rata-rata hasil *pretest*. Selain itu dalam ujicoba skala terbatas ini responden dari kelas eksperimen diberikan pertanyaan yang dilakukan dalam tahap wawancara berupa tanggapan kemenarikan metode pembelajaran sinektik yang digunakan oleh guru. Hasilnya metode sinektik Analogi Personal yang dikembangkan dinilai menarik oleh responden dengan beberapa revisi yang dilakukan, selanjutnya metode sinektik Analogi Personal siap diujicobakan pada skala luas.

Efektifitas Metode Pembelajaran Sinektik Analogi Personal yang Dikembangkan

Efektivitas metode pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Optimalisasi ini diartikan sebagai perbedaan yang signifikan antara hasil *pretets* dan *postest*, maka uji coba pengembangan metode sinektik Analogi Personal (*Research and Development*) memperlihatkan keberhasilan (efektifitas) yang sangat berarti dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dimana hasil setiap uji coba menunjukkan terjadinya

peningkatan atau pengoptimalisasi pencapaian peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui tes uji coba.

Kemudian, pencapaian hasil tes siswa yang menggunakan metode pembelajaran yang dikembangkan terlihat perbedaan yang cukup signifikan. Dimana hasil uji t yang memperbandingkan skor/nilai rata-rata hasil tes (*posttest*) menghasilkan nilai sig yang kurang dari 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Ini berarti bahwa optimalisasi hasil tes yang dicapai oleh siswa lebih tinggi. Kenaikan hasil tes siswa secara positif dan signifikan juga menunjukkan bahwa siswa melakukan kegiatan dengan semangat yang optimal dan motivasi yang tinggi.

Uji lapangan skala luas dilakukan dengan 6 sekolah. SDN Sindangsari didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 23,75 dan nilai rata-rata *posttest* 25,50 dengan skor n-Gain 0,11 kategori rendah. SDN 4 Purwawinangun didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 25,58 dan nilai rata-rata *posttest* 30,29 dengan skor n-Gain 0,49 kategori sedang. SDN 1 Bunigeulis didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 23,11 dan nilai rata-rata *posttest* 30,44 dengan skor n-Gain 0,77 kategori sedang. SDN 10 Kuningan didapatkan hasil uji coba nilai rata-rata *pretest* 25,13 dan nilai rata-rata *posttest* 29,25 dengan skor n-Gain 0,38 kategori sedang. SDN Cikaso didapatkan hasil uji coba nilai rata-rata *pretest* 22,42 dan nilai rata-rata *posttest* 31,68 dengan skor n-Gain 1,11 kategori tinggi, SDN Cipasung didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 24,23 dan nilai rata-rata *posttest* 31,59 dengan skor n-Gain 0,88 kategori sedang. Dari ujicoba lapangan skala luas menunjukkan hasil dimana pembelajaran menggunakan metode sinektik mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibanding metode pembelajaran yang dilakukan sebelumnya.

Faktor Pendorong dan Penghambat

Berdasarkan temuan hasil penelitian dilapangan, terdapat faktor pendorong dan penghambat dalam pembelajaran menggunakan metode sinektik Analogi Personal Adapun faktor pendorong dan penghambatnya adalah sebagai berikut :

1. Faktor Pendorong
 - a. Metode yang digunakan tidak membutuhkan keterampilan khusus. Sehingga pendidik dan siswa tidak perlu ada pelatihan khusus dalam menggunakannya.
 - b. Tidak terbatas oleh sarana dan prasarana karena metode ini langsung diaplikasikan dalam pembelajaran.

- c. Siswa dapat bereksplorasi dengan bebas saat menggunakan metode pembelajaran sinektik Analogi Personal yang dikembangkan.
 - d. Terhindar dari rasa bosan dan jenuh saat pembelajaran karena siswa juga terlibat secara langsung dalam pembelajaran.
2. Faktor Penghambat
- a. Semakin banyak siswa, semakin lama pula proses pembelajaran.
 - b. Proses pembelajaran masih bertumpuan pada bimbingan dari pendidik.
 - c. Masa Pandemi covid- 19 yang memberlakukan pembelajaran secara daring dan home visit.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan bahwa metode pembelajaran sinektik Analogi Personal yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kretatif siswa, hal ini menunjukkan pada saat pembelajaran siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat berdiskusi secara aktif dan aktifitas bertanya lebih berkembang, Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran sinektik lebih bermutu dan lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. Dkk. (2008). *Perkembangan dan Konep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Arifin, Zainal. (2009), *Evaluasi Pembelajaran*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Badriah, Laelatul, Dewi. (2012). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Multazam.
- BNSP. (2006). *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta : BNSP.
- Depdiknas. *Undang-undang republik Indonesia no 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional*. Jakarta : depdiknas.
- Dewi, ratna. (2016). Kebijakan pendidikan ditinjau dari segi hokum kbijakan public. *Jurnal ilmu hokum*. Volume 7, no2.
- Gunarsa, Singgih D. (2002). *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakrata: Libri.

- Hanggara, Agie dan Darsih, Endang. *Dasar Statistika (Manual dan SPSS)*. Bandung: Mujahid Press.
- Haryati, Sri. (2012). *Reserch And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Vol. 37, No 1.
- Jajuli, Akhmad. (2009). *Berpikir Kreatif Dalam Kemampuan Komunikasi Matematika*. ISBN: 978-979-16353-3-2.
- Johnson, Elaine B. (2007). *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Mizan Learning Centre.
- Jordan, E Ayan . (2002). *Bengkel Kreativitas*. Bandung: Kaifa.
- Joyce, Bruce et. al. (2009). *Models of Teaching (Model-model Pengajaran)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar..
- Kuswana, Sunaryo Wowo. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir Kreatif*. Bandung: Rosda.
- Lamoma. (2015). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP*. ISSN 2089-855X. Vol. 4, No. 1.
- Lestari, Uji. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerpen*. Metafora Volume 2 No. 1.
- Maryani, Enok. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Maryani, Leni. (2013). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Personal Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS*. Tesis SPs UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- May, Rollo. (2004). *The Courage To Create (Apakah Anda Cukup Berani Untuk Kreatif)*. Jakarta : Taraju.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutmainah. (2016). *Penerapan model sinektik (synectics) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V di madrasah ibtidaiyahhijriyah II palrmbang*. Jurnal ilmiah PGMI Vol. 2, No 1.
- NCSS National Council for the Social Studies (1994). *Curriculum Standards for Social Studies*. Washington DC. United States of America.
- Numan, Somantri Muhammad. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Poedjiadi, Anna. (2005). *Sains Teknologi Masyarakat*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rachmawati, Yeni. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK. Kencana: Jakarta.
- Rahyubi, Heri. (2014). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik. Bandung: Nusamedia.
- Saefudin, Abdul Aziz. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-Bidayah*, Vol 4 No. 1.
- Sapriya. (2014). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiati. Asra. (2009). Metode Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardjo. (2006). Evaluasi pembelajaran. Diktat mata kuliah evaluasi.
- Syah, Muhibbin. (2004). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsidar. (2015). Dampak social budaya terhadap pendidikan. *Jurnal bimbingan penyuluhan islam* volume 2 no.1.
- Woolover & Scott. (1987). *Active Learning in Social Studies Promoting Cognitive and Social Growth*. London : Scott, Foresman and Company.
- Internet :
- Miftah, M. 2013. Pengembangan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Ilmu Sosial. Diakses di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1441> tanggal 28 April 2019
- Nyemas, Desi Rosmawati . 2014. Meningkatkan Aktivitas Siswa Melalui Model Sinektik pada Pelajaran IPS Kelas VII SMP 2 sungai raya. Diakses di <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4560> tanggal 27 April 2019
- Rustaman, Nuryani Y. 2007. Pengembangan Model Pembelajaran MIPA. Fakultas MIPA UPI, Bandung. Diakses di http://file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.PENDIDIKAN_IPA pada 2 Mei 2019