

ABSTRAK
PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA
KELAS IV SD N DENGUNG TAHUN AJARAN 2012/2013

Okti Setiarini
Universitas Sanata Dharma
2013

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar IPS materi perkembangan teknologi dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Denggung tahun ajaran 2012/2013, (2) untuk mengetahui apakah menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN Denggung tahun ajaran 2012/2013, dan (3) untuk mengetahui apakah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SD N Denggung tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama mempelajari materi tentang perkembangan teknologi, sedangkan pada siklus kedua mempelajari materi tentang kelemahan dan kelebihan perkembangan teknologi. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Denggung tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 39 siswa, sedangkan objek penelitian adalah peningkatan kreativitas dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan instrument tes dan non tes, dan teknik yang digunakan berupa observasi, tes dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan media *puzzle* dalam upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN Denggung tahun ajaran 2012/2013 dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi supaya menjadi bagian gambar yang utuh, (2) penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Denggung tahun ajaran 2012/2013 dari kondisi awal kreativitas siswa mencapai 21,36, sedangkan pada siklus I hasilnya 35,9 dan siklus II hasilnya 62,10, (3) penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Denggung tahun ajaran 2012/2013 dari kondisi awal nilai rata-rata diperoleh 64,55 dengan presentase siswa yang mencapai KKM yaitu 41,37%, sedangkan pada siklus I nilai rata-rata diperoleh 70,32 dengan presentase siswa yang mencapai KKM yaitu 64,10% dan siklus II hasilnya 77,97 dengan presentase siswa yang mencapai KKM yaitu 79,48%. Terbukti bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV SD N Denggung tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci: Kreativitas, prestasi belajar & media *puzzle*

ABSTRACT

**IMPROVING THE CREATIVITY AND LEARNING ACHIEVEMENT OF
THE SOCIAL SCIENCE SUBJECT USING *PUZZLE* MEDIA OF THE
FOURTH GRADERS STUDENT OF SD N DENGUNG ACADEMIC
YEAR 2012/2013**

**Okti Setiarini
Sanata Dharma University
2013**

This reasearch aim (1) to know how to increase creativity and learning achievement of social science on the materials of technology development using the *puzzle* media of the fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013. (2) to know whether the use of the *puzzle* media can increase the learning creativity of social science study on the materials technology development of the fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013. (3) to know whether the use of the *puzzle* media can increase the learning achievement of social science study on the materials technology development of the fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013.

This reasearch used action reasearch it was done in two cycles. On the first cycle of study on the technology development, while on the second cycle of study material about the positive and negative of technology development. Which consisted of planning, acting, observating and reflecting. The subjects of fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013 was the 39 students. The object of study is the increase creativity and learning achievement of social science using test and non-test instruments, an techniques used in the form of observations , tests and interviews.

The result showed that (1) the use of the *puzzle* media to increase creativity and learning achievement of social science on the materials of technology development of the fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013 is done by arranging the pieces of the picture about the technology development of production, communication and transportasion to be part of the image intact. (2) the use of the *puzzle* media can increase learning creativity of social science of studies of the fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013 of the initial conditions of creativity of student reached 21,36, while in the first cycle and second cycles result 35,9 the result is 62,10. (3) the use of *puzzle* media can increase learning achievement of social science studies of the fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013 of the initial conditions the average value result 64,55, with the percentage of student who achieve the KKM 41,37%, while the one cycle average value result 70,32, with the percentage of student who achieve the KKM 64,10%, and the second cycles the average value result 77,97, with the percentage of student who achieve the KKM 79,48%. Proved that the *puzzle* media can increase creativity and learning achievement of social science studies of the fourth graders of SD N Denggung academic year 2012/2013.

Keywords : Creativity, learning achievement & *puzzle* media.