

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SENGGRONG
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



Oleh:

PAMUJI RAHAYU AYUK
A 510 090 105

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 7151448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama :Drs.Rubino Rubiyanto

NIP/NIK :19480302 1980121 001

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

Nama :Pamuji Rahayu Ayuk

NIM :A.510 090 105

Program Studi :Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul skripsi :”Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Senggrong Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya

Surakarta, 4 Februari 2013

Pembimbing

Drs.Rubino Rubiyanto, M/Pd

NIP.19480302 1980121 001

ABSTRAK

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SENGRONG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Pamuji Rahayu Ayuk, A510090105, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 144 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong melalui penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Subyek penerima tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong yang berjumlah 20 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus dengan 4 tahap kegiatan yaitu kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Peningkatan kreativitas tersebut terlihat dalam 3 indikator yaitu rasa ingin tahu sebesar 100% dari pra siklus hingga siklus 2, kepercayaan diri sebelum tindakan sebesar 20% meningkat 45% pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 100%, berani mengungkapkan pendapat sebelum tindakan sebesar 25% meningkat 50% pada siklus I dan pada siklus II meningkat 90%. Siswa yang mencapai nilai KKM dalam mata pelajaran IPA mengalami peningkatan dari 50% menjadi 65% pada siklus I dan siklus II sebesar 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: Crossword Puzzle, kreativitas, dan hasil belajar

a. Pendahuluan

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas,2008:3). Pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang mempunyai keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak hanya membutuhkan pemahaman tetapi juga membutuhkan keterampilan dalam mengemas materi yang ada. Realitasnya pelajaran IPA merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan sehingga siswa cenderung pasif. Dengan keterampilan akan menimbulkan kreativitas yang dimiliki siswa.

Kreativitas dalam mata pelajaran IPA dibutuhkan karena dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa. Jika siswa paham dengan materi yang disampaikan maka hasil belajar IPA dapat meningkat bahkan memenuhi nilai KKM.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong dalam pembelajaran IPA masih rendah. Hasil belajar IPA siswa SD Negeri 1 Senggrong tidak mencapai nilai KKM. Hanya 50% yang mampu mencapai nilai KKM, yang 50% masih berada dibawah nilai KKM.. Banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa. Faktor tersebut antara lain cara guru yang mengajar dengan metode konvensional, guru menerangkan yang terlalu cepat, kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, pemberian tugas di kelas maupun PR yang terlalu banyak, kurangnya kreativitas dan hasil belajar siswa mengenai mata pelajaran IPA, siswa yang asyik bermain sendiri saat guru menyampaikan materi.

Berdasarkan analisis diatas diperlukan strategi pembelajaran yang aktif dan kreatif adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menarik karena menggunakan sistem permainan sehingga siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran. Menurut Hisyam dkk (2007:73) strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong Tahun Pelajaran 2012/2013.

b. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Senggrong pada semester 1 pada bulan November 2012. Subyek penelitian ini siswa kelas V dengan jumlah siswa 20. Obyek penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menurut Hardjodipuro (dalam Rubino Rubiyanto,2009:107) PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktek mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktek tersebut dan agar mau untuk mengubahnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2007:91) PTK terdiri dari tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, yaitu: Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Kelas sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharsimi Arikunto (2007:74) terdiri dari empat tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif (kreativitas siswa) dan kuantitatif (hasil belajar IPA). Teknik pengumpulan data yang digunakan

adalah (1) observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan siswa dan guru di kelas V SD Negeri 1 Senggrong selama pembelajaran berlangsung dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (2) dokumentasi digunakan untuk mendapatkan gambaran proses pembelajaran yang sedang berlangsung (3) tes , dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes lisan, tertulis dan perbuatan (4) wawancara, digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah pembelajaran. Validitas yang digunakan validitas isi. Validitas isi adalah pengujian validitas yang dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah butir THB mengukur secara tepat keadaan yang ingin diukur (Purwanto,2010:120). Teknik analisis data yang digunakan adalah *Analysis Interaktif Model* dari Miles dan Huberman (dalam Sugiono,2008:91) yang membagi kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (verifikasi data).

c. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Munandar (dalam Asep Umar Fakhruddin,2011:166) kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Menurut Supriyadi (dalam Yeni Racmawati,2011:13) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baryu, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Menurut Munandar (dalam Desmita,2010:177) indikator kreativitas adalah rasa ingin tahu, kepercayaan diri yang kuat dan berani mengungkapkan pendapat. Pada pra siklus siswa yang mempunyai rasa ingin tahu sebanyak 100% atau 20 siswa, ini terlihat saat siswa aktif mengerjakan soal. Kepercayaan diri sebesar 20% atau 4 siswa. Berani mengungkapkan pendapat sebesar 25% atau 5 siswa. Pada siklus I siswa yang mempunyai rasa ingin tahu sebesar 100% atau 20 siswa. Kepercayaan diri meningkat 45% atau 9 siswa. Ini terlihat ketika siswa maju ke depan membacakan hasil diskusinya meskipun dengan suara yang pelan. Berani mengungkapkan pendapat meningkat 50% atau 10 siswa. Ini terlihat ketika kelompok yang lain membacakan hasil diskusinya, siswa yang lain menanggapi

ataupun menyanggah. Pada siklus II siswa yang mempunyai rasa ingin tahu sebesar 100% atau 20 siswa. Kepercayaan diri meningkat menjadi 100% atau 20 siswa. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mempunyai kepercayaan diri baik belajar secara individu maupun kelompok. Berani mengungkapkan pendapat meningkat 90% atau 18 siswa.

Menurut Samino dan Saring Marsudi (2011:48) hasil belajar adalah hasil usaha seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, ijazah, transkrip nilai piagam sertifikat atau bentuk hasilnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada pra siklus hasil belajar IPA siswa yang mampu memenuhi nilai $KKM \geq 70$ adalah 10 siswa atau sebesar 50%. Pada siklus I meningkat menjadi 65% atau sebanyak 13 siswa. Pada siklus II bertambah menjadi 18 siswa atau sebesar 90%.

d. Kesimpulan

Secara singkat simpulan hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil Proses pembelajaran IPA dengan menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran IPA. Peningkatan kreativitas tersebut terlihat dalam 3 indikator yaitu rasa ingin tahu sebanyak 20 siswa atau 100% mulai pra siklus, siklus I hingga siklus II, kepercayaan diri sebelum tindakan sebesar 20% meningkat 45% pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 100%, berani mengungkapkan pendapat sebelum tindakan sebesar 25% meningkat 50% pada siklus I dan pada siklus II meningkat 90%.
- 2) Siswa yang mencapai nilai KKM dalam mata pelajaran IPA mengalami peningkatan dari 50% menjadi 65% pada siklus I dan siklus II sebesar 90%.

e. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi.2007.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Fakhrudin, Asep Umar.2011. *Menjadi Guru Favorit*. Yogyakarta: Diva Press

- Desmita.2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto.2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati.2011. *Strategi Pengembang Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak*.Jakarta: Kencana Prenada Group
- Rubiyanto, Rubino. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP UMS
- Samino dan Saring Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media
- Sugiono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung; CV Alfabeta
- Undang–Undang SISDIKNAS (UU RI No.20 Tahun 2003). 2008. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika
- Zaini,Hisyam dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development (CTSD)