

**PELATIHAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN “PEMECAHAN MASALAH” SECARA KREATIF DALAM MATA PELAJARAN IPS BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SLEMAN<sup>\*)</sup>**  
**Oleh: Anik Ghufron<sup>\*\*)</sup>**

**ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan melatih para guru menyusun program pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Adapun manfaat yang diperoleh melalui kegiatan PPM dalam bentuk penerapan Ipteks ini adalah guru-guru sekolah dasar diharapkan memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan pendekatan “IDEAL”. Dengan demikian, terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Kerangka pemecahan masalah yang dirancang dalam kegiatan PPM dalam bentuk penerapan Ipteks ini adalah sebagai berikut; (1) ceramah umum tentang peranan dan arti penting kreativitas bagi keberhasilan kehidupan manusia. Ceramah ini membahas tentang arti pentingnya kreativitas bagi keberhasilan manusia dalam kehidupannya, (2) ceramah tentang cara-cara pengembangan kreativitas siswa, (3) pelatihan penggunaan pendekatan pemecahan masalah “IDEAL” dalam pembelajaran IPS, dan (4) evaluasi hasil pelatihan.

Hasil pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dapat dikemukakan sebagai berikut; (1) kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan ini banyak memberi manfaat terutama dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan tentang penerapan model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif, dan (2) kegiatan pengabdian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan guru berinovasi dalam strategi pembelajaran.

---

<sup>\*)</sup> Artikel ini merupakan laporan hasil pengabdian pada masyarakat dengan dana dari Program Penerapan Ipteks tahun 2003.

<sup>\*\*)</sup> Penulis adalah dosen FIP Universitas Negeri Yogyakarta

TRAINING FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVELY PROBLEM SOLVING  
INSTRUCTIONAL MODEL IN SOCIAL STUDIES TOWARD THE ELEMENTARY  
SCHOOL`S TEACHER AT SLEMAN REGENCY\*)

By  
Anik Ghufron\*\*)

ABSTRACT

This Pengabdian pada Masyarakat (PPM) activity is aimed to train teachers in designing the intructional program which is improving the student`s creativity. The advantage of this PPM activity is the teachers enable to develop the students` creativity by "IDEAL" approach. Whereby, the quality of instruction can be increased, especially in social studies.

The frames of problem solving that would be designed in this PPM activity are; (1) lecture about the role and the important of the creativity for human life successfully, (2) lecture about strategies of students` creative development, (3) training for the usage of the "IDEAL" problem solving approach, and (4) evaluation of training result.

The result of this PPM activity can be stated, as follows; (1) the PPM activity have been conducted give and provide much advantage especially for knowledge and skill in improving the creatively instructional problem solving model, and (2) this PPM activity can be a medium in improving the teacher`s innovation capacity of instructional strategies.

---

\*) *This article is the result of Pengabdian pada Masyarakat Program sponsored Ipteks Program Dikti.*

\*\*) *writer is a lecture of FIP UNY.*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Analisis Situasi

Dalam kurikulum IPS di Sekolah Dasar 1994 yang disempurnakan/disesuaikan dinyatakan bahwa pengajaran pengetahuan sosial di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan pengajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air. Untuk mencapai tujuan pendidikan IPS ini, pihak sekolah dituntut mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut.

Model-model pembelajaran manakah yang disarankan untuk dipilih dan dipakai dalam implementasi kurikulum IPS ? Banyak model pembelajaran yang bisa dipakai untuk mengajarkan pendidikan IPS di sekolah dasar, misalnya model pembelajaran yang bersifat ekspositorik dan heuristik. Demikian pula, model-model pembelajaran yang termasuk dalam rumpun pemrosesan informasi, pengembangan pribadi, perubahan pribadi, dan interaksi sosial.

Dari sekian model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran pendidikan IPS di atas, menurut hemat penulis, model pembelajaran yang perlu dipakai dalam implementasi kurikulum IPS adalah model

pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas anak. Hal ini perlu digarisbawahi dan ditindaklanjuti mengingat kemampuan ini sangat esensial bagi kehidupan pada saat ini dan di masa mendatang, namun masih sulit diwujudkan dalam kegiatan sehari-hari.

Gejala di atas terjadi pula dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS, baik dilihat dari makna kreativitas sebagai *produk, proses, pribadi*, maupun *press*. Sanusi (1998: 223-226) mengatakan bahwa transfer informasi dalam pengajaran IPS hanya mencapai tujuan kognitif yang 'mengulit bawang' dan ketinggalan jaman. Hasil belajar IPS di sekolah hanya mempunyai relevansi dengan tujuan kurikuler formal yang terbatas dan tak memiliki relevansi yang berarti dengan kehidupan masyarakat yang nyata, bahkan terkesan membosankan dan tak disenangi siswa. Dalam proses pembelajaran belum terjadi adanya transfer konsep dan budaya berpikir cerdas, kritis, kreatif, dan sistematis, dan lain-lain.

Bertolak dari pemikiran di atas, pengabdian pada masyarakat dalam bentuk kegiatan penerapan ipteks ini dimaksudkan untuk membekali para guru agar mampu mengembangkan model pembelajaran secara kreatif, khususnya kepada guru yang mengajar mata pelajaran IPS di sekolah dasar di kabupaten Sleman. Secara khusus, kegiatan ini bukan sekedar melakukan aplikasi semata-mata, akan tetapi melakukan modifikasi terhadap model

pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah.

Dipilihnya daerah kabupaten Sleman sebagai lokasi pengabdian dengan pertimbangan bahwa guru-guru yang mengampu mata pelajaran IPS sangat potensial dikembangkan kemampuannya. Pada umumnya, mereka mampu mengembangkan potensi kreatif muridnya, akan tetapi karena keterbatasan wawasan dan ketrampilan dalam memanfaatkan model pembelajaran kreatif menyebabkan pengembangan kreativitas muridnya belum optimal. Oleh karena itu, melalui forum komunikasi antar guru sekolah dasar yang ada maka kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan.

Kegiatan pengabdian ini diajukan karena adanya permintaan dari beberapa kepala sekolah SD di wilayah kabupaten Sleman agar guru-guru yang mengajar mata pelajaran IPS dibantu dibina dalam kegiatan pembelajarannya, khususnya dalam mengembangkan model pembelajaran “pemecahan masalah” secara kreatif. Permintaan ini sangat menarik dan menantang para dosen program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dalam rangka mewujudkan misi program studi kepada masyarakat pemakai.

## 2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis situasi di lapangan dapat diidentifikasi dan dirumuskan masalah sebagai berikut.

- a. Pada umumnya, guru-guru sekolah dasar di kabupaten Sleman masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga kemampuan kreativitas siswa belum optimal.
- b. Guru-guru di sekolah dasar belum memiliki kemampuan mengembangkan kreativitas siswanya. Guru cenderung mengembangkan belahan otak kiri daripada belahan otak kanan.
- c. Adanya permintaan dari beberapa Kepala sekolah SD di wilayah kabupaten Sleman untuk dibantu membina para guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan permasalahan yang hendak dipecahkan adalah sebagai berikut;

- a. Bagaimanakah kondisi yang ada dari pelaksanaan pembelajaran yang mengarah pada pengembangan kreativitas dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS di sekolah, dilihat dari kemampuan dasar dan kinerja guru, kreativitas siswa, fasilitas pembelajaran, tujuan, isi, dan proses pembelajaran pendidikan IPS yang terkait dengan pengembangan kreativitas siswa ?
- b. Model pembelajaran yang bagaimana yang cocok dikembangkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS, dilihat dari model desain pembelajarannya ?

### 3. Tinjauan Pustaka

#### a. Pengembangan Kreativitas Siswa

##### a. Kreativitas dan Berpikir Kreatif

Kreativitas sebagai suatu kemampuan manusia yang sangat penting, baik dalam arti personal maupun kultural (Semiawan dan kawan-kawan, 1998: 61) didefinisikan para pakar secara beragam sesuai sudut pandang mereka masing-masing. Pengertian kreativitas tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. "Creativity is a matter of definition" (Supriadi, 1994: 6). Demikian pula, pendekatan yang digunakan merupakan faktor determinan terhadap definisi kreativitas (Munandar, 1997: 27).

Rhodes (Munandar, 1999: 25) menganalisis lebih dari 40 definisi kreativitas dan menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi, proses, produk, dan press. Keempat dimensi ini disebut Rhodes sebagai "Four P's of Creativity; person, process, press, product". Menurut Munandar (1999: 26) sebagian besar pengertian kreativitas berfokus pada salah satu dari empat *P* ini atau kombinasinya. Keempat *P* ini saling berkaitan, di mana pribadi kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif.

Pengertian-pengertian di atas, walaupun berbeda-beda rumusnya, akan tetapi pada intinya ada kesamaannya, yaitu kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Supriadi, 1994: 7). Dalam penelitian ini, kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menemukan dan menghasilkan suatu gagasan atau pendekatan baru guna memecahkan suatu masalah.

Bagaimana kaitannya dengan berpikir kreatif? Berdasarkan atas beberapa pengertian dan komponen esensial kreativitas di atas dapat dikatakan bahwa di dalam setiap tindakan kreatif yang dilakukan seseorang itu mengandung kemampuan berpikir. Hal ini bisa dilihat pada pengertian-pengertian kreativitas yang dikemukakan Guilford, Torrance, dan Utami Munandar. Secara khusus, Osborn (Ruindungan, 1996: 61) mengatakan bahwa esensi kreativitas terletak pada kemampuan kognitif dan afektif dalam memecahkan masalah secara kreatif, yang ditandai kebebasan berpikir dan berimajinasi tanpa ikatan aturan-aturan berpikir konvensional.

Di samping itu, ada pula pakar yang berpendapat bahwa berpikir kreatif sama dengan

keaktivitas, misalnya Olson (1980: 13) mengatakan bahwa berpikir kreatif sebagai kemampuan individu berdasarkan keunikannya menghasilkan gagasan-gagasan baru dan segar yang bernilai bagi individu yang bersangkutan. Mednick (1962) mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan proses pembentukan unsur-unsur asosiatif dan gagasan yang satu sama lain berjauhan ke dalam kombinasi baru yang dibutuhkan dan bermakna.

Bertitik tolak dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif merupakan unsur esensial kreativitas seseorang. Setiap tindakan kreatif selalu melibatkan kemampuan berpikir kreatif. Begitu saling kait mengaitnya aspek berpikir kreatif dengan kreativitas seseorang, tidaklah salah apabila ada yang mengatakan bahwa kreativitas itu pada dasarnya adalah berpikir kreatif. Dengan demikian, dalam kesempatan ini penulis membatasi arti kreativitas yang menekankan aspek berpikir kreatif.

#### **b. Model-model Pengembangan Kreativitas dalam mata pelajaran IPS**

Setiap individu memiliki potensi kreatif. Apakah yang bersangkutan, pada akhirnya, mampu melahirkan produk kreatif atau melakukan kegiatan-kegiatan kreatif sangat ditentukan oleh seberapa jauh potensi kreatif tersebut

dikembangkan. Persoalannya sekarang adalah "bagaimana cara mengembangkan kreativitas individu ?"

Membicarakan pengembangan kreativitas tidak bisa dilepaskan dari model-model pengembangan yang digunakannya. Hal ini dikemukakan karena ada bukti bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berkaitan erat dengan cara mengajar yang dilakukan guru (Munandar, 1999: 13). Ini berarti model atau cara pengembangan kreativitas akan menentukan terhadap kualitas kemampuan kreativitas seseorang.

Menurut Suharnan (1998: 107) ada dua model atau pendekatan pokok yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas. *Pertama*, menyediakan seperangkat kemampuan dan ketrampilan yang memungkinkan orang menggunakan berbagai pengetahuan dan pengalaman untuk memperoleh gagasan alternatif dalam memecahkan masalah. *Kedua*, menciptakan suatu lingkungan dan suasana yang mendorong orang melakukan penjelajahan intelektual, dan menghargai berpikir alternatif atau orisinal.

Dari segi latar pembelajaran, pengembangan kreativitas dapat dilakukan di dalam sekolah atau luar sekolah. Demikian pula ada yang mengusulkan, apakah pengembangan kreativitas itu menyatu dalam

proses pembelajaran suatu mata pelajaran, ataukah secara terpisah dengan proses pembelajaran suatu mata pelajaran (Torrance, dalam Mitchell dan kawan-kawan, 1976: vii).

Berdasarkan uraian di atas, model pengembangan kreativitas yang dipakai dalam kesempatan ini adalah model pengembangan kreativitas yang dapat dilakukan pada lingkungan persekolahan dan bersifat menyatu dalam proses belajar mengajar, yaitu menggunakan model pembelajaran pemecahan masalah ‘IDEAL’ (*Identifying problems, Defining problems, Exploring alternative approach, Action on a plan, and Looking at the effect*). Alasannya, model pembelajaran ini sengaja dirancang untuk mengembangkan kemampuan kreativitas siswa melalui upaya pemecahan masalah secara kreatif. Bransford dan Stein (1984) mengatakan bahwa *“creative problem solvers are especially likely to view a problem from a variety of perspectives; that is, to define a problem in a number of different ways.*

Bagaimana implementasi pendekatan “IDEAL” dalam pembelajaran IPS di SD ? Berdasarkan tujuan kurikulum IPS, di mana penentuan dan pemilihan strategi atau metode pembelajarannya perlu memperhatikan partisipasi siswa, baik fisik, mental, sosial, maupun tingkat perkembangannya

(Depdikbud, 1993: 123) maka pendekatan “IDEAL” relevan digunakan. Hal ini disebabkan siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan pola berpikir lateral melalui upaya pemecahan masalah secara kreatif. Dengan demikian, siswa bukan saja mampu memahami masalah-masalah yang muncul dalam mata pelajaran IPS, akan tetapi mampu (secara proses) memecahkan masalah-masalah yang dialami siswa.

#### **4. Tujuan Kegiatan**

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan PPM dalam bentuk kegiatan penerapan Ipteks, adalah sebagai berikut;

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran IPS di sekolah dasar di wilayah kabupaten Sleman.
- b. Memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada para guru sekolah dasar dalam mengembangkan kemampuan kreativitas siswa.

#### **5. Manfaat Kegiatan**

Manfaat yang diperoleh melalui kegiatan PPM dalam bentuk penerapan Ipteks ini adalah guru-guru sekolah dasar memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan pendekatan “IDEAL”. Dengan demikian, terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

## **B. METODE PENERAPAN IPTEKS**

Kerangka pemecahan masalah yang dirancang dalam kegiatan PPM dalam bentuk penerapan Ipteks ini adalah sebagai berikut;

1. Ceramah umum tentang peranan kreativitas bagi keberhasilan kehidupan manusia. Ceramah ini membahas tentang arti pentingnya kreativitas bagi keberhasilan manusia dalam kehidupannya. Ceramah disampaikan Tim Pengabdian dan pakar dari WSPK Lemlit UNY.
2. Ceramah tentang cara-cara pengembangan kreativitas siswa. Ceramah ini membahas tentang cara-cara mengembangkan kreativitas dalam konteks pembelajaran. Ceramah disampaikan Tim Pengabdian dan pakar dari WSPK Lemlit UNY.
3. Pelatihan penggunaan pendekatan pemecahan masalah "IDEAL" dalam pembelajaran IPS. Pelaksanaan pelatihan di sekolah dasar sasaran kegiatan oleh Tim Pengabdian.
4. Evaluasi hasil pelatihan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam merancang pembelajaran pemecahan masalah "IDEAL". Evaluasi dilakukan Tim Pengabdian.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan kepada para guru SD di wilayah Dinas P dan K Kabupaten Sleman dapat dikatakan berjalan lancar dan berhasil dengan cukup baik. Hal ini terlihat, antara lain para guru peserta pelatihan merasa bertambah wawasan pengetahuan dan ketrampilannya tentang model pembelajaran pemecahan masalah. Di samping itu, pelatihan ini juga mendapat respons yang positif dari seluruh peserta, sejak dari peninjauan untuk penyelenggaraan kegiatan ini, maupun tampak dari keseriusan dan kesungguhan dan keaktifan peserta pada saat mengikuti kegiatan pelatihan. Banyak di antara peserta mengharapkan kegiatan semacam ini terus dapat dilanjutkan di masa-masa mendatang

mengingat kegiatan ini banyak manfaatnya. Hasil pelatihan ini, antara lain berupa persiapan mengajar atau satuan pelajaran yang dibuat para peserta pelatihan (terlampir).

Keberhasilan kegiatan ini karena adanya factor-faktor yang mendukungnya, seperti kemauan yang tinggi dari para peserta untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilannya. Namun demikian, hasil dari pelatihan ini tampaknya belum optimal dalam arti peserta pelatihan belum semuanya dan sepenuhnya dapat menerapkan hasil pelatihan ini mengingat kondisi sekolah yang berbeda-beda.

#### **D. KESIMPULAN dan REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan ini banyak memberi manfaat terutama dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan tentang penerapan model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif.
2. Kegiatan pengabdian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan guru berinovasi dalam strategi pembelajaran.

Beberapa rekomendasi yang dikemukakan sesuai dengan kesimpulan, adalah;

1. Bagi guru yang telah memperoleh pelatihan hendaknya mau menularkan kepada teman-temannya.
2. Bagi Dinas P dan K Kabupaten Sleman, hendaknya dapat mengupayakan adanya keberlanjutan kegiatan ini meskipun terkemas dalam bentuk kegiatan lain.

#### E. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya penulisan laporan pengabdian kepada masyarakat ini. Di samping itu, perlu pula diungkapkan ucapan terima kasih kepada;

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat program penerapan ipteks.
2. Bapak Ketua Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang telah merekomendasi dan mengkoordinir kegiatan pengabdian ini.
3. Kepala Dinas P dan K Kabupaten Sleman, yang telah mengizinkan dan membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Kepala dan guru SD se-wilayah Kabupaten Sleman yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini.
5. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

Akhirnya, laporan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini disampaikan kepada yang berkepentingan, dengan harapan supaya dapat dijadikan bahan masukan yang berguna dalam peningkatan mutu pembelajaran di SD.

Yogyakarta, 9 November 2003  
Tim Pengabdi,

## F. Daftar Pustaka

- Anonymous. (1999). *Ketetapan-ketetapan MPR Republik Indonesia 1999 beserta GBHN Republik Indonesia 1999-2004*. (Edisi Lengkap). Bandung: Penerbit Citra Umbara.
- Bransford, J.D. dan Stein B.S. (1984). *The IDEAL Problem Solver: A Guide for Improving Thinking, Learning, and Creativity*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Depdiknas (Depdikbud). (1993). *Kurikulum Pendidikan Dasar 1994: Landasan, Program, dan Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. (1999). *Penyempurnaan/Penyesuaian Kurikulum 1994 (Suplemen GBPP) untuk Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayanto, D.N. (1998). Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Component Display Theory (CDT) Model (Implementasi pada Kurikulum IPS-SD). Disertasi Doktor pada PPS IKIP BANDUNG: tidak diterbitkan.
- Joyce, B. dan Weil, M. (1980). *Models of Teaching*. (Second Edition). Englewood New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Mitchell, B.M., Stueckle, A.F, dan Wilkens, R.F. (1983). *Planning for Creative Learning*. (Third Edition). IOWA: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Munandar, S.C.U. (1977). *Creativity and Education*. Disertasi Doktor pada Fakultas Psikologi UI Jakarta: tidak diterbitkan.
- National Studies for the Social Studies. (1981). "The Essentials for the Social Studies Curriculum Guidelines". *Social Education* 45 (3), 163.
- Reigeluth, C.M. (1983). *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. Hillsdale New Jersey: LEA Publishing.
- Ruindungan, M.G. (1996). Model Bimbingan Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Umum (Studi Kuasi Eksperimental Upaya Bantuan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Kreatif pada Siswa SMUK Dago Bandung). Disertasi Doktor pada PPS IKIP BANDUNG: tidak diterbitkan.

- Sanusi, A. (1998). *Pendidikan Alternatif: Menyentuh Aras Dasar Persoalan Pendidikan dan Masyarakat*. Bandung: Kerjasama PPS IKIP BANDUNG dengan PT. Grafindo Media Pratama.
- Schuncke, G.M. (1988). *Elementary Social Studies: Knowing, Doing, Caring*. New York: Pitman Publishing Corporation.
- Semiawan, C.R., Munandar, A.S, dan Munadar, S.C.U. (1984). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Solihatin, E. (1997). Kemampuan dalam Menggunakan Dialog Kreatif pada Bidang Studi IPS SD. Tesis Magister pada PPS IKIP Bandung: tidak diterbitkan.
- Sternberg, R.J. dan Lubart, T.I. (1995). *Defying The Crowd: Cultivating Creativity in Culture of Conformity*. New York: The Free Press, A Division of Simon & Schuster, Inc.
- Supriadi, D. (1989). Kreativitas dan Orang-orang Kreatif dalam Lapangan Keilmuan. Disertasi Doktor pada PPS IKIP Bandung: tidak diterbitkan.
- \_\_\_\_\_. (1998). *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Supriadi, D. dan Mulyana, R. (Eds) (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Kerjasama PPS UPI dengan PT. Remaja Rosdakarya.
- Torrance, E.P. (1974). *Norms-Technical Manual Torrance Test of Creative Thinking*. Lexington, Massachusetts: Ginn and Company (Xerox Corporation).
- Williams, F. (1980). *Creativity Assessment Packet*. Buffalo: D.O.K.