

## **Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Melalui Strategi *Self Questioning and Answering Test* di SD Negeri 5 Berastagi Kabupaten Karo**

**Silvia Tabah Hati**

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan  
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan Sumatera Utara, 20371  
E-mail: sembiringsilvi@yahoo.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi *self questioning and answering test*. Dengan strategi *self questioning and answering test* ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di SD N 5 Berastagi Kabupaten Karo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru bidang studi yang bertindak sebagai observer, di mana peneliti melakukan tindakan sebagai guru mata pelajaran IPS. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Berastagi Kabupaten Karo. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Data yang dikumpulkan berhubungan dengan kreativitas belajar siswa berupa lembar observasi dan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui pemberian test. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisis persentase dan *mean score*. Hasil penelitian pada siklus I, kreativitas dan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran dengan strategi berada pada kriteria baik, kreativitas yang masih rendah berada pada indikator kreativitas memberikan masukan pada teman pada saat diskusi mengalami peningkatan yang cukup baik. Hasil belajar yang diperoleh siswa rata-rata 69,85, dengan 20 orang siswa yang tuntas dari 33 orang siswa. Pada siklus II sudah terjadi peningkatan baik kreativitas maupun hasil belajar IPS siswa. Untuk kreativitas belajar siswa dapat dikategorikan pada kriteria baik dan amat baik, dan untuk hasil belajar pada siklus II telah diperoleh rata-rata 81,06 dengan 28 orang siswa yang tuntas dari 33 orang tuntas. Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan pada guru dan kepala sekolah untuk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SD N 5 Berastagi dengan menjadikan strategi *self questioning and answering test* yang dipadu dengan pemberian *reinforcement* dan pemberian *reward* sebagai alternatif dalam strategi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Strategi *Self Questioning and Answering Test*, Kreativitas, Hasil Belajar.

### **Pendahuluan**

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk menguasai ilmu pengetahuan terutama dalam bidang sosial. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan kegiatan masyarakat yang tidak terlepas dari kegiatan IPS. Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan karena materi IPS banyak bersifat

konsep-konsep ditambah lagi penggunaan metode ceramah oleh guru yang cenderung membuat siswa bosan. Pengalaman penulis sewaktu duduk dibangku SD merasakan bahwasanya pelajaran IPS kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat terlihat dari rendahnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, di mana jika diberikan suatu permasalahan maka siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi saja yang berpartisipasi aktif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah hanya berfungsi sebagai penonton dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan penulis dalam proses pembelajaran selama ini terlihat bahwa siswa kurang antusias terhadap materi yang disajikan oleh guru, sehingga hanya sebagian kecil saja siswa yang kreatif dalam proses pembelajaran. Siswa kurang menunjukkan kemauannya serta rasa keingintahuannya terhadap materi pelajaran. Sehingga dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru siswa cenderung menunggu jawaban dari siswa yang pintar dan jawaban yang akan diberikan oleh guru.

Rendahnya hasil belajar dan kreativitas siswa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri atau individu siswa itu sendiri, seperti kurangnya minat dan motivasi belajar siswa untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan dan mengulang pelajaran. Sedangkan faktor eksternal seperti metode dan strategi yang digunakan guru kurang memberikan motivasi, sehingga siswa malas untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan dan mengulang pelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung kurang terjadi interaksi antara guru dan siswa, karena kurangnya respon siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru dan juga siswa kurang termotivasi untuk bertanya. Tampaknya siswa kurang tertarik dengan materi yang disajikan karena strategi yang digunakan oleh guru kurang cocok dengan karakteristik siswa. Sehingga belum mampu merangsang kreativitas berpikir siswa. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung siswa kelihatan banyak mengantuk, berbicara dengan teman disampingnya, permisi keluar dan lain-lain, sehingga suasana kelas kurang kondusif.

Dari observasi yang dilakukan dapat dilihat bahwa aspek atau indikator kreativitas kurang dari 50%. Selama proses pembelajaran berlangsung hampir rata-rata dari setiap kelas dalam hal memberikan masukan pada teman pada saat diskusi,

menyempurnakan jawaban teman, mengajukan pertanyaan dengan kritis, dan mengemukakan gagasan untuk meyakinkan kebenaran jawaban bernilai rendah. Rata-rata pencapaian indikator kreativitas untuk masing-masing kelas berbeda. Di kelas IV 1 sebanyak 9 dari 37 orang siswa atau sebesar 25,33%, di kelas IV 2 sebanyak 10 dari 37 orang siswa atau sebesar 27,02%, di kelas IV 3 sebanyak 10 dari 35 orang siswa atau sebesar 29,05%, di kelas IV 4 sebanyak 10 dari 34 orang siswa atau sebesar 29,91%, dan kelas IV 5 sebanyak 8 dari 33 orang siswa atau sebesar 24,42%.

Untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami IPS peran guru sangat diperlukan karena guru berperan sebagai perancang proses pembelajaran. Konsekuensi logis adalah guru harus menguasai metode yang tepat karena dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa seharusnya guru menggunakan metode yang tepat agar materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa. Guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, sehingga mata pelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang diminati oleh siswa.

Proses pembelajaran di sekolah yang diawali dengan metode ceramah dengan gaya yang monoton mengakibatkan siswa cepat bosan. Sehingga mengakibatkan siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS di sekolah. Sehingga pembelajaran yang terjadi di kelas kurang memperhatikan kreativitas siswa terutama dalam berpikir, karena guru hanya menyampaikan materi saja. Dalam hal ini guru menganggap bahwa setiap siswa mampu menyerap materi pembelajaran yang diberikan dengan kecepatan yang sama atau dengan teknik pembelajaran yang sama. Padahal setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam memahami isi pembelajaran yang diberikan. Dari observasi yang telah dilakukan lebih dari 63,36% menyatakan penggunaan metode pembelajaran konvensional di sekolah dapat mempengaruhi rendahnya hasil dan kreativitas siswa, karena pembelajaran menjadi kurang variatif yang akibatnya siswa kurang kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak efektif dapat dilihat dari nilai mata pelajaran IPS yang rendah pada rata-rata ulangan harian 1 semester 1 Mata Pelajaran IPS di Kelas IV tahun ajaran 2018/2019 seperti yang terlihat di bawah ini.

**Tabel I:**  
**Rata-Rata Nilai Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Semester 1 SD N 5 Berastagi**  
**Tahun Ajaran 2018/2019**

<b>Kelas</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>Siswa yang tuntas</b>	<b>Siswa yang tidak tuntas</b>	<b>% Ketuntasan</b>	
XI IS 1	68	24	13	64,86	30,14
XI IS 2	76	31	3	91,18	8,82
XI IS 3	66	13	19	40,63	59,37
XI IS 4	70	21	13	61,76	38,24
IV	63	13	19	40,63	59,37

Tabel di atas memperlihatkan hasil belajar IPS kelas IV secara keseluruhan ketuntas belajar siswa belum mencapai 100%. Masih adanya hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) ditetapkan oleh guru mata pelajaran IPSSD Negeri 5Berastagi yaitu 75. Kelas IS 5 memperoleh nilai-nilai rata-rata terendah dibandingkan kelas yang lainnya. Nilai rata-rata IPS kelas IV 5 adalah 63 dengan 13 orang siswa yang tuntas persentase ketuntasan 40,63% dan sebanyak 19 orang yang tidak tuntas dengan persentase 59,37%.

Kondisi yang terjadi tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Pembelajaran yang terjadi hendaklah menggunakan strategi yang tepat agar materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa dan guru hendaknya memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Guru sangat berperan dalam upaya meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam belajar IPS. Guru harus mampu mengusahakan suasana belajar yang kondusif menimbulkan minat dan percaya diri sehingga dapat mengembangkan daya kreativitas berpikir dan inovasi siswa. Untuk itulah dalam proses pembelajaran IPS harus disediakan serangkaian pengalaman belajar berupa kegiatan nyata yang berguna bagi siswa dan memungkinkan terjadinya interaksi sosial sesama siswa. Dengan kata lain siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Nasution (2008:21) menyatakan bahwa anak didik untuk memecahkan masalah, pada mereka harus dipupuk sikap positif terhadap belajar untuk menyelidiki dan menemukan sendiri dan kepercayaan atas kesanggupan sendiri. Jadi tugas guru yang utama bukan lagi menyampaikan pengetahuan melainkan memupuk pengertian, membimbing mereka untuk belajar sendiri dan kemampuan untuk menemukan jawaban sendiri. Dalam hal ini berarti kreativitas dalam pembelajaran

merupakan teknik bagaimana meningkatkan suatu konsep dengan konsep lain. Sehingga dengan informasi yang sama siswa dapat memperoleh pemikiran yang beragam dan lebih kreatif dalam berpikir.

Kreativitas berpikir dapat ditunjukkan dengan adanya keterampilan-keterampilan mengolah pikiran dalam mencari berbagai jawaban atau solusi. Hal ini dapat dilakukan dalam bentuk curah pendapat. Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan metode, gagasan atau pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama. Salah satu penyebab kurangnya kreativitas berpikir siswa adalah penggunaan strategi pembelajaran yang belum optimal.

Belum optimalnya penggunaan strategi pembelajaran yang diterapkan selama ini selain menimbulkan permasalahan minimnya pemahaman konsep materi juga akan mengakibatkan kreativitas siswa menurun. Beberapa pengalaman yang diuraikan di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi aktual yang dihadapi dengan kondisi optimal yang ingin dicapai. Untuk itu penulis mencoba memecahkan masalah tersebut dengan fokus masalah pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui strategi *self questioning and answering test*. Strategi *self questioning and answering test* merupakan strategi yang menuntut siswa kreatif dalam berpikir terutama dalam membuat soal serta jawaban materi tentang materi yang telah disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Strategi dapat membantu siswa agar aktif berpikir untuk memusatkan perhatian pada sejumlah ide-ide pokok atau beberapa konsep-konsep dari materi yang disajikan. Penerapan strategi *self questioning and answering test* dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan inti pembelajaran siswa lebih konsentrasi memperhatikan guru menerangkan materi pelajaran karena setelah itu siswa disuruh membuat soal dan jawabannya tentang materi yang baru disajikan oleh guru. Untuk itulah penulis mencoba melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Melalui Strategi *Self Questioning And Answering Test* Di SDN 5 Beratagi Kabupaten Karo”. Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan strategi *self questioning and answering test* pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 5 Kabupaten Karo.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas yang berkaitan dengan penerapan strategi *self questioning and answering test* untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi oleh guru sendiri dalam proses pembelajaran yang dilaksanakannya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mengisi lembaran observasi atau lembaran pengamatan dan pemberian tes hasil belajar. Lembaran observasi berisi indikator kreativitas berpikir siswa dalam belajar IPS di kelas. Lembar observasi ini diisi oleh guru bertindak sebagai observer/pengamat. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran diberikan tes. Tes yang dimaksud adalah tes hasil belajar yang menyangkut aspek kognitif pada bagian penguasaan dan pemahaman konsep dari materi yang disajikan yang diadakan pada setiap akhir siklus.

**Pembahasan****1. Siklus I****a. Kreativitas**

Presentase rata-rata setiap indikator berpikir siswa umumnya mengalami peningkatan dari rata-rata indikator yang penulis harapkan dalam penelitian ini. Pembelajaran dengan strategi *self questioning and answering test* diharapkan dapat berdampak positif terhadap siswa. Pada siklus I ini indikator siswa dalam memberikan masukan pada teman saat diskusi 54,54% masih kurang 75%. Dalam hal ini masih banyak siswa yang masih ragu-ragu untuk memberikan masukan pada teman saat berdiskusi, karena takut salah dan masih kurang memahami materi pelajaran karena takut salah dan masih kurang memahami materi pelajaran yang disebabkan oleh pada saat guru menjelaskan pelajaran masih banyak siswa yang berbicara dengan temannya dan sering permissi keluar. Indikator siswa yang menyempurnakan jawaban teman adalah 71,21 masih kurang 75%. Hal ini berdasarkan pengamatan kebanyakan siswa hanya bisa menerima saja dan tidak berani menyempurnakan jawaban teman karena takut salah.

Presentase rata-rata indikator kreativitas siswa yang memberikan masukan pada teman saat diskusi, menyempurnakan jawaban teman, menanggapi pertanyaan yang diajukan baik dari guru maupun dari teman dan mengemukakan pendapat lain dengan

maksud yang sama masih kurang dari 75%. Hal tersebut menunjukkan masih kurang dari rata-rata indikator yang penulis harapkan.

### **b. Hasil Belajar**

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar yang sudah memenuhi syarat validitas isi (*content validity*) diakhir siklus I. Pada tabel daftar nilai hasil penelitian hasil belajar selama siklus I siswa yang memperoleh nilai ketuntasan  $\geq 75$  adalah 20 orang atau 60,61%. Dari hasil penelitian ini ternyata memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang sangat berarti melalui strategi *self questioning and answering test*.

## **2. Siklus II**

### **a. Kreativitas**

Presentase rata-rata setiap indikator berpikir siswa umumnya mengalami peningkatan selama siklus II. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *self questioning and answering test* berdampak positif terhadap siswa, dimana presentase rata-rata dari setiap indikator kreativitas berpikir yang diukur dalam penelitian ini sudah melebihi presentase indikator keberhasilan yang penulis harapkan. Temuan dari penelitian dengan menggunakan strategi *self questioning and answering test* dapat meningkatkan kreativitas siswa hal ini dapat terlihat dari pengamatan sebagai berikut:

**Tabel II:**  
**Perbedaan Kreativitas Siswa Pada Siklus I dan II Saat Pembelajaran**

No	Kreativitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Memberikan masukan saat diskusi	54,54%	77,27 %	Naik
2	Menyempurnakan jawaban teman	71,21%	80,83 %	Naik
3	Melibatkan diri dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas	78,79%	81,82 %	Naik
4	Menanggapi pertanyaan yang diajukan baik dari guru maupun teman	71,21%	80,20 %	Naik
5	Mengajukan pertanyaan disertai dengan jawaban	98,49%	100%	Naik
6	Mengemukakan pendapat lain dengan	69,70%	83,33	Naik

	maksud yang sama untuk meyakinkan kebenaran jawaban		%	
--	---	--	---	--

Sumber: pengolahan data primer, 2019

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *self questioning and answering test* telah mendorong peningkatan kreativitas siswa karena presentase rata-rata setiap indikator berpikir yang peneliti ukur sudah melebihi di atas 75%. Dari masing-masing indikator dapat dilihat peningkatan pencapaian indikator kreativitas yang paling tinggi yaitu pada indikator memberikan masukan saat diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *self questioning and answering test* sudah tepat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam hal memberikan masukan pada teman pada saat diskusi sedang berlangsung yaitu sebesar 22,73%. Peningkatan aspek kreativitas lainnya juga mengalami peningkatan yang berarti adalah pada saat siswa mengemukakan pendapat lain untuk meyakinkan kebenaran jawaban. Peningkatan indikator kreativitas berpikir siswa dalam hal mengemukakan pendapat lain dengan maksud yang sama untuk meyakinkan kebenaran jawaban adalah sebesar 13,63%. Disisi lain juga terdapat kelemahan dari penggunaan strategi *self questioning and answering test* ini adalah untuk mengukur aspek kreativitas siswa dalam melibatkan diri dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II hanya sebesar 3,03%. Berdasarkan pengamatan masih terdapat siswa yang kurang terlibat aktif dalam untuk menyelesaikan tugas. Hal ini mungkin disebabkan karena pada minggu-minggu sebelumnya mereka sudah mendapatkan kesempatan untuk membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman yang lain.

#### **b. Hasil Belajar**

Data mengenai hasil belajar siswa dikumpulkan melalui test hasil belajar sudah memenuhi syarat validitas isi (*content validity*) diakhir siklus. Pada tabel 11 terlihat ketuntasan hasil belajar di atas  $\geq 75$  hanya 20 orang (60,61%) dengan rata-rata nilai 69,85 sedangkan pada siklus II siswa yang mencapai hasil belajar  $\geq 75$  mengalami peningkatan sebesar 29 orang (87,88%) dengan rata-rata nilai 81,06.

**Simpulan**

Setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas ini berdasarkan analisis terhadap berbagai data yang dilakukan selama penelitian maka dapat disimpulkan. Dengan menerapkan strategi *self questioning and answering test* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian dengan mengamati indikator kreativitas berpikir siswa. Melalui pengamatan oleh seorang observer dengan menggunakan lembar observasi pada siklus I dan siklus II, indikator kreativitas berpikir siswa sudah mengalami peningkatan yang berarti. Peningkatan yang paling tinggi yaitu pada indikator memberikan masukan pada teman saat diskusi berlangsung yaitu sebesar 22,73%. Dengan menerapkan strategi *self questioning and answering test* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dapat terlihat dari ketuntasan hasil belajar di atas  $\geq 75$  hanya 20 orang (60,61%) dengan rata-rata nilai 69,85 pada siklus I, sedangkan pada siklus II siswa yang mencapai hasil belajar  $\geq 75$  mengalami peningkatan sebesar 29 orang (87,88%) dengan rata-rata nilai 81,06.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alpandie, Imansyah. *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*, Surabaya: Usaha Nasional, 1984.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara. 2008.
- Dimayanti & Mudjiono . *Belajar Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta. 1999.
- Hartati, Novia. Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Yang Diberi Tugas Membuat Pertanyaan Disertai Jawaban Dengan Model Konvensional (LKS) Pada Kelas IX SLTP N 2 Painan. (Skripsi), Padang: FE UNP, 2008.
- Maryuni, Aleks. *Action Research Dalam Bidang Pendidikan*, Skolar. IV (02), 2003.
- Munandar, Utami. *Kretivita Dan Keterbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 1999.
- Natawijaya, Rahman. *Konsep Dasar Penelitian Tindakan*. Bandung: IKIP Bandung.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara. 2008.
- \_\_\_\_\_,. *Didaktik Azas-Azas Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara1995.

- Novrianti, *Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Melalui Peta Konsep*: Tesis Program Pasca Sarjana UNP. 2006.
- Sagala, Syaiful. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Afabeta. 2003.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Rawamangun, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006.
- Semiawan, Cony As Munandar dan SCN Munandar, *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, Jakarta: PT. Gramedia. 1984.
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta. 2003.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Rosdakarya, 1991.
- Suracman, Winarno. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar*, Bandung: Tarsito, 1990.
- Thabrany Hasbullah. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: PT. Raya Grafindo. 1999.
- UU Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika, 2003
- Zainul, Dwi dan Nasution, Noehl. *Program Pengembangan Keterampilan Teknik Instruksional (Pekerti) Untuk Dosen Muda. Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997.