

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA IPS  
DENGAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TEKNIK *TOURNAMEN*  
DI SDN 29 ULAK KARANG UTARA PADANG**

**Jannatul Pirdaus<sup>1</sup>, Muhammad Sahnan<sup>1</sup>, M. Tamrin**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: pirdaus.jannatul25@gmail.com

**Abstract**

This research is motivated by the lack of creativity of student in learning, When the students were given the task only about 12 or (37,5%), from 32 students who did it. To increase the creativity and students' resu it in sosial studies the researcher was done the research by using active learning strategy with the students of grade IV SD N 29 Ulak Karang Utara padang. Based on the cycle 'I the have been done it was known the creativity of the students in answering the questions was 59,95%, while the students creativity in doing the exercce was 68,06% moreover of cyde II students' creativity in answering the questions increased as 75,83% while the students' creativity in doing the excercise in creased to 77,41%. Based on these two creativities in doing the exercise, was in creased from the cycle I to Cycle II was from 64,05% to 77,62%. Forthermore, the students' learning resurt in cycle I was increased with 64,05% increased in cycle II as well with 77,62%. Moreover, the students' learning result was also increased in cyce the students' average of achievement was 48,38% or is students wile in cycle II the average of achievemrnt was 77,41% or 24 students. From the freding of the research it can be concluded that by using active learning study the technig tournament students' creativiti in answering and doing the task was good on the social studiens science of grade IV SD N 29 Ulak Karang Utara Padang.

---

Key words: the instruction creativity of sosial studies, active learning technigve tournaments.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan itulah yang menjadikan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan seseorang dapat membawa kepada perubahan diri ke arah yang lebih baik.

Pendidikan dapat membentuk kepribadian, keterampilan, dan perkembangan intelektual. Jadi pendidikan adalah suatu proses merubah tingkah laku peserta didik secara sadar dan dewasa sehingga pada akhirnya diharapkan mampu hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat. Upaya untuk pendewasaan peserta didik tentu diawali dari pendidikan

formal, non formal dan informal. Artinya pendewasaan itu diawali dari pendidikan rumah tangga, masyarakat, sekolah dan sekolah dasar. Pada pendidikan sekolah dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang dapat merubah atau pendewasaan peserta didik.

Pada hakekatnya IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dalam hidup itu mereka harus mampu mengatasi rintangan-rintangan yang mungkin timbul dari sekeliling maupun dari akibat hidup bersama. Begitulah IPS melihat manusia dari berbagai sudut pandang.

Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu ilmu yang bisa menginterkasikan hubungan social atau mengembangkan keterampilan dan intelektual seseorang hingga pendewasaan. Setelah telah terciptanya pendewasaan seseorang disana terlihat kreativitasnya dalam suatu melakukan sesuatu baik dalam berkerja sama maupun secara mandiri dalam keluarga maupun dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 14 dan hari Kamis 15 Januari 2015 di kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara menunjukan bahwa, dalam proses

pembelajaran saat guru menyampaikan materi di depan kelas guru hanya dengan menggunakan metode tanya jawab, guru menggunakan media dalam menjelaskan materi namun kurang optimal, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, selanjutnya ketika guru memberikan pertanyaan dari 32 peserta didik hanya 8 orang (25%) siswa yang aktif menjawab pertanyaan, 12 orang siswa (37,5%) siswa yang kreatif mengerjakan latihan.

Kurangnya respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa, serta tidak bisa siswa memberikan jawaban yang kreatif dan bervariasi. Terlihat bahwa siswa kurang mengerti dengan materi yang disajikan guru, karena strategi tanya jawab yang diberikan guru kurang cocok dengan karakteristik siswa sehingga belum mampu merangsang kreativitas belajar siswa.

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Oktora Silvia Weni, S. Pd selaku guru kelas IV SD N 29 Ulak Karang Utara pada hari Rabu tanggal 14 dan Kamis pada tanggal 15 Januari 2015, bahwa hasil ulang harian semester 2 tahun ajaran 2014/2015 siswa pada pembelajaran IPS sangat rendah (rata-rata 58.36). Dari 32 orang siswa terdapat 25 orang (78,12%) yang nilainya di bawah KKM, sementara yang di atas KKM adalah 7 orang siswa (21,9%).

Berdasarkan yang dipaparkan di atas, untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa peneliti menggunakan strategi *active learning* teknik *tournamen*. Dilatarbelakangi oleh kondisi riil di sekolah sebagaimana yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk memecahkan masalah dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul: “ Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS Dengan Strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen* SD Negeri 29 Ulak Karang Utara.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 29 ulak karang utara padang. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 orang siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 17 orang siswa laki-laki.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, untuk siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa tanggal 31 Maret dan hari Selasa tanggal 7 April 2015, pada tanggal 7 April 2015, dilanjutkan dengan tes hasil belajar siklus I. Siklus 2 juga dilaksanakan 2 kali pertemuan

yaitu pada hari Jum'at tanggal 10 dan hari Selasa tanggal 14 April 2015, pada tanggal 14 April 2015 dilanjutkan dengan tes hasil belajar siklus II.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada disain PTK yang dirumuskan Suharsimi Arikunto (dalam Arikunto, dkk., 2010:16), yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Indikator keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini adalah meningkat 50%. Pencapaian proses pembelajaran juga didukung dengan hasil belajar siswa dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari aktivitas guru dan aktivitas siswa melakukan eksperimen, sedangkan data sekunder diperoleh dari nilai siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi yang terdiri dari observasi, wawancara, tes, pencatatan lapangan, dan dokumentasi. Peneliti juga menggunakan instrumen penelitian yaitu:

- a. Lembar observasi kegiatan guru digunakan untuk mengamati kegiatan guru pada pembelajaran IPS menggunakan strategi *active learning* teknik *tournament*. Dengan berpedoman pada lembar observasi ini, *observer*

mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

- b. Lembar observasi kreativitas siswa, digunakan untuk mendapatkan informasi atau data tentang kreatif siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan latihan dengan menggunakan strategi *active learning* teknik *tournament*.
- c. Tes, digunakan untuk mengukur data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran maka peneliti memberikan tes untuk dikerjakan oleh siswa yaitu berupa soal tes akhir siklus.
- d. Catatan Lapangan, adalah catatan yang tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan difikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.
- e. Dokumentasi, catatan peristiwa yang lalu yang digunakan untuk memperoleh data visual mengenai aktivitas guru dan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi, baik data perencanaan, pelaksanaan maupun data evaluasi. Dengan demikian, pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

## 1) Teknik Analisis Data Kreativitas Belajar Siswa

Data minat siswa dapat dibuat dalam bentuk lembaran angket minat siswa, yang mana *observer* mengamati seluruh siswa dan kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. *Observer* juga menuliskan hasil penelitian yang dilakukan siswa pada lembar observasi kreativitas belajar siswa.

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang melakukan indikator}}{\text{Jumlah siswa keseluruhannya}} \times 100\%$$

Keterangan:

P% = Persentase siswa yang aktif dalam indikator

Penilaian aktivitas siswa menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:125) adalah:

1% - 25 %	= Sedikit Sekali
26% - 50%	= Sedikit
51% - 75%	= Banyak
76% - 99%	= Banyak Sekali

## 2) Teknik Analisis Data Observasi Kegiatan Guru

Sedangkan analisis data pengelolaan pembelajaran oleh guru adalah data hasil observasi kegiatan guru yang digunakan untuk melihat proses perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik pembelajaran, skor dari semua aspek dalam proses pembelajaran dihitung dengan rumus: persentase guru dalam mengelola pembelajaran dengan total skor maksimal 15 menurut Desfitri,dkk. (2008:40).

$$\text{Penentuan skor} = \frac{\text{jumlah jawaban}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

76%-100% : Baik

51%-75% : Cukup Baik  
 26%-50% : Kurang Baik  
 0%-25% : Tidak Baik

Kegiatan guru mengelola proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase  $\geq 77\%$ . Setelah didapat persentase guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya persiklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari rata-rata persentase persiklus jika mencapai 77%, maka kegiatan guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

### 3) Teknik Analisis Data hasil tes

Untuk menentukan persentase hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus oleh Desfitri, dkk. (2008:43).

$$TB = \frac{s}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Tuntas Belajar  
 S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai atau sama dengan 77  
 n = Jumlah Siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus oleh Desfitri (2008:44) yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata  
 x = Jumlah nilai seluruh siswa  
 n = Jumlah siswa

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian pada Siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa tanggal 31 Maret dan hari Selasa tanggal 7 April 2015, pada tanggal 7 April 2015, dilanjutkan dengan tes hasil belajar siklus I berikut hasilnya:

### 1) Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Table 01:Jumlah dan Presentase Hasil Observasi Terhadap Kreativitas Siswa Pada Siklus I

Data hasil observasi kreativitas siswa digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

Indicator	Pertemuan				Rata-rata presentase
	1		2		
	Jumlah	%	Jumlah	%	
1	16	51,61	19	61,29	56,95
2	17	54,83	19	61,29	68,06
Rata-rata	16,6	53,22	19	61,29	57,25

Berdasarkan data yang terdapat pada table di atas, dapat diperoleh presentase kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang diamati dan penjelasannya adalah rata-rata presentase menjawab pertanyaan 56,95% dengan kategori banyak, sedangkan

presentase siswa mengerjakan latihan 68,06% dengan kategori banyak. Dari table di atas dapat disimpulkan bahwa, indikator kreativitas siswa baru mencapai 57,25% berarti belum mencapai indikator keberhasilan yang belum ditetapkan.

2) Lembar Observasi kegiatan pembelajaran (aspek dari guru)

Table 02: Jumlah Skor dan Presentase Kegiatan Guru Pada Siklus 1

Pertemuan	Jumlah Skor	Presentase	Ket
1	10	66	Cukup baik
2	11	73,33	Cukup baik
Rata-rata	10,5	69.66	Cukup baik
Target		75%	

Berdasarkan analisis data di atas dapat diketahui bahwa presentase kegiatan guru 69,66% dengan kategori cukup. Hal ini guru kurang maksimal menggunakan strategi *active learning* teknik *tournament* dengan maksimal, sedangkan target yang ingin dicapai adalah 76% dengan kriteria baik.

3) Analisis data hasil *tournament* siswa pada siklus 1

Berdasarkan hasil *tournament* siswa pada pertemuan 1 siklus 1 terdapat poin sebagai berikut:

Table 03: Skor Permainan Tournament Pada Siklus 1

Kel	Anggota	Skor	Total	%
1.	Rafly Desoya Rani Purti Utami	40 90	260	65

	Aldi Ali Usman Yumma Sari	30 100		
2.	Rehan Saffa Salman Alfarizi Fitria Anggraini Jeni Safitri Rahmad Alfi Zalik	95 50 100 100 20	365	73
3.	Puja Putri Andini Annisa Febrikafani Cheni Moila Gani Dio Marsa Saputra	95 100 95 25	315	78,75
4.	Revan Yusrialdi Aulia Pitri. F M Farhan Bagas Cahya Nugraha	40 100 80 70	290	72,5
5.	Annisa Najiya Gustri Feni M Fakhri Azzikra Rehan Pramudio Kevin Arbi	100 95 80 65 80	420	84
6.	Kesya Mutiara Safita Olivia Zalni Teguh Kurniawan Wellian Sani	100 100 95 80	375	93,75
7.	Alif Shean Trio Alinuridin Galang Niagara M. Nico Alexander M. Fajri Saputra	40 95 55 30 39	259	51,8
Rata-rata		31 siswa	2.284	518,8
Presentase		73,67		74,11

Berdasarkan hasil data kelompok *tournament* siswa pada pertemuan 1 membuahkan hasil dengan rata 73,67% dari nilai siswa keseluruhan, sedangkan rata-rata hasil *tournament* siswa yaitu 74,11% dengan kriteria cukup.

4) Data hasil belajar tes siklus 1

Berdasarkan analisis data hasil belajar siklus 1 dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tuntas belajar rata-rata skor tes, semua dapat dilihat pada table berikut:

Table 05: Ketuntasan Belajar Siswa Siklus 1

No	Keterangan		Target
1	Jumlah siswa yang mengikuti tes	31	-
2	Jumlah siswa yang tuntas	15	-
3	Presentase ketuntasan belajar siswa	48,38	75%
4	Rata-rata nilai siswa keseluruhan	62,77	-

Berdasarkan analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa dari hasil tes siklus 1 tampak secara klasikal rata rata hasil tes belajar siswa 62,77%, siswa yang tuntas belajar hanya 48,38%. Hal ini terlihat ketuntasan belajar belum tercapai dari yang ditargetkan yaitu 75%.

### **Refleksi**

Kegiatan refleksi dilakukan pada akhir siklus, berdasarkan hasil observasi pada siklus I sebagaimana yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya. Pada indikator 1 yaitu kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan 56,95% dengan kategori sedang. Pada indikator 2 yaitu kreativitas siswa mengerjakan latihan, rata-rata persentase tergolong sedang yaitu 68,06%. Berdasarkan hasil kreativitas siswa yang telah didapati peneliti, ternyata belum mencapai target yang diharapkan yaitu 75%.

Hasil belajar pada siklus 1 juga belum mencapai target yang diinginkan, langkah-langkah *tournament* belum tampak, kegiatan awal pelajaran masih kaku dan belum jelas. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya 15 orang siswa atau jika dipersentasekan hanya 48,38%. Sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM ada 16 orang siswa atau dipersentasekan sekitar 51,61%. Hal ini belum mencapai target yang

diinginkan yaitu ketuntasan belajar siswa meningkat 75%.

Siklus 2 juga dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada hari Jum'at tanggal 10 dan hari Selasa tanggal 14 April 2015, pada tanggal 14 April 2015 dilanjutkan dengan tes hasil belajar siklus II. Perencanaan pada siklus II dilaksanakan dengan berpedoman pada hasil refleksi siklus I. Pada siklus II peneliti akan memperbaiki pelaksanaan pembelajaran IPS dengan strategi *aktiv learning* teknik *tournament*. Perencanaan pembelajaran yang dibuat pada siklus II pada garis besarnya hampir sama dengan perencanaan pembelajaran pada siklus I.

### **Pengamatan**

Pengamatan terhadap tindakan penggunaan media dengan strategi *aktiv learning* teknik *tournament*, pada pembelajaran IPS di kelas IV SD N 29 Ulak Karang Utara dari tindakan pertama sampai tindakan terakhir. Pengamatan yang dilakukan pada tindakan dapat mempengaruhi tindakan selanjutnya, yang mana kegiatan tersebut diamati dengan menggunakan lembar pengamatan.

#### 1) Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Data hasil observasi kreativitas siswa digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas siswa selama

pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

Table 06: Jumlah dan Presentase Hasil Observasi Terhadap Kreativitas Siswa Pada Siklus II

Indicator	Pertemuan				Rata-rata presentase
	1		2		
	Jumlah	%	Jumlah	%	
1	24	77,47	23	74,19	75,83
2	23	74,19	25	80,64	77,41
Rata-rata	23,5	75,83	24	77,41	76,62

Keterangan:

- Indicator 1: kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan  
 Indicator 2: kreativitas siswa mengerjakan latihan

Berdasarkan data yang terdapat pada table di atas, dapat diperoleh presentase kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang diamati dan penjelasannya adalah rata-rata presentase menjawab pertanyaan 75,83% dengan kategori banyak sekali, sedangkan presentase siswa mengerjakan latihan 77,41% dengan kategori banyak banyak sekali. Dari table di atas dapat disimpulkan bahwa, indicator kreativitas siswa baru mencapai 76,62% sudah mencapai target yang diinginkan yaitu 75%.

2) Lembar Observasi kegiatan pembelajaran (aspek dari guru)

Berdasarkan lembar kegiatan pembelajaran (aspek dari guru) dalam mengelola pembelajaran pada pertemuan 1

dan 2 siklus 1, maka jumlah skor dan presentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran terlihat pada table berikut:

Table 07: Jumlah Skor dan Presentase Kegiatan Guru Pada Siklus 1

Pertemuan	Jumlah Skor	Presentase	Ket
1	11	73,33	Cukup baik
2	12	80	Baik
Rata-rata	11,5	76,66	Baik
Target	75%		

Berdasarkan analisis data di atas dapat diketahui bahwa presentase kegiatan guru 76,66% dengan kategori baik. Hal ini membuktikan target yang dicapai guru mencakupi yaitu 76,66% sedangkan target yang dicapai 76%. Berate target yang dicapai guru dalam pembelajaran sudah tercapai.

Berdasarkan hasil tournament siswa pada pertemuan 1 siklus II terdapat poin sebagai berikut:

Table 08: Skor Permainan Tournament Pada Siklus II

Kel	Anggota	Skor	Total	%
1.	Rafly Desoya	70	284	71
	Rani Perti Utami	77		
	Aldi Ali Usman	57		
	Yumma Sari	80		
2.	Rehan Saffa	70	368	73,6
	Salman Alfarizi	80		
	Fitria Anggraini	78		
	Jeni Safitri	80		
	Rahmad Alfi Zalik	60		
3.	Puja Putri Andini	60	329	82,25
	Annisa Febrikafani	95		
	Cheni Moila Gani	95		
	Dio Marsa Saputra	79		
4.	Revan Yusrialdi	85	306	76,6
	Aulia Pitri. F	72		
	M Farhan	70		
	Bagas Cahya Nugraha	79		
5.	Annisa Najiya	87	385	77
	Gustri Feni	88		
	M Fakhri Azzikra	70		
	Rehan Pramudio	60		



	Kevin Arbi	80		
6.	Kesya Mutiara Safita Olivia Zalni Teguh Kurniawan Wellian Sani	95 92 75 50	312	78
7.	Alif Shean Trio Alinurdin Galang Niagara M. Nico Alexander M. Fajri Saputra	72 79 95 75 75	396	79,2
Rata-rata		31 siswa	3.380	537,68
%		76,77		76,81

Berdasarkan hasil data kelompok *tournament* siswa pada pertemuan II membuahkan hasil dengan rata 76,77% dari nilai siswa keseluruhan, sedangkan rata-rata hasil tournament siswa yaitu 76,81% dengan baik. Sedangkan target yang ingin dicapai yaitu 75%. Berarti target yang diinginkan sudah dicapai.

### 3) Data hasil belajar tes siklus 1

Berdasarkan analisis data hasil belajar siklus 1 dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tuntas belajar rata-rata skor tes, semua dapat dilihat pada table berikut:

Table 09: Ketuntasan Belajar Siswa  
Siklus II

No	Keterangan		Target
1	Jumlah siswa yang mengikuti tes	31	-
2	Jumlah siswa yang tuntas	24	-
3	Prasentase ketuntasan belajar siswa	77,41	75%
4	Rata-rata nilai siswa keseluruhan	76,06	-

Berdasarkan analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa dari hasil tes siklus II tampak secara klasikal rata-rata hasil tes belajar siswa, siswa yang tuntas yaitu 24 siswa atau jika dipresentasikan 77,41%,

sedangkan nilai rata-rata siswa keseluruhan yaitu 76,06%. Hal ini terlihat ketuntasan belajar sudah tercapai dari yang ditargetkan yaitu 75%.

Dari penelitan yang telah dianalisis, maka penelitian ini dinyatakan diterima yaitu: “ Dengan menggunakan Strategi *Active learning* teknik *tournament* kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD N 29 Ulak Karang Utara pada pembelajaran IPS” dengan diterimanya hipotesis penelitian ini, maka penelitian tentang pembelajaran IPS melalui strategi *Active learning* teknik *tournament* yang peneliti lakukan dapat diakiri.

### Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui apakah pada siklus II sudah berhasil atau belum. Jika belum maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, pembelajaran sudah terlaksana dengan sangat baik. Hasil yang telah dicapai pada siklus II ini sudah mencapai target, dimana kreativitas dan hasil belajar siswa sudah tercapai.

### PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dimansatu kali tes *tournament* ditambah satukali tes hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran yang

dilaksanakan dengan menggunakan strategi *active learning* teknik *toutrnamen* Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas siswa, lembar observasi kegiatan guru, dan tes hasil belajar siswa berupa ulangan harian.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan I tentang Perkembangan Teknologi Produksi dulaksanakan pada hari selasa, tanggal 31 Maret 2015, selanjutnya pertemuan 2 siklus I dengan materi perkembangan teknologi komunikasi yang dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 7 April 2015. Sedangkan pertemuan ke 3 siklus II dilanjutkan dengan perkembangan alat transportasi sebagaimana dilaksanakan pada minggu selanjutnya pada hari Jum'at, tanggal 10 April 2015, terhakhir pertemuan ke 4 siklus II diakiri dengan materi mengenal permasalahan social yang mana dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 14 April 2015 sedangkan kegiatan pembelajaran dilakukan selama 3 x 35 menit untuk setiap kali pertemuan.

Strategi pembelajaran *aktiv learning* teknik *tournament* merupakan salah satu hal yang baru bagi siswa sehingga dalam pelaksanaanya peneliti menemui berbagai masalah yang disebabkan oleh siswa masih malu-malu untuk bertanya dan menjawab

pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan siswa masih belum berani tampil ke depan kelas. Untuk mengatasi hal ini peneliti memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa semangat dalam belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *active learning* teknik *tournament* hal baru bagi siswa. Dengan menggunakan strategi tersebut biasanya ada beberapa siswa yang aktif, setelah menggunakan *Tournament* siswa dapat menunjukkan kreativitas yang baik secara keseluruhan, yang pada akhirnya bermuara pada hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dijelaskan dibawah sebagai berikut:

1) Kreativitas Belajar Siswa

Hal yang paling mendasar dituntut dalam proses pembelajaran adalah kreativitas siswa. Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa itupun sendiri sehingga suasana belajar menjadi segar dan kondusif. Hal ini dapat dilihat presentase rerata partisipasi siswa pada tabel berikut:

Table 10: presentase rata-rata kreativitas siswa pada siklus satu I dan II

No	Indicator siswa	Rata-rata presentase		% Kenai kan	Kriteria
		Siklus I	Siklus II		
1	Siswa	59,95	75,83	15,88	Tuntas

	menjawab pertanyaan				
2	Siswa mengerjakan latihan	68,06	77,41	9,35	Tuntas
	Rata-rata kedua siklus	64,005	77,62	12,615	Tuntas

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi aktif elarning teknik tournament dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rat presentase untuk masing-masing indicator keberhasilan kreativitas yang telah ditetapkan.

Kreativitas pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dikategorikan memperoleh kategori kurang, karena strategi yang dipakai masih lah yang baru bagi siswa, sedangkan pada pertemuan 3 dan 4 pada siklus II, kreativitas siswa sudah dapat dikategorikan baik, karena siswa sudah banyak melakukan indicator kreativitas yang peneliti berikan, dan siswa juga semangat mengerjakan latihan.

## 2) Kegiatan Guru

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase kegiatan guru. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. Persentase kegiatan Guru pada Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata Per Siklus
1	I	73,67%
2	II	76,66%
3	Rata-rata persentase	75,165%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi active learning teknik tournamen pada siklus I dapat dilihat rata-rata persentase 73,67% dapat dikatakan banyak. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat rata-rata persentase 76,66% dapat dikatakan baik, hal ini tampak guru lebih meningkat dibandingkan siklus I.

## 3) Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dilihat dari nilai tertinggi siswa, namun kreativitas siswa memegang peran dalam meningkatkan kreativitas siswa tersebut. Pada siklus I rata-rata ketuntasan belajar siswa mencapai 48,38% dengan siswa yang tuntas sebanyak 15 orang, sedangkan pada siklus II rata-rata ketuntasan siswa yaitu 77,41% dengan siswa yang tuntas sebanyak 24 orang. Dimana siswa mengalami perubahan belajar yang kreatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data atau refleksi per siklus, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi *active learning* teknik

*tournament* dapat ditingkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS.

### **Uji Hipotesis**

Dari hasil analisis data dan pembahasan, maka hipotesis penelitian ini dinyatakan dapat diterima, yaitu "Hal ini dapat dibuktikan dengan menggunakan strategi *active learning* teknik *tournament*, maka terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD N 29 Ulak Karang Utara". Dengan diterimanya hipotesis penelitian ini, maka penelitian tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *active learning* teknik *tournament* yang peneliti lakukan telah dapat diakhiri.

### **Kelemahan dan Rekomendasi**

Dari beberapa gambaran serta penjelasan yang dimulai dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS Dengan Strategi *Active Learning* Teknik *Tournament* Di SD N 29 Ulak Karang Utara Padang", sudah dikatakan berhasil karena dari hasil belajar pada I satu terlihat siswa yang tuntas 15 orang atau 48,38% siswa yang tuntas dan meningkat pada pertemuan 2 siklus II terlihat siswa yang tuntas 24 orang atau

77,44%. Hal ini karna telah terjadi peningkatan dari segi kreativitas siswa siswa, kegiatan guru dan juga pada hasil ulangan harian siswa.

Selain itu kegiatan yang dilakukan guru pada siklus I guru telah mencapai ketuntasan dalam mengelola pelajaran dengan presentase rata-rata 73,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 76,66%. Sedangkan rata-rata presentase kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran yaitu 75,165% dengan criteria baik.

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan strategi *active learning* teknik *tournament*, dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD N 29 Ulak Karang Utara dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS.
2. Penggunaan strategi *active learning* teknik *tournament*, dalam pembelajaran IPS di SD N 29 Ulak Karang Utara, dapat meningkatkan kreativitas mengerjakan latihan siswa.
3. Penggunaan strategi *active learning* teknik *tournament*, dalam pembelajaran IPS di

SD N 29 Ulak Karang Utara, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran dalam pelaksanaan pembelajaran melalui strategi active learning teknik tournament:

1. Bagi siswa, diharapkan berkreaitivitas dalam proses pembelajaran, karenan sangat menunjang materi pembelajaran.
2. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui strategi active learning teknik tournament dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Agar lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan situasi dunianya. Perlu memberikan perhatian, bimbingan dan motivasi belajar secara sungguh-sungguh kepada peserta didik yang berkemampuan kurang dan pasif dalam kelompok, karena peserta didik yang demikian sering mengantungkan diri pada temannya.
3. Bagi sekolah dan pejabat terkait, diharapkan menambah pengetahuan dan menambah inovasi atau pembaharuan khususnya dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah mengajar disekolah

dasar, dan bagi peneliti yang ingin menerapkan model pembelajaran ini diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- SD Negeri 29 Ulak Karang Utara. 2014. *Daftar Nilai Mid Semester 1 SD Negeri 29 Ulak Karang Utara 2014/2015*.Padang