

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Pada pasal 4 Undang- undang Sistem Pendidikan Nasional ayat (4) dinyatakan bahwa pendidikan di selenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Saat ini di dalam dunia pendidikan siswa di tuntun untuk kreatif dalam belajar. Apa lagi di jaman modern kini teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan jaman. Maka dari itu siswa di tuntutan kreatif agar dapat bersaing di jaman modern ini. Meningkatkan kreativitas anak didik sangatlah penting. Meningkatkan kreativitas anak sama halnya dengan meningkatkan kemampuan anak dalam berkreasi. Jika kreativitas anak tersebut tergalai maka ia akan mampu untuk menciptakan hal yang baru bagi diri dan lingkungannya. Sehingga prestasi sianak di sekolahnya akan mencapai nilai yang maksimal dan juga untuk di masa akan datang anak-anak tersebut akan menjadi tenaga kerja yang handal yang akan memajukan negeri ini.

Kreativitas belajar siswa di kelas pada dasarnya di pengaruhi oleh peran serta guru bagaimana merancang langkah- langkah dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti kematangan perencanaan dan strategi yang akan di laksanakan. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan bagaimana mengelola kelas, penyampaian materi, dan interaksi yang terjadi saat pembelajaran. Interaksi tidak sebatas hanya guru yang menjelaskan namun harus di dukung oleh kemampuan guru menciptakan sumber belajar dari lingkungan sekitar. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Di setiap jenjang pendidikan mulai dari SD (sekolah dasar) sampai dengan SMA (sekolah menengah atas) IPA selalu ada muncul untuk dipelajari. Bahkan diperguruan tinggi sekalipun IPA masih sering muncul untuk di pelajari. Mata pelajaran IPA memberi kesempatan berpikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang di benarkan dengan tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal dan logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman, pengamatan melalui panca indra.

Rendahnya kreativitas belajar siswa terhadap pelajaran IPA dapat di lihat dari hasil wawancara penulis kepada guru kelas IV SDN 106836 Limau Manis. Dimana dalam pengakuan guru tersebut siswa dalam kelas jarang ada yang mau bertanya kepada guru tentang materi pelajaran IPA, serta kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi pelajaran IPA di depan kelas. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Selama ini guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan kurangnya sumber belajar yang digunakan. Pembelajaran terpusat pada guru sehingga suasana kelas membosankan dan siswa

tidak semangat belajar. Siswa lebih sering mencatat pelajaran yang ia pelajari dan menghafal materi yang belum tentu mereka pahami. Model, metode, strategi, atau pendekatan pembelajaran yang kurang variatif menjadikan siswa kurang aktif dalam belajar, kurang memberi tantangan untuk berpikir kreatif, kurang melatih siswa untuk memecahkan masalah selama proses pembelajaran, kurangnya motivasi dari guru, orang tua, dan masyarakat dalam mengembangkan kreativitas anak untuk menciptakan hal-hal baru, siswa masih sibuk sendiri, ribut, berbicara dengan temannya pada saat guru menjelaskan materi, dan kurang berani dalam membuat percobaan untuk membuktikan konsep, fakta, dan prinsip dalam pembelajaran IPA.

Oleh karena itu, dari beberapa masalah di atas sebaiknya pembelajaran IPA di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara ilmiah. Hal ini membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan memberi jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir kreatif. Fokus terhadap pengajaran IPA di SD hendak ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka dimana mereka hidup. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan index card match. Untuk itu maka penelitian ini diberi judul **“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH PADA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SDN 106836 LIMAU MANIS T.A . 2014/2015”**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA
2. Guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPA dengan sumber belajar buku teks.
3. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa dalam memecahkan masalah.
4. Lingkungan keluarga belum memberikan kesempatan kepada siswa dalam berpikir kreatif dan menemukan gagasan baru sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
5. Siswa masih sibuk sendiri, ribut, berbicara dengan temannya pada saat guru menjelaskan materi.
6. Nilai IPA masih rendah.
7. Index Card Match jarang digunakan guru dalam pembelajaran IPA.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang di buat oleh peneliti adalah “dengan menggunakan Model Pembelajaran Index Card Match dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Materi Pokok Gaya di Kelas IV SDN 106836 Limau Manis T.A. 2014/2015”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan Model Index Card Match Dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Pokok Gaya Di Kelas IV SDN 106836 Limau Manis T.A. 2014/2015 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

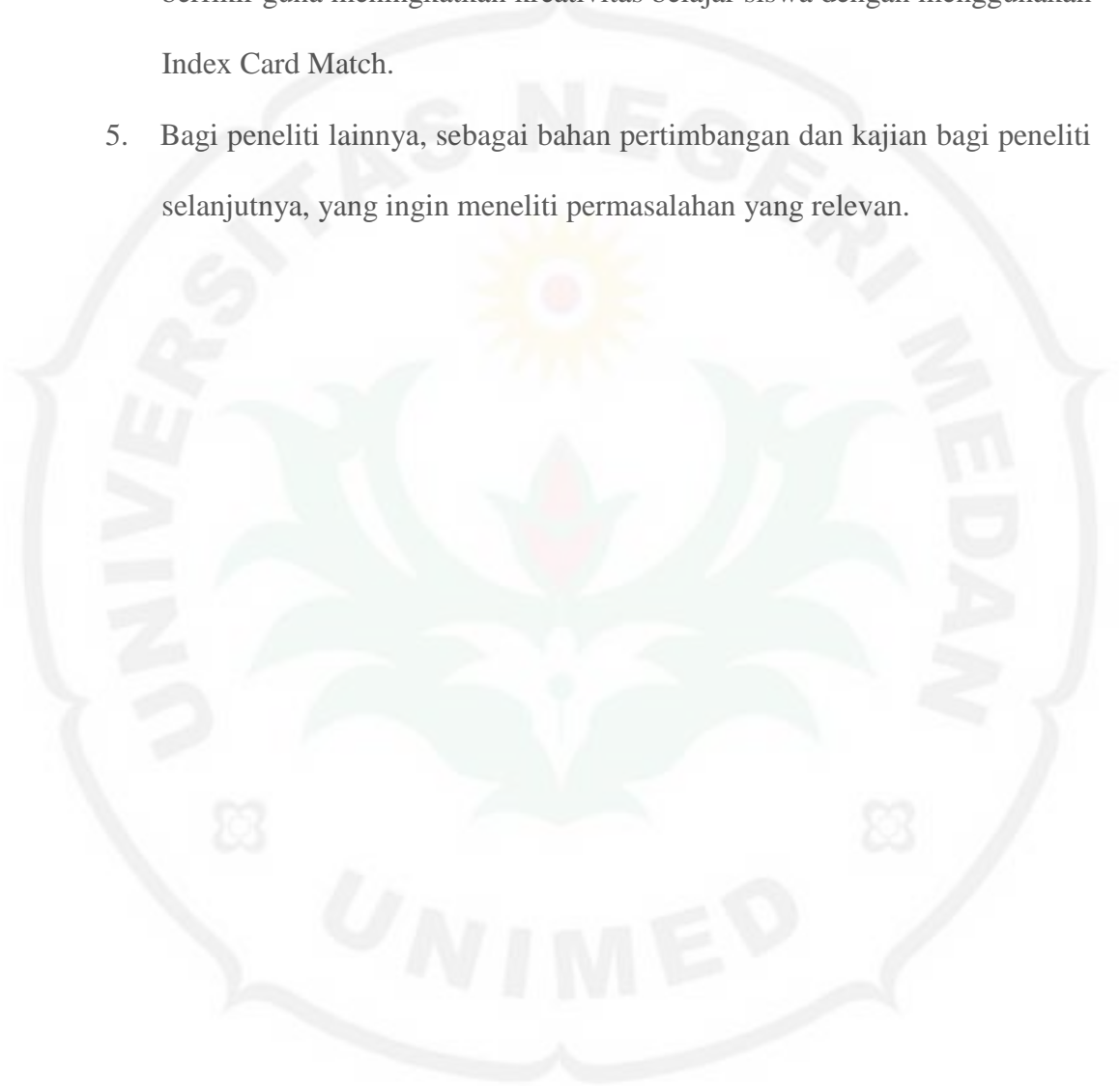
Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Pokok Gaya Di Kelas IV SDN 106836 Limau Manis T.A 2014/2015.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, dengan demikian siswa mampu untuk membentuk suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam menentukan dan merancang metode pembelajaran yang variatif untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu sekolah dalam pembelajaran IPA di SDN 106836 Limau Manis T.A 2014/2015.

4. Bagi peneliti sendiri, sebagai bahan masukan dan menambah wawasan berfikir guna meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan Index Card Match.
5. Bagi peneliti lainnya, sebagai bahan pertimbangan dan kajian bagi peneliti selanjutnya, yang ingin meneliti permasalahan yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Kata “kreatif” berasal dari bahasa Inggris, yaitu “creative” yang artinya “daya cipta”. Dengan demikian, “kreatif” merupakan sifat manusia yang memiliki kecenderungan untuk “menciptakan” sesuatu. Prosesnya adalah dengan membuat sesuatu yang sebelumnya tidak ada menjadi ada, maupun membuat sesuatu yang baru dari yang sudah ada sebelumnya.

Hasil dari kreativitas tidak hanya berwujud benda atau objek baru yang dapat dilihat secara fisik. Kreatif justru diawali dari sesuatu yang tidak dapat dilihat secara fisik, yaitu ide, pemikiran, konsep, dan gagasan.

Menurut Ambarjaya (2012 : 33) mengatakan bahwa kreativitas adalah salah satu potensi alamiah diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan di otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berpikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni, dan musik.

Menurut Moreno (Slameto, 2010 : 146) kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia umumnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa kreativitas adalah salah satu potensi alamiah diri anak yang belum pernah di ketahui orang sebelumnya, baik berupa gagasan maupun karya nyata relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Menurut David (Ambarjaya, 2012 : 35) mengatakan kreativitas adalah suatu ide atau pemikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti. Drevdahl (Ambarjaya, 2012 : 35) kreativitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru, berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata.

Salah menekankan (2008 : 4) bahwa kreativitas tidak muncul begitu saja secara tiba-tiba. Ia lahir dari buah pemikiran manusia yang sangat panjang dan rumit. Begitu banyak tahapan yang harus di lakukan untuk menjadi manusia yang kreatif.

Berdasarkan beberapa definisi kreativitas di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah keterampilan seseorang untuk mengaktualisasikan diri dengan alam dan orang lain mewujudkan potensi diri, gagasan, proses, atau metode produk yang efektif yang bersifat imajinatif, mewujudkan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk menyelesaikan suatu masalah meski menghadapi rintangan atau kegagalan.

2.1.2 Ciri- ciri Kreatif

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat- sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Bagaimana cara untuk menjadi orang yang kreatif ? pada dasarnya, menjadi orang yang kreatif bisa di katakan mudah, namun bisa juga di katakan sulit. Sebagian orang mengatakan bahwa pemikiran kreatif seseorang cenderung sudah merupakan “bakat” sejak lahir. Potensi kreativitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban ilmiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apa pun yang ada di sekitarnya. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan dan bunyi. Mereka juga dapat merasakan, mengambil, dan memanipulasi apa pun yang terlihat. Semua kegemaran ini adalah potensi kreativitas yang sangat di butuhkan saat dewasa nanti.

Menurut Sund (Slameto, 2010 : 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan, ciri- ciri sebagai berikut :

- (1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar,
- (2) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru,
- (3) panjang akal,
- (4) keinginan untuk menemukan dan meneliti,
- (5) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit,
- (6) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan,
- (7) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas,
- (8) berpikir fleksibel,
- (9) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak,
- (10) kemampuan membuat analisis dan sintesis,
- (11) memiliki semangat bertanya serta meneliti,
- (12) memiliki daya abstraksi yang cukup baik,
- (13) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya

cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil risiko daripada anak-anak pada umumnya. Artinya, dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri kreatif adalah memiliki keingintahuan yang cukup besar, panjang akal, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, ulet, dan anak yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri.

Menurut Saleh (2008 : 18) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas antara lain yaitu : 1) melepaskan diri dari pola yang umum, 2) selalu berpikir sebaliknya, 3) memiliki keberanian untuk berbeda. Dengan demikian ciri-ciri orang kreatif adalah berani memiliki pemikiran, kebiasaan, dan hasil karya yang berbeda dari biasanya.

Selanjutnya kreativitas diidentifikasi menjadi beberapa dimensi yang dikemukakan oleh Uno (2012 : 154) adalah 1) mampu melihat masalah dari segala arah, 2) hasrat ingin tahu besar, 3) terbuka terhadap pengalaman baru, 4) suka tugas yang menantang, 5) wawasan luas, 6) menghargai karya orang lain.

Menurut Ayan (Rachmawati, 2010 : 16) melengkapi ciri kepribadian orang kreatif dengan menambahkan beberapa karakteristik, sebagai berikut: 1) antusias, 2) banyak akal, 3) berpikiran terbuka, 4) berpikir spontan, 5) cakap, 6) dinamis, 7) giat dan rajin, 8) berlebihan, 9) bersemangat, 10) bingung, 11) cerdas, 12) fleksibel, 13) gigih, 14) ingin tahu, 15) penuh daya cipta, 16) mampu menyesuaikan diri, 17) selalu sibuk, 18) sensitif, 19) pemberontak, 20) tidak toleran, 21) sulit ditebak, 22) menjauhkan diri,

23) tekun, 24) keras kepala, 25) memiliki naluri petualang, 26) linglung, 27) skeptis, 28) mudah bergerak, 29) pemurung, 30) mandiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa indikator kreativitas siswa yaitu: 1) berpikir lancar, 2) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 3) berani mengambil resiko, 4) ulet, 5) mempunyai prakarsa, 6) bertanggung jawab, 7) rajin, 8) percaya diri, 9) rajin, 10) berani mengemukakan pendapat.

Agar dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas pada anak, ada empat hal yang harus diperhatikan, yaitu : Pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya, serta suasana psikologis. Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, di pegang, di dengar dan di mainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. Ketiga, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulus yang tepat pada anak. Keempat, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas.

2.1.3 Faktor pendukung dan penghambat kreativitas

Setiap individu sebenarnya memiliki potensi untuk kreatif, dengan berbagai macam bentuknya. Namun untuk lebih mengoptimalkan dan mengembangkan kreativitas yang sudah ada. Lingkungan berperan penting untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi- potensi kreatif pada anak. Namun tanpa di sadari orang tua dan guru juga dapat berperan sebagai penghambat dalam kreativita anak.

Menurut Davis (Slameto, 2010 : 154) terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas : 1) sikap individu; 2) kemampuan dasar yang diperlukan; 3) teknik- teknik yang digunakan.

Menurut Ambarjaya (2012 : 37) ada beberapa faktor yang bisa menghambat perkembangan kreativitas anak, antara lain : (1) perasaan takut gagal, (2) terlalu terpaku pada tata tertib dan tradisi, (3) enggan bermain atau terlalu mengharapkan hadiah jika dihadapkan pada tugas tertentu, (4) orang tua yang terlalu melindungi anak dan ini biasanya terjadi banyak pada anak pertama sehingga kesempatan bagi dirinya untuk belajar justru berkurang, (5) setiap anak unik, jangan dibandingkan.

Sedangkan Uno (2012 : 155) menekankan ada faktor pendukung dan penghambat kreativitas yaitu :

- 1) Faktor pendukung kreativitas : (a) kepekaan dalam melihat lingkungan, (b) kebebasan dalam melihat lingkungan atau bertindak, (c) komitmen kuat untuk maju dan berhasil, (d) optimis dan berani ambil risiko, termasuk risiko yang paling buruk, (e) ketekunan untuk berlatih, (f) hadapi masalah dengan sebagai tantangan, (g) lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.
- 2) Faktor penghambat kreativitas : (a) malas berfikir, bertindak, berusaha, dan melakukan sesuatu, (b) implusif, (c) anggap remeh karya orang lain, (d) ,udah putus asa. (e) cepat puas, (f) tak berani tanggung risiko, (g) tidak percaya diri, (h) tidak disiplin, (i) tidak tahan uji.

Memiliki anak yang kreatif adalah dambaan setiap orang tua. Masalahnya, kreativitas bukan anugerah yang diberikan Tuhan dalam bentuk jadi, melainkan butuh proses untuk mendapatkannya. Proses ini tentu butuh campur tangan orang tua sebagai kenseptor yang berperan penting dalam menentukan hitam- putihnya masa depan anak.

Oleh karena itu, menciptakan anak yang kreatif tidak semudah membalikkan telapak tangan. Butuh upaya keras, berkesinambungan serta kesabaran ekstra untuk melauai tahap demi tahap, sesuai perkembangan kemampuan berpikir anak.

Menurut Ambarjaya (2012 : 39) langkah- langkah yang bisa dilakukan untuk membangun kreativitas anak, antara lain : 1) membangun kepribadian, 2) memilihkan sarana bermain yang sesuai, 3) kenalkan dengan lingkungan sosial, 4) ajak berhubungan dengan alam, 5) jangan asal melarang, 6) memfasilitasi anak untuk menilai dunia sebagai hal yang penting, 7) memfasilitasi anak untuk tetap memiliki penilaian dan pemahaman yang unik, 8) menggugah anak dengan rangsangan yang beragam, 9) melakukan aktivitas- aktivitas kreatif, 10) menumbuhkembangkan motivasi, 11) mengendalikan proses pembentukan anak kreatif, 12) mengevaluasi hasil kreativitas.

2.2 Jenis- Jenis Model Pembelajaran

Menurut Istarani (2012 : 1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang akan dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang di gunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Suprijono (2010 : 46) Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan tujuan belajar.

Menurut Istarani (Istarani : 7) Ada beberapa jenis- jenis model pembelajaran antara lain: 1) picture and picture, 2) numbered heads together, 3) mind mapping, 4) role playing, 5) debate, 6) make a match, 7) talking stick, 8) snowball throwing, 9) bertukar pasangan, 10) time token, 11) inkuiri, 12) tebak kata, 13) scramble, 14) keliling kelompok, 15) word square, 16) index card match.

2.3 Hakikat Pembelajaran Index Card Match

2.3.1 Pengertian Index Card Match

Menurut Suprijono (2010 : 120) index card match merupakan model “mencari pasangan kartu” yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa di ajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

2.3.2 Langkah- langkah pembelajaran Index Card Match

Menurut Melvin (2013 : 250) Adapun langkah- langkah dalam pembuat index card match antara lain : 1) buatlah potongan- potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas, 2) bagilah kertas- kertas tersebut dua bagian yang sama, 3) pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas bersisi satu pertanyaan, 4) pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan- pertanyaan yang telah dibuat, 5) kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, 6) setiap siswa diberi satu kertas jelaskanlah bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Setengah siswa akan mendapatkan soal dan setengah yang lain akan mendapatkan jawaban, 7) mintalah kepada siswa untuk menentukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lainnya, 8) setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang di peroleh dengan keras kepada teman- temannya yang lain. selanjutnya soal tersebut di jawab oleh pasangannya, 9) akhir proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Kelebihan dan Kelemahan Index Card Match

Menurut Istarani (2012 : 225) menjelaskan bahwa ada kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan index card match, antara lain :

- 1) Kelebihan index card match : (a) pembelajaran akan menarik sebab menggunakan media kartu yang di buat dari potongan kertas, (b) meningkatkan kerjasama diantara siswa melalui proses pembelajaran, (c) dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong siswa untuk mencari jawaban, (d) menumbuhkan kreatifitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Kelemahan index card match : (a) potongan- potongan kertas kurang di persiapkan secara baik, (b) tulisan dalam kartu adakalanya tidak sesuai dengan bentuk kartu yang ada, (c) kurang memadukan materi dengan kebutuhan siswa.

2.3.3 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari kata dalam Bahasa Latin “scientia” yang berarti saya tahu. ‘Scientia’ terdiri dari social sciences (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan natural science (Ilmu Pengetahuan Alam).

IPA mempelajari alam semesta, benda- benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat di amati indera maupun yang tidak dapat di amati dengan indera.

Menurut BSNP (Hardini, 2012 : 149) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep- konsep, atau prinsip- prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari- hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Secara khusus menurut Hardini (2012 : 151) mata pelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, 2) mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, 4) melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi, 5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam, 6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7) meningkatkan pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Sekalipun sebagian besar ilmuwan mengatakan bahwa IPA tidak menjangkau nilai-nilai moral atau etika, juga tidak membahas nilai-nilai keindahan (estetika), tetapi IPA mengandung nilai-nilai tertentu yang berguna bagi masyarakat. Yang dimaksud nilai di sini adalah sesuatu yang dianggap berharga yang terdapat dalam IPA dan menjadi tujuan yang dicapai. Nilai-nilai dimaksud bukanlah nilai-nilai non kebendaan.

Menurut Trianto (2012 : 139) nilai-nilai nonkebendaan yang terkandung dalam IPA antara lain : 1) Nilai praktis, 2) Nilai intelektual, 3) Nilai sosial-budaya-ekonomi-politik, 4) Nilai kependidikan, 5) Nilai keagamaan.

Menurut Prihanto Laksmi (Trianto, 2012 : 142) nilai- nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain : a) kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah- langkah metode ilmiah, b) keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat- alat eksperimen untuk memecahkan masalah, c) memiliki sikap ilmiah yang di perlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Dari uraiann di atas dapat di simpulkan bahwa mata pelajaran IPA memiliki tujuan antara lain: meningkatkan keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala dan prinsip IPA, meningkatkan pengetahuan, keterampilan IPA, dan memiliki sikap ilmiah yang di perlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran IPA maupun dalam kehidupan.

2.4 Materi Pelajaran tentang Gaya

2.4.1 Pengaruh Gaya terhadap Gerak benda

Gaya dapat berupa *tarikan* dan *dorongan*. Contoh tarikan adalah membuka pintu, menarik laci, dan menarik mobil- mobilan. Contoh dorongan adalah mendorong gerobak baso, menutup pintu, memijat bel, dan melempar bola.

Kamu tidak dapat melihat wujud gaya. Kamu hanya dapat melihat sumber dan pengaruh gaya. Sumber gaya contohnya, kuda, orang, mesin, dan angin. Pengaruh gaya, contohnya benda diam menjadi bergerak, benda bergerak menjadi lebih cepat gerakannya, dan benda bergerak menjadi diam.

2.4.2 Gaya Memengaruhi Bentuk Benda

Pernahkah kamu bermain dengan plastisin atau tanah liat ? kamu membentuk plastisin tersebut menjadi mainan yang diinginkan. Dengan cara menekuk, menekan, menarik, atau memukul-ukul plastisin tersebut. Ketika kamu melakukan itu, sebetulnya kamu sedang memberikan gaya. Dengan demikian, gaya bukan hanya memengaruhi gerak benda. Gaya juga dapat memengaruhi bentuk benda.

2.4.3 Besar Gaya

Besar gaya yang di miliki sumber gaya tidak sama. Misalnya, besar gaya yang di berikan kuda berbeda dengan besar gaya yang di berikan sapi. Begitu pun manusia. Gaya yang di hasilkan setiap orang mungkin berbeda- beda.

Alat khusus yang di gunakan untuk mengukur gaya disebut dinamometer. Besar dan kecilnya gaya menentukan pengaruh gaya pada benda. Ketika gaya harus mengubah bentuk benda. Hanya gaya- gaya yang mencukupi yang dapat memengaruhi benda.

2.4.4 Gaya- Gaya yang Ada di Alam

1. Gaya gravitasi bumi
2. Gaya Apung
3. Gaya Gesek

2.5 Kerangka Konseptual

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan dengan orang lain dengan cara yang baru meskipun untuk orang lain merupakan hal yang tidak begitu asing lagi.

Salah satu tujuan pengajaran IPA adalah agar siswa memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Apabila dalam proses belajar mengajar IPA guru tidak menggunakan media, maka sulit bagi siswa untuk menyerap konsep-konsep pelajaran yang disampaikan guru sehingga berdampak pada kurangnya tingkat keberhasilan siswa dalam belajar.

Model pembelajaran index card match adalah model 'mencari pasangan yang cukup menyenangkan di gunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang di berikan sebelumnya. Dalam menerapkan model ini, guru akan mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa sehingga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang di miliknya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian penggunaan model index card match dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu yang mempunyai pengaruh positif untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

2.6 Hipotesis Penelitian

Dari kajian teori dan rumusan masalah, maka hipotesis tindakan dalam penelitian dapat diambil hipotesis tindakan yakni : melalui penggunaan model pembelajaran index card match dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPA pada pokok bahasan gaya di kelas IV SDN 106836 Limau Manis T.A 2014/2015



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang direncanakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang mengarah kepada peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui penggunaan Model Pembelajaran Index Card Match dalam Pembelajaran IPA kelas IV SDN 106836 Limau Manis T.A 2014/2015.

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 106836 Limau Manis yang berjumlah 30 orang dengan jumlah siswa laki- laki 17 orang dan jumlah siswa perempuan 13 orang. Objek penelitian ini adalah Model Pembelajaran Index Card Match untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

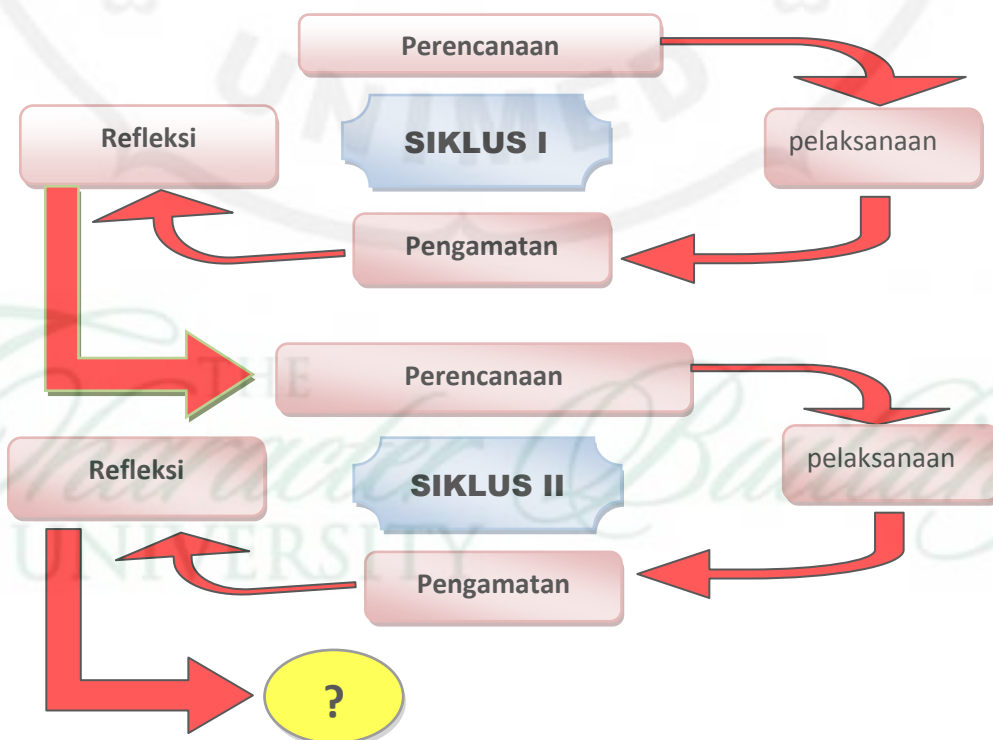
Penelitian ini di rencanakan di kelas IV SDN 106836 Limau Manis dan penelitian ini di laksanakan 3 bulan yang di mulai dari tahap persiapan sampai penyusunan laporan.

3.4 Operasional Variabel Penelitian

- a) Pembelajaran Index Card Match adalah salah satu pembelajaran dengan cara siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai satu konsep atau topik untuk menemukan kartu jawaban maupun kartu soal dalam suasana menyenangkan.
- b) Kreativitas adalah keterampilan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi dan dorongan untuk menghasilkan karya- karya yang bermakna, memiliki rasa ingin tahu besar, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, berani tampil beda, bersifat imajinatif, memiliki apresiasi seni yang tinggi serta mau mengakui kesalahan sewaktu pembelajaran berlangsung.

3.5 Desain Penelitian

Tindakan yang di rencanakan dalam penelitian ini menggunakan model Arikunto, di mana ini terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto dkk, 2008:16)

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi kegiatan pelaksanaan PTK yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Penelitian ini direncanakan 2 (dua) siklus. Adapun tahapannya adalah :

a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mengadakan beberapa kali pertemuan dengan guru kelas untuk membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Dalam pertemuan tersebut dikaji kurikulum sebagai acuan untuk materi pelajaran antara lain :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi.
- 2) Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana kreativitas belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan index card match.
- 3) Memilih bahan pelajaran yang sesuai
- 4) Menentukan skenario pembelajaran dengan model pembelajaran index card match
- 5) Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang di perlukan dalam model index card match
- 6) Mempersiapkan angket kreativitas siswa

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah perencanaan disusun secara matang maka yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disusun dengan menonjolkan tindakan yang ingin diterapkan yaitu meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan index card match pada pelajaran IPA. Kegiatan yang dilakukan merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari program pengajaran yang telah disusun.

- 1) Menyampaikan materi secara mendetail tentang Gaya.
- 2) Menyiapkan Index card Match (pasangan kartu index)
- 3) Guru menjelaskan cara penyelesaian soal pada materi pokok Gaya
- 4) Menjelaskan cara bermain index card match tersebut
- 5) Melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang diajarkan.
- 6) Guru membimbing dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran tersebut
- 7) guru menyuruh siswa untuk mengisi angket

3. Tahap Pengamatan

Observasi dilakukan di dalam kelas. Pada tahap ini yang melakukan observasi adalah guru sebagai pengamat dan yang diobservasi adalah siswa pada saat kegiatan belajar mengajar

berlangsung. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kondisi, kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran, mengetahui kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat, mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang diberikan. Observasi ini juga bertujuan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan guna mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

4. Refleksi

Tahap dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan dan membuat kesimpulan, mengetahui kekurangan atau kelebihan selama penggunaan model index card match dalam pembelajaran IPA. Hal ini dilakukan dengan mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan. Serta menentukan langkah selanjutnya pada pelaksanaan siklus II.

b. Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Prosedur ini sama dengan siklus I dan pembelajaran dilakukan dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I, pada tahapan ini sama dengan siklus I. Dimana peneliti lebih memfokuskan kepada kesulitan yang dihadapi oleh siswa.

Pada tahap ini perencanaan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus yaitu :

- 1) Mengidentifikasi faktor- faktor penghambat dan pendukung guru dalam pelajaran IPA.
- 2) Merumuskan alternatif tindakan yang akan dilaksanakan dalam pelajaran IPA sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 3) Menyusun rancangan pembelajaran IPA dengan materi gaya, pengaruh gaya terhadap gerak benda, gaya memengaruhi bentuk benda, besar gaya, dan gaya- gaya yang ada di Alam dengan menggunakan model index card march.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini peneliti berusaha memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik. Tahap ini lebih memfokuskan kepada pengembangan daya nalar dan kreativitas peserta didik untuk menemukan sendiri bahwa gaya mempengaruhi benda melalui model index card march. Hasil yang diharapkan adalah agar peserta didik memahami gaya dan pengaruhnya terhadap benda setelah pembelajaran selesai.

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengaitkan materi pelajaran sebelumnya

- 2) Memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang di pahami
- 3) Membagikan kartu kepada siswa yang berisikan kartu soal dan kartu jawaban, setiap siswa mendapat satu kartu yang di acak
- 4) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duudk berdekatan
- 5) Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membaca soal yang di peroleh dengan kertas kepada teman-temannya yang lain.
- 6) Setelah siswa lain memberikan jawaban maka siswa yang memperoleh kartu jawaban untuk memastikan kebenaran jawaban siswa, demikian seterusnya hingga pertanyaan selesai.

3. Observasi

Tahapan ini dimaksudkan untuk menguji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan observasi untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas belajar siswa dengan menggunakan index card match, apakah siswa dapat mengeluarkan pendapat dan idenya.

4. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus I hasil yang didapatkan dari tahap tindakan dan observasi dikumpulkan dan dianalisis sehingga dapat kesimpulan sejauh mana tinggi rendahnya kreativitas belajar siswa. Apabila siswa telah menunjukkan perubahan yang baik bukan karena “kebetulan” tetapi karena “pemahaman” oleh karena itu tidak perlu untuk dilanjutkan lagi kesiklus berikutnya.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Prinsip pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data yang lain. dengan kata lain, prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian formal dapat diterapkan pada penelitian tindakan kelas. Pada umumnya, dalam penelitian tindakan kelas, baik data kuantitatif maupun kualitatif dimanfaatkan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi misalnya, perubahan kinerja guru, hasil prestasi siswa dan perubahan suasana kelas. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah lembar observasi dan angket.

1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan dikelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diamati berupa kegiatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan index card match. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian

tindakan dengan rencana yang disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakanan yang dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikendaki.

Lembar observasi yang di gunakan terdiri dari lembar observasi kegiatan mengajar guru, kreativitas belajar siswa dalam karakteristik index card match. Lembar observasi mengajar guru di lakukan untuk mengetahui apakah kegiatan guru tersebut sudah di lakukan guna untuk mengetahui apakah kegiatan guru tersebut sudah di lakukan secara maksimal sesuai dengan perencanaan apa belum. Lembar observasi kreativitas belajar siswa di lakukan guna untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas belajar siswa setelah di lakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran index card match. Observasi dilakukan sebanyak empat kali terdiri atas siklus satu, pertemuan 1 dan pertemuan 2, dan siklus dua, pertemuan 1 dan pertemuan 2.

2) Angket

Angket adalah alat bantu mengumpulkan data yang berbentuk pernyataan- pernyataan dengan jawaban bersifat relatif sesuai dengan keadaan objek yang di teliti. Dalam hal ini penulis menggunakan angket yang mengacu pada indikator peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Angket di isi oleh peserta didik pada siklus I pertemuan I dan siklus 2 pertemuan I.

Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa digunakan angket dengan pilihan jawaban mengacu pada skala Likert. Adapun bentuk angket yang digunakan adalah sebagai berikut :

- SL = Setuju
- SR = Sering
- KK = Kadang- kadang
- TP = tidak pernah

Dan untuk penelitian angket pernyataan negatif sebagai berikut :

- SL = Setuju, Skor 1
- SR = Sering, skor 2
- KK = Kadang- kadang, skor 3
- TP = Tidak Pernah, skor 4

3.8 Teknik Analisis Data

Data hasil observasi dianalisis dengan bekerja sama dengan guru kelas IV sebagai pengamat. Data hasil observasi yang diperoleh dipaparkan menurut masalah penelitian yaitu kreativitas siswa selama pelaksanaan tindakan.

Indikator yang terdapat pada lembar observasi ada lima, dan setiap indikator terdapat tiga aspek. Dimana kriteria dan skor penilaian Kreativitas tersebut sebagai aspek yaitu :

Skor 4 : jika terdapat kriteria Sangat Kreatif

Skor 3 : jika terdapat kriteria Kreatif

Skor 2 : jika terdapat kriteria Cukup Kreatif

Skor 1 : jika terdapat kriteria Kurang Kreatif

Adapun rumus untuk penilaian kreativitas secara individu, yaitu :

$$P = \frac{B}{N} \times 100 \quad (\text{aqib : 2010})$$

Dimana :

P = Angka Kreativitas

B = Skor Observasi

N = Skor Maksimal

Dimana kriteria yang digunakan sebagai berikut :

Sangat Kreatif : 90 - 100

Kreatif : 80 - 89

Cukup Kreatif : 70 - 79

Kurang Kreatif : 60 - 69

Kurang Sekali : 50 - 59

Selanjutnya pemaparan data dilakukan secara sistematis dalam bentuk naratif (kata- kata, kalimat atau kualitatif) dan dilengkapi dengan grafik maupun tabel frekuensi yang mengurai kan presentase jumlah siswa yang mengalami perubahan setelah diadakan penelitian, secara klasikal menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Rosmala Dewi, 2010:188)

Keterangan :

P = Persentase angka Kreativitas

f = Jumlah subjek yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil apabila secara klasikal \geq 85% siswa mengalami perubahan peningkatan kreativitas belajar.

THE
Character Building
UNIVERSITY

3.9 Jadwal Penelitian

Penelitian di rencanakan di kelas IV SDN 106836 Limau Manis Kecamatan Tajung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Pelaksanaan ini dilakukan selama 3 bulan mulai dari kegiatan persiapan sampai pelaksanaan tindakan. Lebih jelasnya Jadwal penelitian di perlihatkan pada tabel.

Tabel 3.1 Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan															
		Januari				Februari				Maret							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Observasi awal (persiapan)				√												
2.	Siklus I Pertemuan ke-I Pertemuan ke-II Angket siklus I					√				√							
3.	Siklus II Pertemuan ke-I Pertemuan ke-II Angket Siklus II											√		√			
4.	Analisis Data												√				
5.	Laporan Penelitian														√	√	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskriptor Keadaan Awal

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan penelitian yang di lakukan selama dua siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian tindakan ini, peneliti bertindak sebagai pelaku utama, sedangkan guru kelas IV merupakan mitra peneliti yang nantinya bertugas untuk mengamati semua kegiatan guru dalam mengajar.

Penelitian di lakukan pada saat siswa berada di kelas dengan menggunakan alat bantu yang berupa lembar observasi kreativitas belajar siswa dan angket untuk melihat gejala kreativitas belajar siswa di kelas seperti perilaku belajar siswa yang di antaranya adalah berpikir lancar, rasa ingin tahu yang besar, mengambil resiko, tanggung jawab, mempunyai prakasa, ulet, percaya diri, rajin, berani mengungkapkan pendapat, cenderung lebih menyukai tugas yang sulit. Kelas yang di observasi adalah siswa kelas IV SDN 106836 Limau Manis dengan menggunakan angket kreativitas belajar siswa, dan berdasarkan angket kreativitas belajar siswa dari setiap pernyataan dan indikator yang telah di tetapkan, hampir rata- rata siswa memiliki kreativitas belajar yang sangat rendah.

Adapun persentase kreativitas belajar siswa berdasarkan lembar angket yang di peroleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Persentase Kreativitas Belajar Siswa Berdasarkan Lembar Angket

kode Siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	64	80	kreatif
2	43	53,75	kurang sekali
3	54	67,5	kurang kreatif
4	67	83,75	Kreatif
5	44	55	kurang sekali
6	54	67,5	kurang kreatif
7	61	76,25	cukup kreatif
8	57	71,25	cukup kreatif
9	42	52,5	kurang sekali
10	50	62,5	kurang kreatif
11	63	78,75	cukup kreatif
12	57	71,25	cukup kreatif
13	59	73,75	cukup kreatif
14	50	62,5	kurang kreatif
15	54	67,5	kurang kreatif
16	52	65	kurang kreatif
17	53	66,25	kurang kreatif
18	57	71,25	cukup kreatif
19	54	67,5	kurang kreatif
20	44	55	kurang sekali
21	48	60	kurang kreatif
22	55	68,75	kurang kreatif
23	42	52,5	kurang sekali
24	50	62,5	kurang kreatif
25	43	53,75	kurang sekali
26	46	57,5	kurang sekali
27	45	56,25	kurang sekali
28	48	60	kurang kreatif
29	64	80	Kreatif
30	53	66,25	kurang kreatif
Jumlah			1537
Rata- rata			52,43 %

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh rata- rata kelas sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{30} \times 100\%$$

$$P = 76,66 \% \text{ (Kriteria cukup kreatif)}$$

Dari rata- rata kelas di atas dikatakan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa yang di peroleh dari angket kreativitas belajar siswa kelas IV di katakan cukup kreatif. Hal itu terkait hanya ada 23 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar siswa yang di lihat dari kriteria kreatif dan cukup kreatif yaitu 76,66 %.

Tabel 4.2 Hasil Angket Kreativitas Belajar Siswa

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1	90 – 100	0	0	Sangat Kreatif
2	80 – 89	3	10	Kreatif
3	70 – 79	6	20	Cukup Kreatif
4	60 – 69	13	43,33	Kurang Kreatif
5	50 – 59	8	26,66	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari penyebaran angket yang dilakukan kepada 30 orang siswa sebanyak 3 orang siswa (10%) kriteria kreatif, 6 orang siswa (20%) kriteria cukup kreatif, 13 orang siswa (43,33%) kriteria kurang kreatif, dan 8 orang siswa (26,66%) kriteria kurang sekali.

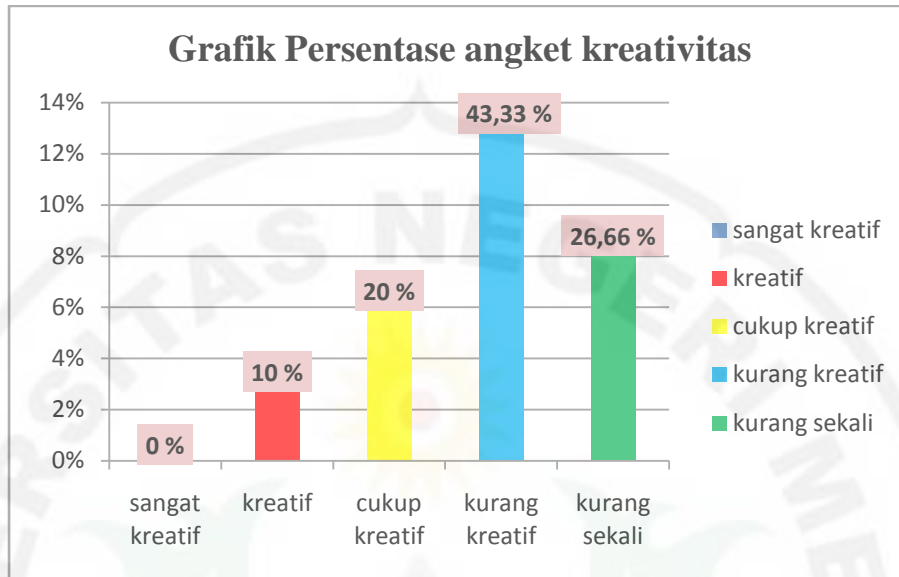


Diagram 4.1. Grafik persentase angket Kreativitas

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I pertemuan I

I. Tahap Perencanaan

Berdasarkan rendah nya kreativitas belajar siswa, maka penelitian membuat alternatif dalam pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran index card match.

Pemecahan masalah yang di lakukan adalah terlebih dahulu peneliti merancang bahan ajar yang akan di sampaikan kepada siswa dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP yang di susun harus sesuai dengan penerapan model index card match, memilih bahan ajar yang sesuai, mempersiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang di perlukan dalam model index card match, menentukan skenario pelajaran dengan model pembelajaran index card match, dan mempersiapkan lembar observasi kreativitas belajar siswa dan lembar observasi guru akan di isi oleh guru kelas

sebagai observer, setelah proses belajar mengajar pada siklus I selesai dilakukan, maka peneliti membagikan angket kreativitas belajar yang di berikan kepada setiap siswa.

II. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang merupakan pengembangan dan pelaksanaan program pengajaran yang telah di susun pada kegiatan perencanaan sebanyak 2 kali pertemuan. Materi yang dibahas adalah tentang Gaya, dengan alokasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan. Adapun kegiatan pembelajaran yang di laksanakan pada pertemuan I yaitu : a) menyampaikan tujuan pembelajaran, b) melakukan apersepsi untuk mengarahkan peserta didik pada materi yang akan di pelajari,



Gambar 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi

c) menyiapkan dan menjelaskan index card match, d) membimbing siswa memahami konsep gaya berupa dorongan atau tarikan, memahami perubahan yang di alami objek atau benda jika di beri sebuah gaya,



Gambar 2. Guru membimbing siswa dalam proses belajar mengajar

Character Building
UNIVERSITY

e) memberi kesempatan pada peserta didik untuk tanya jawab tentang materi yang di ajarkan, f) melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah di laksanakan secara konsisten dan terprogram, g) membimbing peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah di pelajari, h) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, i) dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Guru melakukan tanya jawab

Setelah selesai pelaksanaan siklus I, peneliti memberikan angket kreativitas belajar siswa yang di isi oleh siswa dengan tujuan melihat kreativitas siswa setelah di beri tindakan.



Gambar 4. Siswa mengisi angket kreativitas

III. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan mulai proses pembelajaran menggunakan index card match dilakukan sampai dengan akhir pembelajaran. Aspek yang di amati berkaitan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan model index card match dan motivasi belajar siswa selama guru menerangkan materi pelajaran.

Hasil observasi kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Persentase Kreativitas Belajar Siswa Berdasarkan Lembar

Observasi Siklus I Pertemuan I

kode Siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	126	78,75	cukup kreatif
2	72	45	kurang sekali
3	76	47,5	kurang sekali
4	123	76,87	cukup kreatif
5	100	62,5	kurang kreatif
6	106	66,25	kurang kreatif
7	115	71,87	cukup kreatif
8	113	70,62	cukup kreatif
9	83	51,87	kurang sekali
10	99	61,87	kurang kreatif
11	121	75,62	cukup kreatif
12	113	70,62	cukup kreatif
13	115	71,87	cukup kreatif
14	94	58,75	kurang sekali
15	98	61,25	kurang kreatif
16	103	64,37	kurang kreatif
17	72	45	kurang sekali
18	113	70,62	cukup kreatif
19	100	62,5	kurang kreatif
20	85	53,12	kurang sekali

21	94	58,75	kurang sekali
22	90	56,25	kurang sekali
23	98	61,25	kurang kreatif
24	99	61,87	kurang kreatif
25	83	51,87	kurang sekali
26	76	47,5	kurang sekali
27	76	47,5	kurang sekali
28	94	58,75	kurang sekali
29	126	78,75	cukup kreatif
30	104	65	kurang kreatif

Dari data hasil observasi dapat di ketahui bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV masih sangat kurang sekali, hal ini dapat di lihat bahwa tidak ada siswa yang memperoleh kriteria sangat kreatif, dan kreatif hanya terdapat 9 orang siswa yang memperoleh kriteria cukup kreatif, 9 orang siswa yang memperoleh kriteria kurang kreatif, dan 12 orang siswa memperoleh kriteria sangat kurang sekali.

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh rata- rata kelas sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{30} \times 100\%$$

$$P = 30 \% (\text{Kriteria Kurang Sekali})$$

Dari rata- rata di atas dapat di katakan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa kelas IV masih sangat kurang sekali. Hal ini terlihat dari hanya ada 9 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar yang cukup kreatif yaitu 30 %.

Tabel 4.4 Hasil lembar observasi siswa siklus I pertemuan I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1	90 – 100	0	0	Sangat Kreatif
2	80 – 89	0	0	Kreatif
3	70 – 79	9	30	Cukup Kreatif
4	60 – 69	9	30	Kurang Kreatif
5	50 – 59	12	40	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari lembar observasi yang dilakukan kepada 30 orang siswa sebanyak 9 orang siswa (30%) kriteria cukup kreatif, 9 orang siswa (30%) kriteria kurang kreatif, 12 orang siswa (40%) kriteria kurang sekali.

Melihat dari data di atas, peneliti melaksanakan perbaikan pengajaran yaitu dengan melakukan pertemuan II pada siklus I.

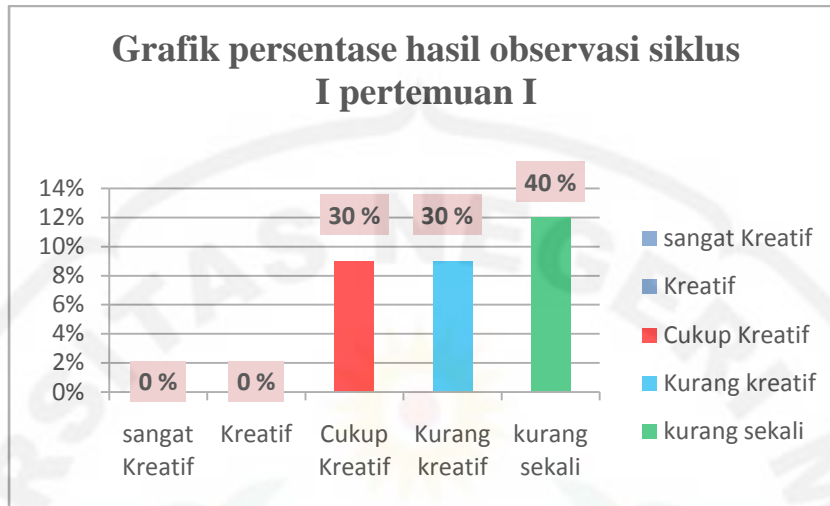


Diagram 2. Grafik persentase hasil observasi siklus I pertemuan I

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus I pertemuan II

I. Tahap Perencanaan

Berdasarkan rendah nya kreativitas belajar siswa, maka penelitian membuat alternatif dalam pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran index card match.

Pemecahan masalah yang di lakukan adalah terlebih dahulu peneliti merancang bahan ajar yang akan di sampaikan kepada siswa dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP yang di susun harus sesuai dengan penerapan model index card match, memilih bahan ajar yang sesuai, mempersiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang di perlukan dalam model index card match, menentukan skenario pelajaran dengan model pembelajaran index card match, dan mempersiapkan lembar observasi kreativitas belajar siswa dan lembar observasi guru akan di isi oleh guru kelas sebagai observer.

II. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang merupakan pengembangan dan pelaksanaan program pengajaran yang telah di susun pada kegiatan perencanaan sebanyak 2 kali pertemuan. Materi yang dibahas adalah tentang Gaya, dengan alokasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan. Adapun kegiatan pembelajaran yang di laksanakan pada pertemuan II yaitu : a) menyampaikan tujuan pembelajaran, b) melakukan apersepsi untuk mengarahkan peserta didik pada materi yang akan di pelajari, c) menyiapkan dan menjelaskan index card match, d) membimbing siswa memahami konsep gaya berupa dorongan atau tarikan, memahami perubahan yang di alami objek atau benda jika di beri sebuah gaya, e) memberi kesempatan pada peserta didik untuk tanya jawab tentang materi yang di ajarkan, f) melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah di laksanakan secara konsisten dan terprogram, g) membimbing peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah di pelajari, h) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, i) dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

III. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan mulai proses pembelajaran menggunakan index card match dilakukan sampai dengan akhir pembelajaran. Aspek yang di amati berkaitan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan model index card

match dan motivasi belajar siswa selama guru menerangkan materi pelajaran.

Hasil observasi kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Persentase Kreativitas Belajar Siswa Berdasarkan Lembar Observasi Siklus I pertemuan II

kode Siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	128	80	cukup kreatif
2	75	46,87	kurang sekali
3	80	50	kurang sekali
4	128	80	cukup kreatif
5	112	70	cukup kreatif
6	108	67,5	kurang kreatif
7	116	72,5	cukup kreatif
8	115	71,87	cukup kreatif
9	85	53,12	kurang sekali
10	101	63,12	kurang kreatif
11	123	76,87	cukup kreatif
12	114	71,25	cukup kreatif
13	117	73,12	cukup kreatif
14	96	60	kurang sekali
15	100	62,5	kurang kreatif
16	105	65,62	kurang kreatif
17	76	47,5	kurang sekali
18	114	71,25	cukup kreatif
19	103	64,37	kurang kreatif
20	90	56,25	kurang sekali
21	97	60,62	kurang sekali
22	92	57,5	kurang sekali
23	100	62,5	kurang kreatif
24	101	63,12	kurang kreatif
25	85	53,12	kurang sekali
26	80	50	kurang sekali
27	81	50,62	kurang sekali
28	103	64,37	kurang sekali
29	127	79,37	cukup kreatif
30	107	66,87	kurang kreatif

Dari data hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV yaitu : 10 orang siswa memperoleh kriteria cukup kreatif, 8 orang siswa memperoleh kriteria kurang kreatif, dan 12 orang siswa memperoleh kriteria kurang sekali.

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh rata- rata kelas sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{30} \times 100\%$$

$$P = 33,33 \% (\text{Kriteria kreatif})$$

Dari rata- rata di atas dapat di katakan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa kelas IV masih di katakan kurang sekali. Hal itu terlihat ada 10 orang siswa yang miliki kreativitas belajar dengan kriteria sangat kreatif dan kreatif atau sekitar 33,33 %. Dapat di simpulkan kreativitas siswa masih rendah.

Tabel 4.6 Hasil lembar observasi siswa siklus I pertemuan II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1	90 – 100	0	0	Sangat Kreatif
2	80 – 89	0	0	Kreatif
3	70 – 79	10	33,33	Cukup Kreatif
4	60 – 69	8	26,66	Kurang Kreatif
5	50 – 59	12	40	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari lembar observasi yang dilakukan kepada 30 orang siswa sebanyak 10 orang siswa (33,33%) kriteria cukup kreatif, 8 orang siswa (26,66%) kriteria kurang kreatif, 12 orang siswa (40%) kriteria kurang sekali.

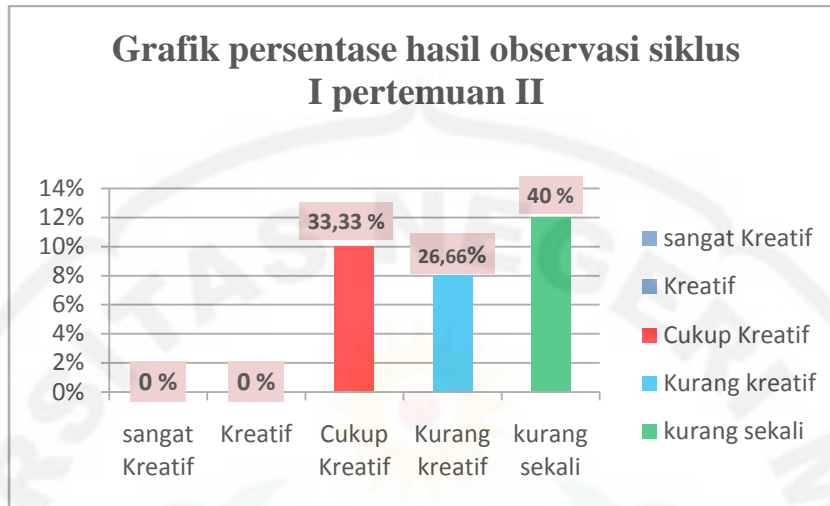


Diagram 4.3. Grafik persentase hasil observasi siklus I pertemuan II

Pada saat yang bersamaan peneliti di observer oleh guru kelas IV, observer memberikan hasil kemampuan peneliti dalam memberikan materi. Hasil observasinya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Persentase hasil observasi kegiatan mengajar Guru selama Siklus I

Indikator Yang di nilai	1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan :				
1.1 mengabsensi siswa		√		
1.2 melakukan apersepsi			√	
1.3 memberikan motivasi				√
1.4 menjelaskan tujuan pembelajaran			√	
Kegiatan Inti				
1.1 menjelaskan materi pelajaran			√	
1.2 mempraktekkan atau mendemonstrasikan materi ajar		√		
1.3 memberikan topik- topik yang menuntun siswa untuk mempraktekkan model index catd match			√	
1.4 mempersiapkan alat dan bahan yang di			√	

butuhkan siswa		✓		
1.5 siswa di berikan waktu selama 10-15 menit berlatih				✓
1.6 menguji siswa dengan index card match			✓	
1.7 memberikan kesempatan kepada siswa mengajukan pertanyaan atau masukan			✓	
1.8 membimbing siswa bekerjasama dengan berhati- hati, bertanggung jawab, dan menjaga kebersihan.			✓	
Kegiatan penutup				
1.1 melakukan penilaian secara individual				✓
1.2 memberikan pujian			✓	
1.3 guru memberikan penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi			✓	
1.4 memberikan kesimpulan				✓
1.5 memberikan tugas rumah		✓		
1.6 memberi salam			✓	
Jumlah			54	
Nilai			75 %	
Kriteria			Cukup Kreatif	

Berdasarkan hasil observasi kegiatan mengajar yang dilakukan peneliti selama proses belajar mengajar yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{72} \times 100\%$$

$$P = 75 \% (\text{Kriteria cukup kreatif})$$

Dengan demikian hasil observasi kegiatan mengajar guru sudah tergolong cukup kreatif.

IV. Tahap Refleksi

Berdasarkan data yang di peroleh pada siklus I dari 30 orang siswa rata- rata kreativitas siswa hanya 30 %. Kriteria ini masih tergolong cukup yang belum sesuai dengan harapan. Dengan perincian 3 orang siswa (10%) memperoleh kriteria Kreatif, 6 orang siswa (20%) memperoleh kriteria cukup kreatif, 13 orang siswa (43,33%) memperoleh kriteria kurang kreatif, dan 8 orang siswa (26,66%) memperoleh kriteria kurang sekali. Dengan memperhatikan data temuan di atas maka dapat di jelaskan bahwa kreativitas belajar siswa pada siklus I. Beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas belajar siswa yaitu : 1) siswa masih terkesan bingung dalam sistem pembelajaran yang di gunakan oleh guru, terlebih lagi dengan menggunakan model index card match, 2) siswa juga masih belum berani mengemukakan pendapatnya, masih cenderung diam dan sulit berkomunikasi, 3) siswa masih sering membuat keributan, saling memnggangu satu sama lain.

Berdasarkan data di atas maka perlu di lakukan perbaikan proses belajar mengajar guna meningkatkan kreativitas belajar siswa. Langkah- langkah yang di ambil adalah melanjutkan proses belajar mengajar pada siklus II dengan mempertimbangkan permasalahan- permasalahan yang ada.

4.1.4 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II pertemuan I

I. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang telah diidentifikasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas belajar siswa rendah yaitu : 1) siswa masih terkesan bingung dalam sistem pembelajaran yang di gunakan oleh guru, terlebih lagi dengan menggunakan model index card match, 2) siswa juga masih belum berani mengemukakan pendapatnya, masih cenderung diam dan sulit berkomunikasi, 3) siswa masih sering membuat keributan, saling memngganggu satu sama lain. maka dari itu akan di adakan tindakan pembelajaran yang perlu di revisi atau perbaikan. Sebagai upaya yang di lakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dilakukan dengan cara sebagai berikut ini : 1) mengembangkan materi ajar dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) mempersiapkan media dengan model index card match, 3) memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, 4) memberikan motivasi.

II. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang merupakan pengembangan dan pelaksanaan program pengajaran yang telah di susun pada kegiatan perencanaan sebanyak 2 kali pertemuan. Materi yang dibahas adalah tentang Gaya, dengan alokasi waktu 1x35 menit setiap pertemuan. Adapun kegiatan pembelajaran yang di laksanakan pada pertemuan I yaitu : a) menyampaikan tujuan pembelajaran, b)

melakukan apersepsi dalam proses belajar mengajar untuk mengarahkan peserta didik pada materi yang akan di pelajari,



Gambar 5. Proses belajar mengajar di kelas IV

c) menyiapkan dan menjelaskan index card match, d) membimbing siswa memahami konsep gaya berupa dorongan atau tarikan, memahami perubahan yang di alami objek atau benda jika di beri sebuah gaya, e) memberi kesempatan pada peserta didik untuk tanya jawab tentang materi yang di ajarkan,



Gambar 6. Siswa sedang melakukan tanya jawab

f) siswa membacakan hasil kerja mereka dengan menggunakan index card match,



Gambar 7. Siswa membacakan hasil index card match

g) melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah di laksanakan secara konsisten dan terprogram, h) membimbing peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah di pelajari, i) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, j) dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, k) memberikan apresiasi kepada siswa.

III. Tahap Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus II, siswa dan peneliti kembali diobservasi oleh guru kelas IV untuk mengetahui pelaksanaan model index card match dan meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi gaya. Hasil observasi kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Persentase Kreativitas Belajar Siswa Berdasarkan Lembar Observasi Siklus II pertemuan I

kode Siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	132	82,5	Kreatif
2	90	56,25	kurang sekali
3	94	58,75	kurang sekali
4	136	85	Kreatif
5	115	71,87	cukup kreatif
6	117	73,12	cukup kreatif
7	124	77,5	cukup kreatif
8	128	80	Kreatif
9	121	75,62	cukup kreatif
10	115	71,87	cukup kreatif
11	128	80	Kreatif
12	123	76,87	cukup kreatif
13	127	79,37	cukup kreatif
14	113	70,62	cukup kreatif
15	112	70	cukup kreatif
16	117	73,12	cukup kreatif
17	88	55	kurang sekali

18	119	74,37	cukup kreatif
19	112	70	cukup kreatif
20	121	75,62	cukup kreatif
21	115	71,87	cukup kreatif
22	100	62,5	kurang kreatif
23	113	70,62	cukup kreatif
24	124	77,5	cukup kreatif
25	108	67,5	kurang kreatif
26	91	56,87	kurang sekali
27	106	66,25	kurang kreatif
28	119	74,37	cukup kreatif
29	134	83,75	Kreatif
30	127	79,37	cukup kreatif

Dari data hasil observasi dapat di ketahui bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV yaitu meningkat dari kondisi awal. Akan tetapi belum sesuai dengan harapan. Adapun hasil yang di peroleh adalah 5 orang siswa memperoleh kriteria kreatif, 18 orang memperoleh kriteria cukup kreatif, 3 orang siswa memperoleh kriteria kurang kreatif, dan 4 orang siswa memperoleh kriteria kurang sekali.

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh rata- rata kelas sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{30} \times 100\%$$

$$P = 76,66 \% (\text{Kriteria cukup kreatif})$$

Dari rata- rata di atas dapat di katakan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa kelas IV masih di katakan cukup kreatif. Hal itu terlihat hanya 23 orang

siswa yang memiliki kreativitas belajar dengan kriteria kreatif dan cukup kreatif atau sekitar 76,66 %.

Tabel 4.9 Hasil observasi siklus II pertemuan I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1	90 – 100	0	0	Sangat Kreatif
2	80 – 89	5	16,66	Kreatif
3	70 – 79	18	60	Cukup Kreatif
4	60 – 69	3	10	Kurang Kreatif
5	50 – 59	4	13,33	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari lembar observasi yang dilakukan kepada 30 orang siswa sebanyak 5 orang siswa (16,66%) kriteria kreatif, 18 orang siswa (60%) kriteria cukup kreatif, 3 orang siswa (10%) kriteria kurang kreatif, dan 4 orang siswa (13,33%) kriteria kurang sekali.

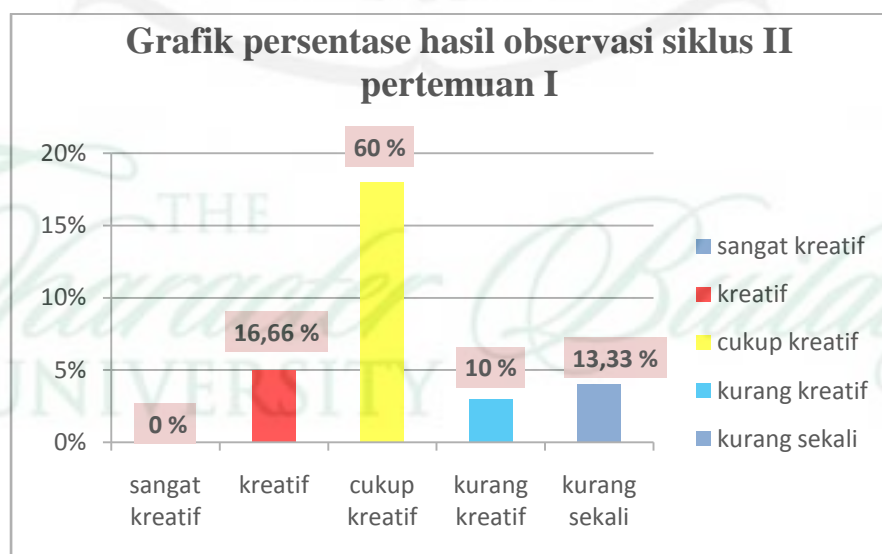


Diagram 4.4. Grafik persentase hasil observasi siklus I pertemuan II

4.1.5 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II pertemuan II

I. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang telah diidentifikasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas belajar siswa rendah yaitu : 1) siswa masih terkesan bingung dalam sistem pembelajaran yang di gunakan oleh guru, terlebih lagi dengan menggunakan model index card match, 2) siswa juga masih belum berani mengemukakan pendapatnya, masih cenderung diam dan sulit berkomunikasi, 3) siswa masih sering membuat keributan, saling memngganggu satu sama lain. maka dari itu akan di adakan tindakan pembelajaran yang perlu di revisi atau perbaikan. Sebagai upaya yang di lakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dilakukan dengan cara sebagai berikut ini : 1) mengembangkan materi ajar dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) mempersiapkan media dengan model index card match, 3) memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, 4) memberikan motivasi.

II. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang merupakan pengembangan dan pelaksanaan program pengajaran yang telah di susun pada kegiatan perencanaan sebanyak 2 kali pertemuan. Materi yang dibahas adalah tentang Gaya, dengan alokasi waktu 1x35 menit setiap pertemuan. Adapun kegiatan pembelajaran yang di laksanakan pada pertemuan I yaitu : a) menyampaikan tujuan pembelajaran, b) melakukan apersepsi dalam proses belajar mengajar untuk mengarahkan

peserta didik pada materi yang akan di pelajari, c) menyiapkan dan menjelaskan index card match, d) membimbing siswa memahami konsep gaya berupa dorongan atau tarikan, memahami perubahan yang di alami objek atau benda jika di beri sebuah gaya, e) memberi kesempatan pada peserta didik untuk tanya jawab tentang materi yang di ajarkan, f) siswa membacakan hasil kerja mereka dengan menggunakan index card match, g) melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah di laksanakan secara konsisten dan terprogram, h) membimbing peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah di pelajari, i) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, j) dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, k) memberikan apresiasi

III. Tahap Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus II, siswa dan peneliti kembali diobservasi oleh guru kelas IV untuk mengetahui pelaksanaan model index card match dan meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi gaya. Hasil observasi kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10 Persentase Kreativitas Belajar Siswa Berdasarkan Lembar Observasi Siklus II pertemuan II

Kode Siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	148	92,5	sangat kreatif
2	119	74,37	cukup kreatif
3	117	73,12	cukup kreatif
4	152	95	sangat kreatif
5	144	90	sangat kreatif
6	151	94,37	sangat kreatif
7	145	90,62	sangat kreatif

8	134	83,75	Kreatif
9	130	81,25	Kreatif
10	150	93,75	sangat kreatif
11	138	86,25	Kreatif
12	132	82,5	Kreatif
13	130	81,25	Kreatif
14	128	80	Kreatif
15	130	81,25	Kreatif
16	140	87,5	Kreatif
17	115	71,87	cukup kreatif
18	129	80,62	Kreatif
19	133	83,12	Kreatif
20	147	91,87	sangat kreatif
21	142	88,75	Kreatif
22	126	78,75	cukup kreatif
23	136	85	Kreatif
24	128	80	Kreatif
25	134	83,75	Kreatif
26	119	74,37	cukup kreatif
27	132	82,5	Kreatif
28	138	86,25	Kreatif
29	151	94,37	sangat kreatif
30	144	90	sangat kreatif

Dari data hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV yaitu : 9 orang siswa memperoleh kriteria sangat kreatif, 16 orang siswa memperoleh kriteria kreatif, dan 5 orang siswa memperoleh kriteria cukup kreatif.

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh rata-rata kelas sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{30} \times 100\%$$

$$P = 83,33 \% (\text{Kriteria kreatif})$$

Dari rata- rata di atas dapat di katakan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa kelas IV masih di katakan kreatif. Hal itu terlihat ada 25 orang siswa yang miliki kreativitas belajar dengan kriteria sangat kreatif dan kreatif atau sekitar 83,33 %. Dapat di simpulkan sudah hampir seluruh indikator dapat tercapai dalam diri siswa pada pokok bahasan gaya di kelas IV dengan menggunakan model index card match.

Tabel 4.11 Hasil observasi Kreativitas Belajar Siswa siklus II pertemuan II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1	90 – 100	9	30	Sangat Kreatif
2	80 – 89	16	53,33	Kreatif
3	70 – 79	5	16,66	Cukup Kreatif
4	60 – 69	0	0	Kurang Kreatif
5	50 – 59	0	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari penyebaran angket yang dilakukan kepada 30 orang siswa sebanyak 9 orang siswa (30%) kriteria sangat kreatif, 16 orang siswa (53,33%) kriteria kreatif, 5 orang siswa (16,66%) kriteria cukup kreatif.

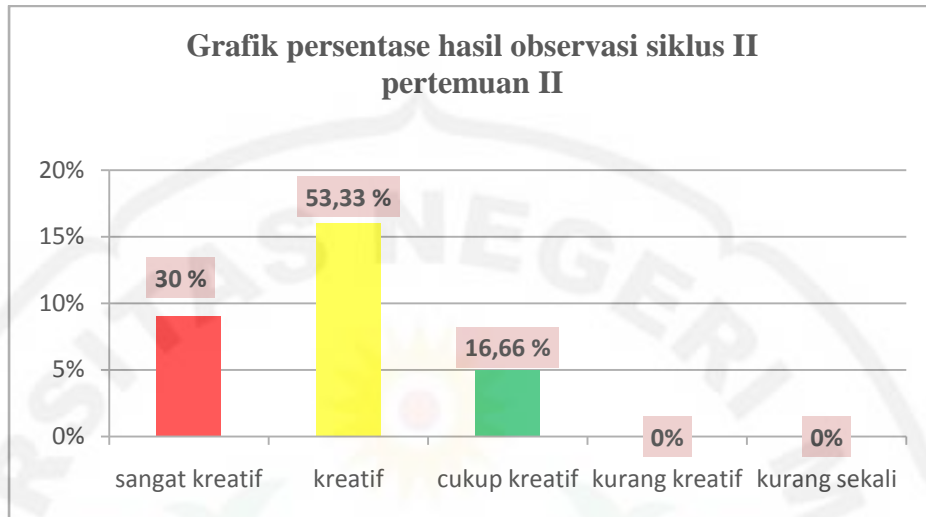


Diagram 5. Grafik persentase hasil observasi siklus II pertemuan II

Pada saat yang bersamaan peneliti di observer oleh guru kelas IV, observer memberikan hasil kemampuan peneliti dalam memberikan materi. Hasil observasinya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12 Persentase hasil observasi kegiatan mengajar Guru Siklus II

Indikator Yang di nilai	1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan :				
1.1 mengabsensi siswa			√	
1.2 melakukan apersepsi			√	
1.3 memberikan motivasi				√
1.4 menjelaskan tujuan pembelajaran			√	
Kegiatan Inti				
1.1 menjelaskan materi pelajaran			√	
1.2 mempraktekkan atau mendemonstrasikan materi ajar				√
1.3 memberikan topik- topik yang menuntun siswa untuk mempraktekkan model index card match			√	

1.4 mempersiapkan alat dan bahan yang di butuhkan siswa		√	√
1.5 siswa di berikan waktu selama 10-15 menit berlatih		√	
1.6 menguji siswa dengan index card match			√
1.7 memberikan kesempatan kepada siswa mengajukan pertanyaan atau masukan			√
1.8 membimbing siswa bekerjasama dengan berhati- hati, bertanggung jawab, dan menjaga kebersihan.			√
Kegiatan penutup			
1.1 melakukan penilaian secara individual			√
1.2 memberikan pujian			√
1.3 guru memberikan penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi			√
1.4 memberikan kesimpulan			√
1.5 memberikan tugas rumah		√	
1.6 memberi salam		√	
Jumlah		60	
Nilai		83,33 %	
Kriteria		Kreatif	

Berdasarkan hasil observasi kegiatan mengajar yang dilakukan peneliti selama proses belajar mengajar yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{72} \times 100\%$$

$$P = 83,33 \% (\text{Kriteria kreatif})$$

Nilai persentase kreativitas belajar siswa yang di peroleh dari angket kreativitas belajar yang di isi oleh siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.13 Persentase hasil kreativitas belajar siswa berdasarkan Angket pada Siklus II

kode Siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	79	98,75	Sangat kreatif
2	60	75	Cukup kreatif
3	67	83,75	kreatif
4	76	95	Sangat kreatif
5	63	78,75	Cukup kreatif
6	72	90	Sangat kreatif
7	68	85	cukup kreatif
8	66	82,5	cukup kreatif
9	64	80	kreatif
10	63	78,75	cukup kreatif
11	68	85	kreatif
12	75	93,75	sangat kreatif
13	66	82,5	Kreatif
14	70	87,5	Kreatif
15	69	86,25	kreatif
16	59	73,75	cukup kreatif
17	64	80	kreatif
18	74	92,5	sangat kreatif
19	66	82,5	kreatif
20	62	77,5	Cukup kreatif
21	67	83,75	kreatif
22	78	97,5	sangat kreatif
23	73	91,25	Sangat kreatif
24	69	86,25	kreatif
25	63	78,75	Cukup kreatif
26	75	93,75	Sangat kreatif
27	68	85	kreatif
28	70	87,5	kreatif
29	76	95	Sangat kreatif
30	65	81,25	Kreatif

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh rata- rata kelas sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{30} \times 100\%$$

$$P = 80 \% (\text{Kriteria kreatif})$$

Dari rata- rata kelas di atas dikatakan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa yang di peroleh dari angket kreativitas belajar siswa kelas IV di katakan kreatif. Hal itu terlihat hanya ada 24 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar dengan kriteria sangat kreatif dan kreatif yaitu sekitar 80 %.

Tabel 4.14 Hasil angket Kreativitas Belajar Siswa siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1	90 – 100	9	30	Sangat Kreatif
2	80 – 89	15	50	Kreatif
3	70 – 79	6	20	Cukup Kreatif
4	60 – 69	0	0	Kurang Kreatif
5	50 – 59	0	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari penyebaran angket yang dilakukan kepada 30 orang siswa sebanyak 9 orang siswa (30%) kriteria sangat kreatif, 15 orang siswa (50%) kriteria kreatif, 6 orang siswa (20%) kriteria cukup kreatif.

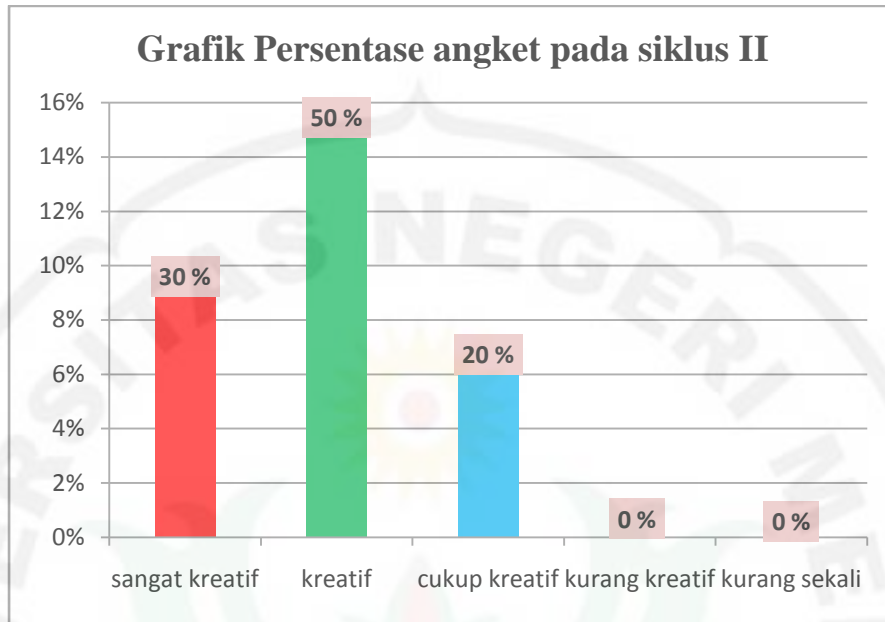


Diagram 4.6. Grafik persentase hasil angket siklus II

IV. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil siklus II, dalam hal refleksi peneliti bersama observer berkumpul untuk merefleksi tindakan yang telah di laksanakan oleh peneliti. Dari hasil pengamatan tindakan yang di laksanakan peneliti dari berbagai aspek kreativitas belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Dengan demikian, pada siklus II kegiatan pembelajaran yang di lakukan di pandang sudah cukup dan tidak perlu di lanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil observasi kreativitas siswa pada siklus II rata- rata kreativitas siswa sudah sangat baik yaitu 80 %. Kriteria ini sudah sesuai dengan harapan. Dengan perincian 9 orang siswa memperoleh kriteria sangat kreatif, 15 orang siswa memperoleh kriteria kreatif, dan 6 orang siswa memperoleh kriteria cukup kreatif.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kreativitas belajar siswa meningkat dalam pelajaran IPA materi gaya melalui model index card match.

4.2 Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan selama penelitian yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.15 Hasil Keseluruhan Persentase Kreativitas Belajar Siswa Berdasarkan lembar Observasi siklus I dan siklus II

kode Siswa	siklus I Part I	siklus I Part II	Siklus II part I	Siklus II part II
1	78,75	80	82,5	92,5
2	45	46,87	56,25	74,37
3	47,5	50	58,75	73,12
4	76,87	80	85	95
5	62,5	70	71,87	90
6	66,25	67,5	73,12	94,37
7	71,87	72,5	77,5	90,62
8	70,62	71,87	80	83,75
9	51,87	53,12	75,62	81,25
10	61,87	63,12	71,87	93,75
11	75,62	76,87	80	86,25
12	70,62	71,25	76,87	82,5
13	71,87	73,12	79,37	81,25
14	58,75	60	70,62	80
15	61,25	62,5	70	81,25
16	64,37	65,62	73,12	87,5
17	45	47,5	55	71,87
18	70,62	71,25	74,37	80,62
19	62,5	64,37	70	83,12

20	53,12	56,25	75,62	91,87
21	58,75	60,62	71,87	88,75
22	56,25	57,5	62,5	78,75
23	61,25	62,5	70,62	85
24	61,87	63,12	77,5	80
25	51,87	53,12	67,5	83,75
26	47,5	50	56,87	74,37
27	47,5	50,62	66,25	82,5
28	58,75	64,37	74,37	86,25
29	78,75	79,37	83,75	94,37
30	65	66,87	79,37	90

Dari data hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa kreativitas belajar dari tiap siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Persentase kreativitas belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Penelitian berdasarkan lembar observasi

No	Aspek	Jumlah Siswa	Rata- rata	Kriteria
1	Siklus I part 1	9	30 %	Kurang sekali
2	Siklus I part II	10	33,33 %	kurang sekali
3	Siklus II part I	23	76,66 %	Cukup Kreatif
4	Siklus II part II	25	83,33 %	Kreatif

Dengan menerapkan model index card match dapat dinyatakan bahwa kreativitas belajar siswa meningkat dalam pelajaran IPA materi Gaya. Untuk lebih jelasnya, penjelasan di atas dapat dilihat pada gambar grafik tentang rata- rata kelas saat siklus I pertemuan I, dan siklus II pertemuan II.

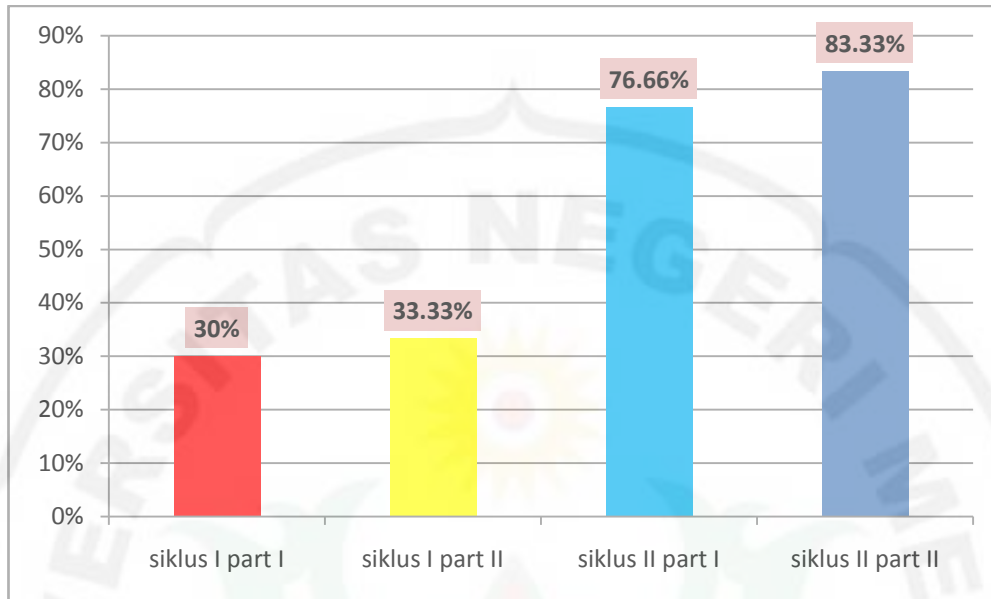


Diagram 4.7. Grafik persentase hasil rata-rata pada siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I, siklus II pertemuan II

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan data penelitian yang dilakukan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan Gaya dengan menggunakan model index card match di SDN 106836 Limau Manis, maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah di beri tindakan dengan menerapkan index card match dalam pembelajaran IPA dengan materi pokok Gaya di kelas IV SDN 106836 Limau Manis.
2. Model index card match merupakan model pembelajaran yang mengorientasikan pada aktivitas siswa pada kadar yang tinggi dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dan kreatif karena model ini melibatkan siswa dalam pembelajaran. Siswa sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menjadi motivator dan fasilitator.
3. Dengan model index card match dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat di lihat adanya peningkatan pada 10 indikator kreativitas belajar, yaitu : 1) berpikir lancar, 2) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 3) berani mengambil resiko, 4) ulet, , 5) mempunyai prakarsa, 6) bertanggung jawab, 7) rajin, 8) percaya diri, 9) rajin, 10) berani mengemukakan pendapat.
4. Rata- rata kelas kreativitas belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model index card match lebih baik dari pada sebelumnya.

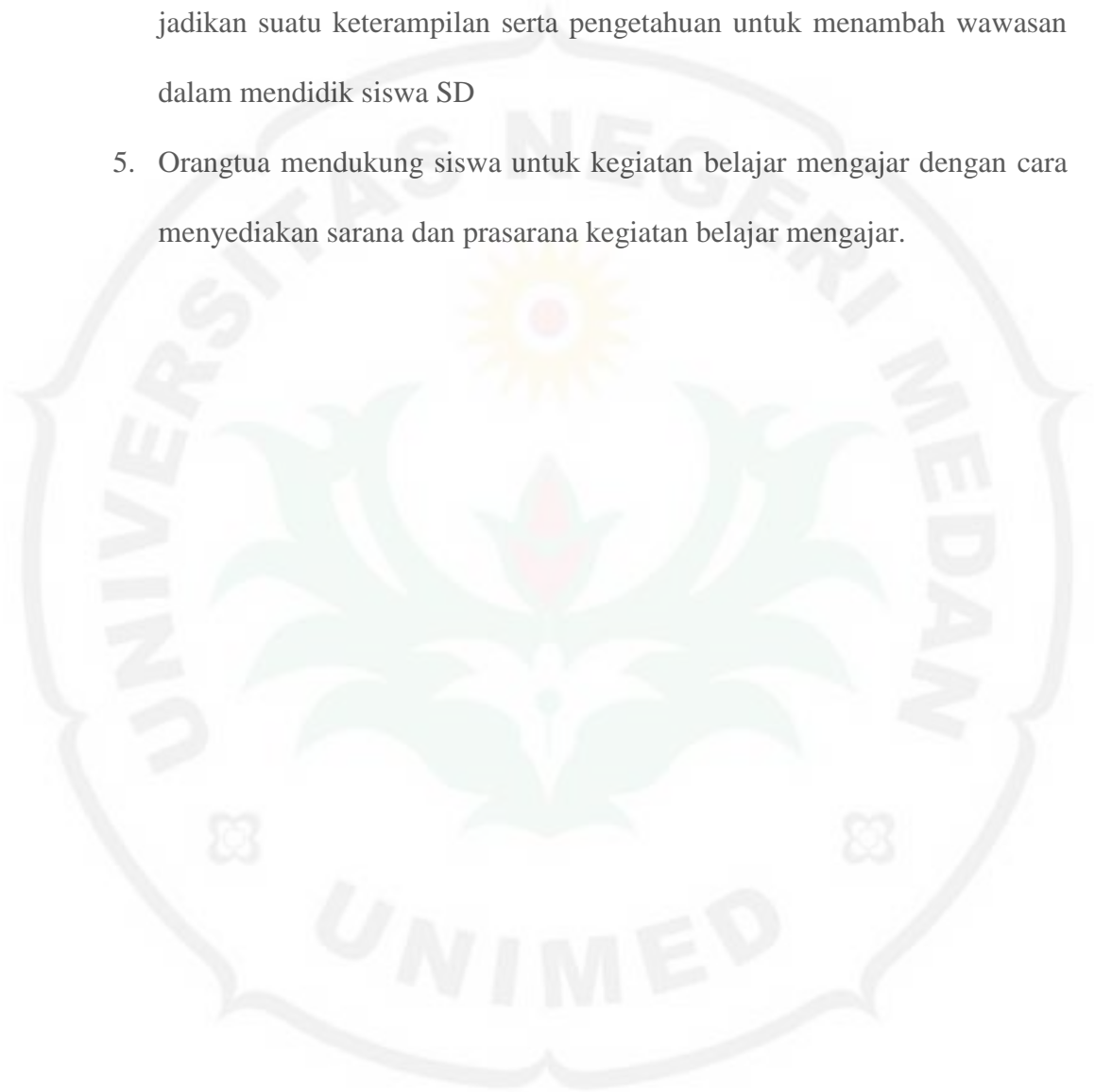
Hal ini terlihat dari kondisi awal hanya 9 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar baik atau sekitar 30% (kurang sekali), siklus I ada 23 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar baik atau sekitar 76,66% (cukup kreatif), siklus II sudah mengalami peningkatan yaitu sudah 25 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar yang baik yaitu 83,33% (Kreatif).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran, yaitu :

1. Bagi pihak sekolah khususnya kepala sekolah diharapkan untuk lebih memberikan perhatian terhadap tingkat kreativitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar melalui penyediaan sumber belajar maupun media belajar yang tepat, sehingga guru menjalankan tugasnya dengan baik.
2. Pola pembelajaran guru hendaknya tidak monoton dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja, tetapi bisa di kembangkan dengan penerapan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa kreatif untuk belajar.
3. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran IPA, hendaknya di dalam setiap mempelajari IPA harus menerapkan model index card match. Agar memudahkan siswa memahami setiap materi pelajaran yang di ajarkan guru agar lebu kreatif dalam belajar.

4. Bagi peneliti sendiri, sekiranya hasil penelitian tindakan kelas ini dapat di jadikan suatu keterampilan serta pengetahuan untuk menambah wawasan dalam mendidik siswa SD
5. Orangtua mendukung siswa untuk kegiatan belajar mengajar dengan cara menyediakan sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya, Beni. 2012. *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran Teori dan Praktik*. Bandung: Caps
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yramawidya
- Dewi, Rosmala. 2010. *Profesionalisasi Guru Melalui Penelitian Tindakan kelas*. Medan: Program Pascasarjana UNIMED
- Djamarah, Syaiful. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hardini, Isriani. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Referensi
- Istarani. 2012. *Limah Puluh Delapan Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Kencana
- Saleh, Andri. 2008. *Kreatif Mengajar dengan Mindmap*. Bandung: Tinta Mas
- Silberman, Melvin. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Boston: NusaMedia
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah & Mohamad, Nurdin. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rositawaty, S. 2008. *Senang Belajar IPA 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Wicox, Lynn. 2010. *Psikologi Kepribadian*. Jogjakarta: Ircisod