

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN *CREATIVE
APPROACH* BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE APPROACH***

PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI JATIIYOSO

TAHUN PELAJARAN 2012/2013

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



ASRI DARWANTI

NIM.A54A100010

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

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

ni Tromol Pos I - Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Pesetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Yakub Nasucha, M.Hum

NIP/NIK : 19570513 198403 1 001

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

Nama : Asri Darwanti

NIM : A54A100010

Program Studi : FKIP PGSD

Judul Skripsi : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN
CREATIVE APPROACH BERBASIS *PICTORIAL RIDLLE APPROACH* PADA
SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI JATIYOSO TAHUN PELAJARAN
2012/2013.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 12 Februari 2013

Pembimbing I

Yakub Nasucha, M.Hum

NIP.19570513198403 1 001

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN *CREATIVE APPROACH* BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE APPROACH* PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI JATIIYOSO TAHUN PELAJARAN 2012/2013

ASRI DARWANTI

NIM.A54A100010

ABSTRAK

Asri Darwanti, A54A10010, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah

Surakarta, 2012, 76 halaman

Tujuan Penelitian ini adalah 1) Mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 03 Karang Sari pada materi pokok alat pernapasan pada manusia dengan pendekatan creative approach berbasis pictorial riddle approach; 2) Sebagai upaya peningkatan hasil belajar IPA melalui creative approach berbasis pictorial riddle approach dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian ini dilakukan 2 siklus. Subyek adalah siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Tahun Pelajaran 2012/2013. Teknik pengumpulan data meliputi pengamatan, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dengan deskriptif kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif. Teknik pemeriksaan validitas data dengan triangulasi. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, ternyata hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Dengan pendekatan creative approach berbasis pictorial riddle approach dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Terbukti bahwa antusias 15 siswa, keaktifan 8 siswa, kreatifitas 10 siswa pada siklus I pada siklus II meningkat menjadi antusias 16 siswa, keaktifan 10 siswa, kreatifitas 17 siswa. Prosen ketuntasan siklus I antusias 83,33%, keaktifan 44,44%, kreatifitas 55,55% dan siklus II meningkat antusias 88,88%, keaktifan 55,55%, kreatifitas 94,44%. Berdasarkan kenyataan ini terbukti bahwa Pendekatan creative approach berbasis pictorial riddle approach mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas V SDN 03 Karang Sari.

Kata kunci : hasil belajar, pendekatan creative approach berbasis pictorial riddle approach

A. PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus. Pendidikan adalah kehidupan, untuk itu kegiatan belajar harus dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*life skill atau life competency*) yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta didik, pemecahan masalah secara reflektif sangat penting dalam kegiatan belajar yang dilakukan melalui kerjasama secara demokratis (Mulyasa, 2004: 1).

IPA merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, maka dalam pengajarannya bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam IPA itu sendiri, tetapi lebih menekankan pada pola berfikir siswa agar dapat menguasai dan memecahkan masalah secara kritis, logis, kreatif, cermat, dan teliti

Guru selaku orang yang bertanggung jawab didalam pendidikan formal disekolah, seharusnya selalu aktif dan kreatif dalam berusaha meningkatkan hasil belajar anak didiknya. Guru harus selalu mencari alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa, dengan harapan siswa akan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar disekolah maupun dalam belajar dirumah.

Peneliti mengamati adanya beberapa masalah yang menjadi kondisi riil di tempat mengajar, yaitu di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar, khususnya mata pelajaran IPA di kelas V pada tahun ajaran 2012/2013, yaitu rendahnya hasil belajar siswa saat diadakan ulangan harian untuk suatu kompetensi dasar, dari 18 anak, yang tuntas melampaui KKM hanya sejumlah 11 orang atau sebesar 61%. Sedangkan rata-rata yang dicapai anak adalah 65, sementara KKM yang ditetapkan adalah sebesar 70. Selain itu

pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA juga kurang. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar khususnya mata pelajaran IPA sangat kurang atau rendah. Hal tersebut disebabkan salah satunya karena penerapan strategi pembelajaran yang kurang tepat oleh guru dalam menyampaikan materi belajar.

Berkaitan dengan kondisi tersebut, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan dengan penerapan berbagai strategi, metode dan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dijabarkan dalam kompetensi dasar serta tercermin dalam indikator-indikator yang kemudian diukur dengan skala KKM dapat tercapai.

Strategi pembelajaran *Creative approach* (pendekatan kreatif) berbasis *pictorial riddle approach* akan diterapkan dalam tindakan perbaikan ini. *Creative approach* merupakan pendekatan yang mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa secara optimal, sesuai dengan kemampuan masing – masing. Sedangkan *pictorial riddle approach* merupakan pendekatan yang mempresentasikan informasi ilmiah dalam bentuk poster atau gambar yang digunakan sebagai sumber diskusi.

Alasan peneliti menggunakan *creative approach* berbasis *pictorial riddle approach* sebab IPA tidak terlepas dari gambar, sedangkan strategi ini memang menyajikan informasi dalam bentuk gambar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan *creative approach* berbasis *pictorial riddle approach* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Tahun Pelajaran 2012/2013?” Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

Manfaat bagi siswa yang diharapkan dari penelitian ini adalah a) Meningkatkan hasil belajar, khususnya mata pelajaran IPA sehingga

meningkatkan prestasi belajar. b). Mendapatkan pengalaman langsung dalam metode *pictorial riddle approach* .c) Mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, lebih nyata dan bermakna serta berkesan. Sedangkan manfaat bagi guru adalah a) Menemukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran. b) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan mengurangi verbalisme. c) Meningkatkan kompetensi dan kinerja guru. Pihak sekolah juga mendapat manfaat berupa a) Mendapatkan masukan untuk perbaikan dalam pembelajaran, dan b) Mendapat kontribusi ide guna menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga meningkatkan capaian prestasi.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Guru yang berhasil belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan. (Abdurahman dalam Samino dan Saring,2011:48). Sedangkan menurut Arikunto (2001: 132), “hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil penilaian yang dicapai oleh seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima oleh siswa”.

Faktor-faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah kondisi fisik peserta didik, misalnya kesehatan badan sedang prima atau lelah, gizi makanan sedang terpenuhi atau sedang kekurangan, dan lain sebagainya. Faktor eksternal peserta didik terdiri dari dua macam yaitu faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. (Syah dalam Samino dan Saring :2011)

2. Pendidikan IPA

IPA sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. Sains menurut Suyoso (1998:23) merupakan “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku universal ”

3. Pendekatan kreatif (*Creative Approach*)

Creative approach adalah suatu pendekatan yang mengembangkan aktivitas dan kreatifitas belajar siswa secara optimal, sesuai dengan kemampuan masing – masing. Kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Mulyasa (2006: 192-193)“pendekatan kreatif dapat di kembangkan dengan problem solving, brain storming inquiry dan role playing.

4. Pendekatan *pictorial riddle approach*

“*Pictorial riddle approach is represent scientific information on poster board or transparency used as center of discussion*” diartikan bahwa *pictorial riddle approach* adalah suatu pendekatan yang mempresentasikan informasi ilmiah dalam bentuk poster atau gambar yang digunakan sebagai pusat diskusi. *Pictorial* termasuk media visual diam. Media visual berkaitan erat dengan indera penglihatan. Gambar mati atau gambar diam (*still picture*) dapat memberikan gambaran dari waktu yang telah lalu atau potret (gambaran) masa yang akan datang bahwa gambar atau fotografi dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu, seperti binatang, orang, tempat, atau peristiwa. Gambaran diam yang pada umumnya digunakan dalam pembelajaran yaitu; potret, kartupos, ilustrasi dari buku, katalog, dan gambar cetak.

Sri Anitah (2010: 9) berpendapat bahwa kelebihan media gambar seperti:
1) dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata; 2)

banyak tersedia dalam buku-buku; 3) sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan; 4) relatif tidak mahal; 5) dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi. Sedangkan kelemahan media gambar seperti: 1) kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan dikelas yang besar; 2) gambar mati adalah gambar dua dimensi; 3) tidak dapat menunjukkan gerak; 4) pembelajar tidak selalu mengetahui bagaimana membaca (menginterpretasi) gambar.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Karang Sari yang beralamat di Gondang Karang Sari. Penelitian ini difokuskan pada kelas V SD Negeri 03 Karang Sari Tahun Ajaran 2012/2013. Dan dilaksanakan pada semester satu karena disesuaikan dengan kurikulum KTSP yang digunakan oleh pihak sekolah. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu mulai Oktober 2012 sampai dengan Desember 2012. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 03 Karang Sari dengan jumlah siswa 18 anak yang terdiri dari 13 putra dan 5 putri.

Dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel : variabel bebasnya adalah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *creative approach* berbasis *pictorial riddle approach* sedangkan variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif pada siswa kelas V SD Negeri 03 Karang Sari.

Teknik validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Triangulation* karena peneliti ingin mengumpulkan data yang sejenis dari berbagai sumber untuk meningkatkan kualitas penilaian. Teknik validitas data ini diberlakukan sama antara siklus I dan II. Sedangkan analisis yang digunakan adalah teknik analitik komparatif atau analisa perbandingan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan beberapa cara, yaitu metode interview (wawancara), observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk guru dan murid, daftar nilai dan foto kegiatan. Indikator pencapaian pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif secara keseluruhan 70% siswa (13 siswa dari 18 siswa) yang tuntas KKM pada siklus I dan 85% siswa (15 siswa dari 18 siswa) yang tuntas KKM pada siklus II.

D. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

Tindakan Siklus I, pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa 20 Nopember 2012. Sedangkan pertemuan 2 pada hari Kamis, 22 Nopember 2012. Materi ajar pada siklus I ini adalah tentang materi alat pernapasan pada manusia.

Tabel 1. Aktifitas Siswa Siklus 1

| No. | Aspek yang diamati | Jumlah siswa | Prosentase |
|-----|--|--------------|------------|
| 1. | Antusias siswa mengikuti proses pembelajaran | 16 | 89,08% |
| 2. | Keaktifan siswa bertanya | 8 | 44,44% |
| 3. | Kreativitas siswa dalam mengerjakan soal | 10 | 56,05% |

Berikut adalah data nilai hasil belajar pada siklus pertama

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tes

| Keterangan | Nilai Pra Siklus | Tes Siklus I |
|-----------------|------------------|--------------|
| Nilai Terendah | 40 | 50 |
| Nilai Tertinggi | 70 | 80 |

| | | |
|-----------------------|--------|--------|
| Rata-rata Nilai | 61,44 | 66,11 |
| Presentase ketuntasan | 23,33% | 56,05% |

2. Siklus II

Tindakan siklus II, pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin, 26 Nopember 2012, sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 29 Nopember 2012.

. Tabel 3. Aktifitas Siswa Siklus II

| No. | Aspek yang diamati | Jumlah siswa | Prosentase |
|-----|--|--------------|------------|
| 1. | Antusias siswa mengikuti proses pembelajaran | 15 | 83,33% |
| 2. | Keaktifan siswa bertanya | 10 | 56,05% |
| 3. | Kreativitas siswa dalam mengerjakan soal | 17 | 94,44% |

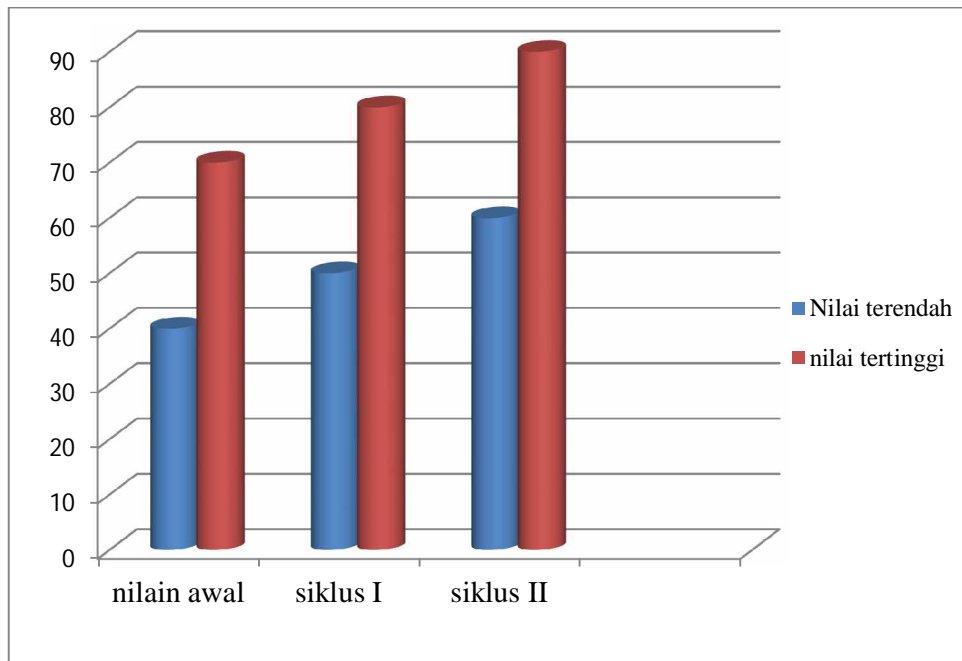
Berikut adalah data hasil belajar siswa pada siklus II :

Tabel 4. Perbandingan Nilai Antar Siklus

| Keterangan | Pra siklus | Siklus 1 | Siklus II |
|---------------------------|------------|----------|-----------|
| Nilai Terendah | 40 | 50 | 60 |
| Nilai Tertinggi | 70 | 80 | 100 |
| Rata-rata Nilai | 61,44 | 66,11 | 78,33 |
| Presentase ketuntasan KKM | 23,33% | 56,05% | 89,08% |

Perkembangan hasil belajar rata-rata disajikan dalam grafik berikut:

Grafik 1. Nilai rata-rata kelas



3. Pembahasan

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus I sampai siklus II dapat dikatakan berhasil. Hal ini di tunjukan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa yang telah memenuhi KKM lebih dari 70 sehingga tindakan kelas telah berhasil dengan hasil yang baik. Pada pelaksanaan siklus I memperoleh data hasil belajar sebesar 56,05% yang dicapai 10 siswa dari 18 siswa dan pada pelaksanaan siklus II memperoleh data hasil pembelajaran sebesar 89,08% yang dicapai 16 siswa dari 18 siswa dan mencapai target yang diinginkan yaitu 70%

Dengan demikian maka hipotesis tindakan dengan pencapaian indikator minimal nilai 70 dapat dibuktikan kebenarannya karena dengan penerapan *creative approach* berbasis *pictorial riddle approach* materi alat pernapasan pada kelas V SD Negeri 03 Karangsari tahun pelajaran 2012/2013 dapat

meningkatkan hasil belajar pemahaman siswa sebesar 89,08 % pada putaran kedua dari yang diinginkan yaitu sebesar 70 %. Proses ketrampilan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

E. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Creative Approach* berbasis *Pictorial Riddle Approach* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SD N 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kab. Karanganyar tahun ajaran 2012/2013. Dan implikasinya adalah : 1) Guru harus menerapkan metode tertentu agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran. 2) Keberhasilan penggunaan *Creative Approach* (metode problem solving) berbasis *Pictorial Riddle Approach* telah mampu mengubah paradigma tentang peran guru di dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat pembelajaran melainkan dalam pembelajaran siswa sebagai pusat pembelajaran. Peran guru tidak lebih sebagai mediator, fasilitator serta motivator dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anita,S.2010.*Media Pembelajaran*.Surakarta: Yuma Pustaka
- Mulyasa. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Samino & Marsudi,S.2011.*Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*.Surakarta:Fairuz Media
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuntitatif, Kulitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaji, Tohari, Suyoso. 1998. Pendidikan Sains yang Humanitis. Yogyakarta: Kanisus.