

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA¹⁾**

Ermaita²⁾, Pargito³⁾, Pujiati⁴⁾

FKIP Universitas Lampung, Jl. Soemantri Brojonegoro No.1

Email: *ermaitampips14@gmail.com*

Abstract: Media Used Learning Crossword Puzzle to Improved The Skills of Creative Thinking Students. This research while such problems low creative thinking skills students. The purpose of this research is the use of media crossword puzzle learning to improve creative thinking skills students. Procedures done in this report is written with planning stages, action, implementation, observation, and reflection for a decision making to further development. The results show that the successful use of media learning crossword puzzle on cycle I as yet successful by acquiring skill creative thinking of 60,71% .On the cycle II show success with results creative thinking skills students some very 82,14 % up 21,43 % the I .On the cycle iii has indicated success with the creative thinking skills students some very 88,4 % up 6,26 % from the cycle II .Thus research with the media uses crossword puzzle learning expressed successfully and research will truly receive to the cycle III.

Abstrak: Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Penelitian ini dilatar belakangi masalah rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan perencanaan, tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk pengambilan keputusan guna pengembangan lebih lanjut. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penggunaan media pembelajaran crossword puzzle pada siklus I belum berhasil dengan memperoleh keterampilan berpikir kreatif sebesar 60,71%. Pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 82,14% atau naik 21,43% dari siklus I. Pada siklus III telah menunjukkan keberhasilan dengan hasil keterampilan keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 88,4% atau naik 6,26% dari siklus II. Dengan demikian penelitian dengan penggunaan media pembelajaran crossword puzzle dinyatakan berhasil dan penelitian dicukupkan sampai pada siklus III.

Kata kunci: crossword puzzle, berpikir kreatif, keterampilan, media pembelajaran

¹ Tesis Pascasarjana Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2016

² Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

³ Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng Bandar Lampung 35145 Tlp.(0721) 704624 fax (0721) 704624.

⁴ Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng Bandar Lampung 35145 Tlp.(0721) 704624 fax (0721) 704624.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa di sekolah dan juga merupakan salah satu cabang dari ilmu pengetahuan sosial atau ilmu-ilmu sosial. Kegiatan yang berupaya untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran geografi disebut dengan pembelajaran geografi. Menurut (Sumaatmadja, 2001: 12) “Pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Pembelajaran geografi tersebut diberikan di tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah. Salah satu tujuan mata pelajaran geografi, yaitu agar siswa memiliki kemampuan dalam memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan dengan gejala geosfer dalam konteks nasional dan global, serta mampu menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, menerapkan pengetahuan geografi dalam kehidupan sehari-hari dan mengkomunikasikannya untuk kepentingan bangsa Indonesia.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka dalam pembelajaran geografi diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa mengenai kehidupan masyarakat yang ada di suatu lingkungan tertentu ataupun dalam lingkup regional. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sumaatmadja, 2001: 20-21) bahwa “Pembelajaran geografi dapat meningkatkan rasa ingin tahu, daya untuk melakukan observasi alam lingkungan, melatih ingatan dan citra terhadap kehidupan dengan lingkungannya, dan dapat melatih kemampuan memecahkan masalah kehidupan yang terjadi sehari-hari atau secara gamblang geografi memiliki nilai edukatif yang tinggi.” Sehingga melalui pembelajaran geografi dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa, yang tercermin dari nilai hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak selalu mencapai indikator yang ditetapkan. Salah satunya adalah pada pencapaian nilai hasil belajar siswa mata pelajaran geografi yang diperoleh melalui ulangan harian, di mana dari 36 siswa kelas XI IPS³, hanya 41,67% yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 58,33% belum mencapai KKM. KKM yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran geografi yaitu sebesar 75. Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh (Djamarah dan Zain, 2006: 107) “Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa maka tingkat keberhasilan proses belajar dikatakan baik/minimal.” Artinya, jika bahan pelajaran yang dikuasai siswa belum mencapai 76% indikator keberhasilan yang ditetapkan guru, maka perlu suatu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran agar sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut (Filsaime, 2008: 78), mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir dimana seseorang mencoba menemukan hubungan-hubungan baru untuk memperoleh jawaban baru terhadap masalah. Dalam berpikir kreatif, seseorang dituntut untuk dapat memperoleh lebih dari satu jawaban terhadap suatu persoalan dan untuk itu maka diperlukan imajinasi. Permasalahan tersebut muncul dalam pembelajaran geografi yaitu kurangnya kreativitas yang dimiliki siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran geografi di kelas XI IPS, khususnya di XI IPS₃, dimana siswa masih kurang melakukan hal-hal antara lain: (1) kurang bisa mencetuskan gagasan dalam menyelesaikan masalah; (2) kurang untuk memberikan cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; (3) kurang bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada yang lain.

Permasalahan tersebut dimungkinkan ada kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dengan materi yang disampaikan, sehingga penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami isi materi pelajaran dan menyebabkan belum tercapainya indikator keberhasilan yang diharapkan. Seperti yang diungkapkan oleh (Trianto, 2009: 1) “Kesulitan belajar yang ditimbulkan bukan semata-mata sulitnya materi pelajaran tersebut, tetapi juga disebabkan oleh metode penyampaian guru dalam mengelola pembelajaran yang kurang efektif dan menarik.”

Walau sebagian besar guru telah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, namun metode utama yang selalu digunakan adalah metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih merupakan satu-satunya sumber belajar (*teacher centre*). Hal ini juga menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, guru belum pernah menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa, karena model ataupun metode yang digunakan tersebut, pada umumnya untuk meningkatkan aktivitas, partisipasi, keterampilan, namun belum fokus untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Pemilihan suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan. Misalnya, materi pelajaran, sarana atau fasilitas yang tersedia, tingkat berpikir kreatif siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Menurut (Guilford, 1967: 59) bahwa kreativitas manusia pada dasarnya berkaitan dengan proses berpikir konvergen dan divergen. Konvergen adalah cara berfikir untuk memberikan satu-satunya jawaban yang benar. Sedangkan berpikir divergen adalah proses berfikir yang memberikan serangkaian alternatif jawaban yang beraneka ragam.

Penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berfikir kreatif siswa. Menurut (Roestiyah, 2001: 1) “Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, tepat pada tujuan yang diharapkan.” Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *crossword puzzle*. Menurut (Johnson, 2004: 113) “*Crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.” Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat memudahkan siswa untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi pelajaran atau memudahkan siswa dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh (Cahyo, 2011: 39) bahwa “Media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia.”

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka hendak dikaji penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Bandar Lampung.” Alasan pemilihan judul ini yaitu diharapkan dengan menerapkan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi, sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Menurut (Suyanto, 1997: 4) “Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.” Hal serupa juga dikemukakan oleh (Arikunto, 2011: 58) yang menyatakan bahwa “PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran.” Mengacu pada kedua pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan PTK adalah suatu bentuk penelitian yang berusaha untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, dalam hal ini adalah proses pembelajaran pada mata pelajaran geografi.

Ciri dari penelitian tindakan kelas yaitu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran secara terus-menerus dan berkelanjutan pada setiap siklusnya hingga tingkat kejenuhan terjadi. Siklus pembelajaran diberhentikan jika hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mencapai mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Menurut (Kunandar, 2008: 63) “Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus, di mana dalam satu siklus terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) dan selanjutnya diulang kembali dalam beberapa siklus.”

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Rencana pelaksanaan pada penelitian siklus pertama, proses pembelajaran direncanakan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan tersebut dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 24 Agustus dan 25 Agustus 2015. Jam pelajaran untuk hari Senin yaitu jam ke tujuh dan jam ke delapan sedangkan untuk hari Selasa jam ke pertama dan kedua sesuai jadwal mata pelajaran geografi di kelas XI IPS3 SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Sebelum proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan, diawali terlebih dahulu dengan merencanakan atau persiapan tindakan.

Pelaksanaan tindakan proses pembelajaran Geografi pada siklus pertama dengan SK 2. Menganalisis fenomena biosfer dan antroposfer, KD1.2 Menganalisis sebaran flora dan fauna. Pelaksanaan siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa pada tanggal 24 dan 25 Agustus 2015. Pada hari Senin tanggal 24 Agustus 2015 dilaksanakan pada jam ke tujuh dan ke delapan (11.30 s.d 12.15 dan 12.45 s.d 13.30) sedangkan untuk hari Selasa dilaksanakan pada jam pertama dan kedua (07.15 s.d 08.45 WIB). Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama siklus pertama diawali dengan menata perlengkapan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada penelitian ini. Guru mitra berada duduk dibelakang siswa, dengan membawa lembar observasi dan beberapa lembar kertas guna mencatat data-data yang dibutuhkan diluar observasi.

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh guru mitra beserta peneliti yang juga mengisi lembar pengamatan dan mencatat hal-hal yang ditemukan dalam penelitian diluar obeservasi. Dalam melakukan observasi guru mitra tidak hanya mengisi lembar observasi, tetapi juga mencatat hal-hal yang ditemukan dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar dalam proses pembelajaran bila ada data yang dapat diambil sebagai data pendukung selain dari lembar observasi. Setelah semua data terkumpul, baik hasil

observasi maupun beberapa catatan selama proses pembelajaran didapat lalu akan digabungkan dan dianalisis sehingga dapat terlihat bagaimanakah pelaksanaan proses pembelajaran siklus pertama berlangsung. Keterampilan berpikir kreatif siswa, yang dapat dicatat dalam lembar observasi pada pelaksanaan pembelajaran siklus pertama tidak terlalu banyak diperoleh. Siswa cenderung lebih banyak diam, hanya menerima materi dari guru. Oleh karenanya perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif dapat diuraikan bahwa (1) menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan memperoleh nilai 44,44 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), (2) lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya memperoleh nilai 27,78 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), (3) dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi memperoleh nilai 55,66 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), (4) memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah memperoleh nilai 50 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), (5) jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya memperoleh nilai 47,22 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), (6) menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda memperoleh nilai 72,22 (dengan kriteria “Tampak”), (7) setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru memperoleh nilai 27,78 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), (8) mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah terperinci memperoleh nilai 47,22 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), (9) mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain memperoleh nilai 44,44 (dengan kriteria “Mulai Tampak”), dan (10) mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh memperoleh nilai 47,22 (dengan kriteria “Mulai Tampak”).

Berdasarkan uraian indikator keterampilan berpikir kreatif di atas, ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan antara lain; dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah, jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, dan mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

Keterampilan berpikir kreatif siswa belum mencapai indikator keberhasilan seperti yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Belum tercapainya indikator keterampilan berpikir kreatif siswa pada siklus pertama ini disebabkan oleh materi yang disampaikan dirasa belum menarik siswa. Materi masih didominasi dengan konsep-konsep yang kurang menuntut siswa untuk aktif belajar. Guru dalam menyampaikan materi masih cenderung berada di depan kelas, pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang diperhatikan oleh guru.

Hal ini terbukti dengan adanya catatan atas temuan pada saat penelitian, yang menunjukkan masih dijumpainya siswa yang kelihatan melamun atau mengobrol dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung. Ada pula siswa yang kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Ada pula siswa yang kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran, peristiwa tersebut terlihat dari foto dokumentasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum melakukan aktivitas belajar secara maksimal disebabkan belum memiliki keterampilan berpikir kreatif yang baik.

Proses pembelajaran siklus pertama belum dapat membangkitkan siswa untuk mempunyai keterampilan berpikir kreatif, sehingga masih harus dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran yang akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis dari deskripsi penelitian siklus pertama, bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* disertai dengan tanya jawab dan tugas pada kompetensi dasar yang menjelaskan pentingnya persebaran flora dan fauna. Hal tersebut membuktikan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa belum mencapai indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Sehingga masih perlu dilakukan siklus berikutnya dengan perbaikan proses pembelajaran siklus pertama. Dengan harapan pada penelitian selanjutnya dapat mencapai indikator yang telah ditentukan, dengan memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama.

Siklus II

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada penelitian siklus ke dua dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus dan 1 September 2015. Jam pelajaran untuk hari Senin yaitu jam ke tujuh dan jam ke delapan sedangkan untuk hari Selasa jam ke pertama dan kedua sesuai jadwal mata pelajaran geografi di kelas XI IPS3 SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Pelaksanaan proses pembelajaran direncanakan akan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan sama seperti pada siklus pertama.

Proses pembelajaran di siklus kedua ini, dibuat berdasarkan refleksi dari siklus yang pertama. Setelah dipelajari serta dianalisis hasil penelitian pada siklus pertama, kemudian direncanakan untuk membuat siklus berikutnya. Proses pembelajaran dalam penelitian siklus kedua ini, diawali terlebih dahulu dengan merencanakan atau persiapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian siklus ke dua, langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan pada siklus ke dua, sama seperti siklus yang pertama, observasi atau pengamatan dilakukan oleh guru mitra beserta guru peneliti, dalam hal mencatat hal-hal yang ditemukan di luar lembar pengamatan. Pada siklus ke dua ini, guru mitra dan peneliti banyak menemukan keterampilan berpikir kreatif siswa. Proses pembelajaran siklus ke dua dirasa lebih baik dari proses pembelajaran siklus pertama, karena siswa yang lebih banyak yang sudah mempunyai keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Pada siklus ke dua, guru mitra dan peneliti lebih aktif untuk mengisi lembar observasi dan membuat catatan atas temuan di luar lembar observasi, yang akan dibahas pada analisis data awal poin paparan data.

Hasil penelitian dapat diuraikan bahwa (1) menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan memperoleh nilai 50 (dengan kriteria "Mulai Tampak"), (2) lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya memperoleh nilai 47,22 (dengan kriteria "Mulai Tampak", (3) dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi memperoleh nilai 61,11 (dengan kriteria "Tampak"), (4) memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah memperoleh nilai 50 (dengan kriteria "Mulai Tampak"), (5) jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam yang berbeda untuk menyelesaikannya memperoleh nilai 86,11 (dengan kriteria "Terbiasa"), (6) menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda memperoleh nilai 61,11 (dengan kriteria "Tampak"), (7) setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru memperoleh nilai 61,11 (dengan kriteria "Tampak"), (8) mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah

terperinci memperoleh nilai 70,44 (dengan kriteria “Tampak”), (9) mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain memperoleh nilai 72,22 (dengan kriteria “Tampak”), dan (10) mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh memperoleh nilai 72,22 (dengan kriteria “Tampak”).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dianalisis bahwa seluruh indikator keterampilan berpikir kreatif sudah dalam kategori tinggi. Sehingga pada siklus kedua telah mencapai indikator keberhasilan dengan rata-rata setiap indikator keterampilan berpikir kreatif siswa sudah mencapai 75% dari seluruh siswa telah mencapai keterampilan berpikir kreatif tinggi.

Siklus III

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada penelitian siklus ke tiga dilaksanakan pada tanggal 7 September dan 8 September 2015. Jam pelajaran untuk hari Senin yaitu jam ke tujuh dan jam ke delapan sedangkan untuk hari Selasa jam ke pertama dan kedua sesuai jadwal mata pelajaran geografi di kelas XI IPS3 SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Pelaksanaan proses pembelajaran direncanakan akan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan sama seperti pada siklus pertama.

Proses pembelajaran di siklus ketiga ini, dibuat berdasarkan refleksi dari siklus yang kedua. Setelah dipelajari serta dianalisis hasil penelitian pada siklus kedua, kemudian direncanakan untuk membuat siklus berikutnya. Proses pembelajaran dalam penelitian siklus ketiga ini, diawali terlebih dahulu dengan merencanakan atau persiapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian siklus ke dua, langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan dari penerapan proses pembelajaran siklus ketiga, proses pembelajaran telah menjadi baik, serta dapat meningkatkan proses pembelajaran sebelumnya. Keterampilan berpikir kreatif siswa telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Pada siklus pembelajaran ketiga telah mencapai lebih dari 75% siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif yang sangat tinggi. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk menghentikan proses pembelajaran sampai pada siklus ketiga saja.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis keterampilan berpikir kreatif mulai siklus 1 sampai siklus 3 ada sebanyak 5 siswa yang tidak memenuhi indikator keberhasilan. Beberapa siswa tersebut yaitu (1) Aji Ahmad Farz yang memperoleh skor 30 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus I, skor 40 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus II, dan skor 50 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus III, (2) Eko Susanto yang memperoleh skor 20 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus I, skor 40 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus II, dan skor 50 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus III, (3) Rahmat Kurnia yang memperoleh skor 20 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus I, skor 40 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus II, dan skor 50 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus III, (4) Rantina yang memperoleh skor 20 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus I, skor 40 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus II, dan skor 40 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus III, dan (5) Syahla Aqila yang memperoleh skor 30 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus I, skor 50 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus II, dan skor 40 kriteria “Mulai Tampak” pada siklus III.

Dengan demikian bahwa penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* selain dapat meningkatkan proses pembelajaran ternyata juga berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut ditunjukkan kenaikan dari siklus ke siklus, sehingga penelitian dihentikan pada siklus ke tiga. Hal tersebut mendukung

pendapat (Guilford, 1967:59) menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses berpikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan. Sebaliknya, tes inteligensi hanya dirancang untuk mengukur proses berpikir yang bersifat konvergen, yaitu kemampuan untuk memberikan satu jawaban atau kesimpulan yang logis berdasarkan informasi yang diberikan. Ini merupakan akibat dari pola pendidikan tradisional yang memang kurang memperhatikan pengembangan proses berpikir divergen walau kemampuan ini terbukti sangat berperan dalam berbagai kemajuan yang dicapai oleh ilmu pengetahuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa inteligensi merupakan potensi yang diturunkan dan dimiliki oleh setiap orang untuk berfikir secara logis, berfikir abstrak dan kelincahan berfikir. Banyak orang menggugat tentang kecerdasan intelektual (unidimensional), yang dianggap sebagai anugerah yang dapat mengantarkan kesuksesan hidup seseorang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatwayani, 2013) dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar, Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mahalibul Huda Kabupaten Jepara yaitu : Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* dilaksanakan dikelas XI IPS 3. Siswa diberi penugasan mengerjakan *crossword puzzle* selama dua kali pertemuan kemudian diberi post-test. Dari hasil post-test itulah didapatkan nilai rata-rata sebesar 77,86 yang lebih tinggi daripada rata-rata nilai sebelum kelas diberi perlakuan. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar yang dihitung koefisien determinasinya sebesar 50,41% ditentukan oleh pembelajaran dengan model *crossword puzzle* melalui persamaan regresi $Y=46,66+0,80X$, sedangkan sisanya ditentukan oleh faktor lain.

SIMPULAN

Temuan dan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian antara lain; (1) penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada siklus pertama kemampuan berpikir kreatif siswa adalah 62,71% atau 17 siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi. Pada siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 22,14%, dari sebelumnya 62,71% menjadi 82,14% pada siklus 2 sedangkan siklus ketiga sebesar 88,4% sehingga peningkatan siklus kedua dengan siklus ketiga sebesar 6,26%.

Berdasarkan data tersebut ternyata telah terpenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu jumlah nilai seluruh item dan angket kemampuan berpikir kreatif siswa ≥ 70 , sedangkan target persentase siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi adalah ≥ 75 dari siswa SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 dan (2) Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan guru mengajar. Pada siklus pertama hingga siklus kedua yang terlihat sangat signifikan. Sehingga terjadi perubahan siklus pertama ke siklus kedua ialah 64% menjadi 84% atau sebesar 20% peningkatan siklus pertama ke siklus kedua. Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan guru mengajar. Pada siklus pertama hingga siklus ketiga yang terlihat

sangat signifikan. Sehingga terjadi perubahan siklus kedua ke siklus ketiga ialah 84% menjadi 94% atau sebesar 10% peningkatan siklus kedua ke siklus ketiga. Sehingga penelitian dicukupkan sampai pada siklus ketiga.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyo, Agus N. 2011. *Berbagai Cara Latihan Otak dan Daya Ingat dengan Menggunakan Ragam Media Audio Visual*. Jogjakarta: Diva Press.

Djamarah. Bahri, Syaiful. dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Filsaisme. 2008. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: PT Penebar Swadaya.

Guilford, J.P. 1967. *The Nature of Human Intelligence*. New York: Mcgraw-Hill. Hergenhahn.

Johnson, Philip E. 2004. *Bukan Cara Belajar Biasa; Fifty Nifty Ways; To Help Your Child Become a Better Learner*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Roestiyah, NK. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sumaatmadja, Nursid. 2001. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyanto. 1997. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.