

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MODEL PERPADUAN GAMBAR
DENGAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI GABUS 4 SRAGEN
TAHUN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana S-1**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Diajukan Oleh:
FUAD ADI RACHMAN
A 510 100 033**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PERPADUAN GAMBAR DENGAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GABUS 4 SRAGEN TAHUN 2013/2014

Fuad Adi Rachman, A510100033, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2014, 74 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar mata pelajaran IPS melalui penerapan media perpaduan gambar dan bermain pada siswa kelas IV SDN Gabus 4 tahun 2013/2014. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Gabus 4 yang berjumlah 21 siswa, subjek pelaku tindakan yaitu peneliti yang bertindak sebagai guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: observasi, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: reduksi data, paparan data, penyimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar mata pelajaran IPS melalui penerapan media perpaduan gambar dengan bermain yang dapat dilihat dari hasil observasi kreativitas belajar pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas terlihat dalam 5 indikator yaitu Siswa yang sering mengajukan pertanyaan pada pra siklus sebesar 33,33% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 90,48%. Siswa memiliki rasa ingin tahu pada pra siklus sebesar 28,57% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 90,48%. Siswa memberikan banyak gagasan pada pra siklus sebesar 23,81% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 80,95%. Siswa mampu mengajukan pendapat pada pra siklus sebesar 23,81% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 85,71%. Siswa dapat bekerja sendiri pada pra siklus sebesar 28,57% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 90,48%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui media model perpaduan gambar dengan bermain dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Model Perpaduan Gambar dengan Bermain,*
Kreativitas siswa.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp. (0271)

717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs, Muhroji, S.E, M.Si

NIK : 231

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : FUAD ADI RACHMAN

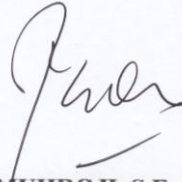
NIM : A 510 100 033

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PERPADUAN GAMBAR DENGAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GABUS 4 SRAGEN TAHUN 2013/2014**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Surakarta, 18 Februari 2014



Drs. MUHROJI, S.E., M. Si
NIK. 231

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan, secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil belajar,serta memilih dan menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Mata pelajaran IPS lebih banyak memuat aspek kognitif pada tingkat rendah dan terpusat pada hafalan, sedangkan ranah afektif diakui mengalami kesulitan, baik dalam program maupun dalam melaksanakannya. Akibatnya pelajaran IPS lebih memberikan kesan kepada peserta didik sebagai pelajaran hafalan. Dalam pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja sehingga tidak ada daya tarik bagi siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran. Kebiasaan guru bertindak sebagai pemberi informasi mengembangkan budaya belajar yang menerima dengan pengembangan berpikir pada tingkat hafalan. Peserta didik masih kuat kedudukannya sebagai murid yang memusatkan perhatiannya pada bahan yang disajikan guru. Materi yang disampaikan oleh guru tidak menarik, selain itu guru kurang komunikatif ketika dalam mengajar untuk meningkatkan kreatifitas siswa, serta lingkungan belajar

kurang kondusif dan kurang tertata rapi, tidak adanya *reward* dari guru yang mengajar, hal ini mengakibatkan respon siswa masih rendah tidak aktif, kreatif, dan berpikir kritis, dengan kata lain kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri Gabus 4 Sragen. ternyata hasil belajar siswa kelas IV masih rendah terutama pada mata pelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan nilai KKM siswa pada mata pelajaran IPS dari 21 siswa hanya 7 siswa atau sekitar 33,3% saja yang mampu mencapai KKM. Hal itu menunjukkan rendahnya penguasaan materi dan pemahaman siswa mengenai konsep materi yang sedang diajarkan terutama mata pelajaran IPS. Setelah dilakukan observasi, hal ini terjadi dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah yang berpusat kepada guru. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi pengetahuan kepada siswa. Akibatnya siswa memiliki banyak pengetahuan, tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep sendiri sehingga siswa cenderung cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak terhadap rendahnya hasil belajar. Dengan metode ceramah yang diterapkan guru juga berdampak pada melemahnya daya kreativitas siswa dalam berpikir, sehingga siswa kurang mampu menyelesaikan sendiri masalah yang dihadapi dengan penemuan konsep dan fakta-fakta yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas berjudul “Peningkatan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen Tahun 2013/2014”

Kata kreativitas berasal dari kata bahasa Inggris *creativity*, yang berarti daya cipta, Kreativitas merupakan proses konstruksi ide yang orisinal, bermanfaat, variatif, dan inovatif. Untuk melihat terwujudnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa indikator, adapun Indikator kreativitas belajar menurut Uno (2009: 21) adalah sebagai berikut:

(1) Memiliki rasa ingin tahu (2) Sering mengajukan pertanyaan yang membangun (3) Memberikan banyak gagasan (4) Mampu Mengajukan Pendapat (5) Dapat bekerja Sendiri.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas IV di SD Negeri Gabus 4 tahun 2013/2014. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2013/2014 dimulai bulan November sampai dengan bulan Februari 2014. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri Gabus 4 dengan jumlah siswa 21. 21 siswa tersebut terdiri dari 12 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahapan utama sebagai berikut: (1) Tahap Perencanaan, (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan, (3) Tahap Pengamatan/Observasi, dan (4) Refleksi.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif, adapun data yang di kumpulkan meliputi: nama siswa, data proses pembelajaran, dan data kreativitas berpikir. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi dan dokumentasi. Adapun instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi dimana lembar observasi tersebut meliputi: lembar observasi kreativitas belajar siswa dan lembar observasi proses pembelajaran.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas data dengan teknik triangulasi, adapun jenis triangulasi yang digunakan berupa triangulasi sumber, dimana sumber data tersebut berasal dari Guru dan teman sejawat.

Adapun indikator pencapaian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut siswa mengajukan pertanyaan, siswa memiliki rasa ingin tahu. Siswa memberikan gagasan, siswa mengajukan pendapat dan siswa dapat bekerja sendiri.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa, sehingga penelitian ini difokuskan pada tindakan-tindakan sebagai usaha untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Zainal Aqib, 2006: 136).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam kegiatan perencanaan peneliti menyiapkan RPP, materi pembelajaran, media pembelajaran gambar, serta evaluasi pembelajaran. Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan media perpaduan gambar dengan bermain dalam proses pembelajarannya. Tahap ketiga adalah pengamatan atau observasi. Kegiatan pengamatan atau observasi ini dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran IPS ketika diterapkan media perpaduan gambar dengan bermain dalam proses pembelajaran, dan juga mengamati peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

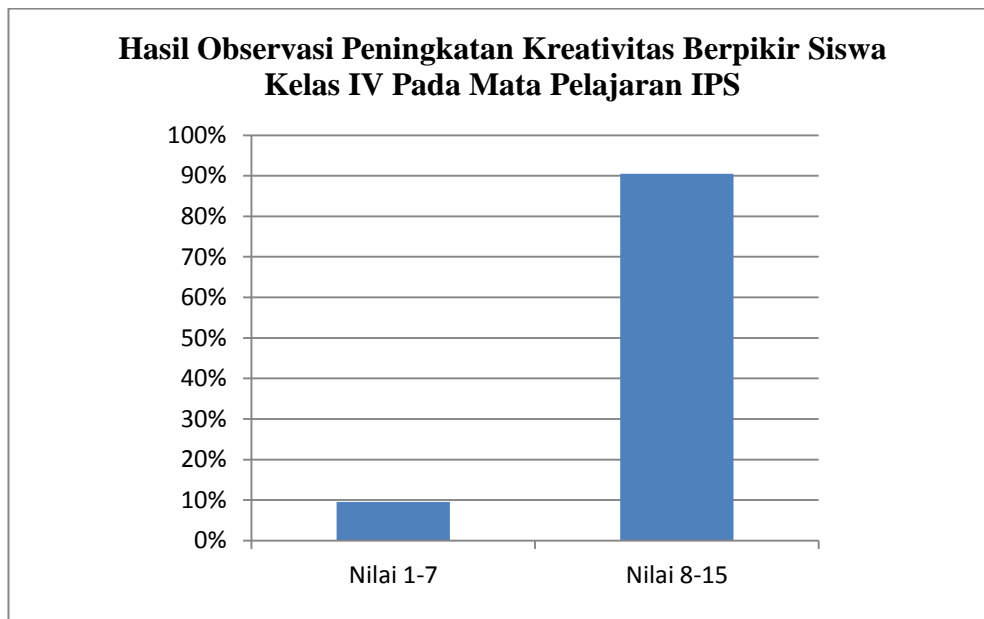
Setelah di dapatkan hasil pengamatan atau observasi, peneliti melakukan analisis. Dari hasil analisis kemudian dilakukan refleksi terhadap kegiatan siklus I. Dari hasil refleksi dapat diketahui sejauh mana keberhasilan penerapan media perpaduan gambar dengan bermain untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Kemudian peneliti merencanakan kegiatan siklus II dimana pada dasarnya tahapannya sama dengan siklus I.

Adapun tabel perbandingan peningkatan kreativitas belajar siswa pada masing-masing siklus dapat dilihat sebagai berikut:

No.	Indikator	Prasiklus	Siklus I		Siklus II	
			1	2	1	2
1.	A	33,33%	47,62%	61,91%	76,19%	90,48%
2.	B	28,57%	38,10%	47,62%	71,43%	90,48%
3.	C	23,81%	42,86%	57,14%	71,43%	80,95%

4.	D	23,81%	47,62%	52,38%	61,91%	85,71%
5.	E	28,57%	52,38%	57,14%	76,19%	90,48%

Berdasarkan hasil observasi peningkatan kreativitas berpikir IPS pada siswa kelas IV pada kegiatan siklus II pertemuan kedua tersebut diperoleh gambaran bahwa kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan. Siswa yang memiliki kreativitas berpikir rendah sebanyak 9,52%. Sedangkan siswa yang memiliki kreativitas berpikir tinggi dalam mata pelajaran IPS meningkat menjadi sebanyak 90,48%. Siswa yang mengajukan pertanyaan dalam mengikuti pembelajaran IPS sebesar 90,48%. Rasa ingin tahu siswa dalam mata pelajaran IPS 90,48%. Siswa yang memberikan gagasan 80,95%. Siswa yang mampu mengajukan pendapatnya 85,71%. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal sendiri 90,48%.



Berdasarkan grafik peningkatan kreativitas belajar siswa tersebut diatas dapat diketahui bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS sampai pada siklus terakhir yaitu siklus II telah mengalami peningkatan. Siswa yang memiliki kreativitas berpikir yang tinggi sebanyak 19 siswa atau 90,48%. Sedangkan siswa yang memiliki kreativitas berpikir rendah yaitu 2 orang atau sebanyak 9,52%.

Penelitian oleh Sulis Afiatun (2013) dengan judul penelitian “Penerapan Strategi Make A Match Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Keprabon Polanharjo Klaten Tahun 2012/ 2013” hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Keprabon Polanharjo Klaten selalu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus lainnya, hal ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan pada mata pelajaran IPS. Setelah dilakukan penelitian terbukti kebenarannya. Jadi sesuai keseluruhan siklus yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi mach a match dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menerapkan media perpaduan gambar dengan bermain dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Gabus 4 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen, dapat dibuat kesimpulan bahwa hipotesis yang dirumuskan terbukti kebenarannya, Adapun perincian indikator dari pra siklus sampai siklus 2 pertemuan kedua sebagai berikut:

1. Peningkatan siswa dalam mengajukan pertanyaan dari 33,33% menjadi 90,48%.
2. Peningkatan rasa ingin tahu siswa dari 28,57% menjadi 90,48%.
3. Peningkatan siswa dalam memberikan gagasan dari 23,81% menjadi 80,95%.
4. Peningkatan siswa dalam mengajukan pendapat dari 23,81% menjadi 85,71%.
5. Peningkatan siswa dalam bekerja sendiri dari 28,57% menjadi 90,48%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatun, Sulis. 2013. *Penerapan Strategi Make A Match Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Keprabon Polanharjo Klaten Tahun 2012/ 2013*. Surakarta: UMS
- Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. 2009. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. (tersedia) <http://alimsumarno.blogspot.com/2012/02/kreativitas-belajar.html> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2012, pukul 10.45 AM)
- Zainal, Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya