

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

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**JANNATUL PIRDAUS**  
**NPM. 1110013411185**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2015**

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Senin tanggal Enam Bulan Juli Tahun Dua Ribu Lima Belas Oleh:

Nama : JANNATUL PIRDAUS  
NPM : 1110013411185  
Prosrnam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusa : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenjang Pendidikan : S 1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu pendidikan  
Judul : Peningkatan Kreativitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IV  
Pada Pembelajaran IPS Dengan Strategi *Active Learning*  
Teknik *Tournamen* di SDN 29 Ulak Karang Utara Padang.

### Tim Penguji

Nama:

1. Dr. Muhammad Sahnun, M. Pd (Ketua) 1. \_\_\_\_\_
2. M. Tamrin, S. Ag, M. Pd (Anggota) 2. \_\_\_\_\_
3. Yulfia Nora, S. Pd, M. Pd (Anggota) 3. \_\_\_\_\_

Lulus Ujian Tanggal: 6 - Juli - 2015

Mengetahui:

Dekan

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M. Sc

Dra. Zulfa Amrina, M. Pd

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : JANNATUL PIRDAUS  
NPM : 1110013411185  
Prosrnam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusa : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu pendidikan  
Judul : Peningkatan Kreativitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IV  
Pada Pembelajaran IPS Dengan Strategi *Active Learning*  
Teknik *Tournamen* di SDN 29 Ulak Karang Utara Padang.

Padang, 6 - Juli - 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Sahnun, M. Pd

M. Tamrin, S. Ag, M. Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi (PGSD)

Drs. Khairul, M. Sc

Dra. Zulfa Amrina, M. Pd

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JANNATUL PIRDAUS  
NPM : 1110013411185  
Proqram Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusa : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu pendidikan  
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini sayan menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS Dengan Strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen* di SDN 29 Ulak Karang Utara Padang” adalah hasil karya saya dendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 6 - Juni - 2015

Saya yang menyatakan

Jannatul Pirdaus

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin penulis ucapkan kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Peningkatan Kteativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS Dengan Strategi Active Learning Teknik Tournament di SD N 29 Ulak Karang Utara Padang*". Selanjutnya kepada junjungan nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan sampai ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang dirasakan pada saat sekarang ini. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Bung Hatta.

Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Sahnan, M. Pd selaku dosen Pembimbing I.
2. Bapak M. Tamrin, S. Ag, M. Pd selaku Pembimbing II.
3. Ibu Yulfia Nora, S. Pd, M. Pd selaku tim Penguji
4. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bunghatta.
6. Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
7. Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta yang telah membimbing dan mendidik peneliti selama dibangku perkuliahan.
8. Ibuk Nurmainis, S. Pd selaku Kepala Sekolah SD N 29 Ulak Karang Utara Padang.
9. Ibuk Nova Asrida, S. Pd selaku wali kelas IV SD N 29 Ulak Karang Utara Padang.

10. Bapak dan ibu guru staf pengajar serta pegawai SD N 29 Ulak Karang Utara Padang.
11. Buat kedua orang tua beserta keluarga, dengan segenap do'a dan kerja keras yang dilakukan untuk kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan studi.
12. Buat semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian skripsi ini.
13. Leni Marlina Sebagai *Observer II*
14. Buat teman-teman dan anggota UKM KSR-PMI Proklamator Unit Universitas Bung Hatta yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam membantu penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin yarabbal'alam.

Padang, 6 Juli 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSRTAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan dan Alternatif Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KERANGKA TEORETIS .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)....	10
a. Pengertian Ilmu pengetahuan Sosial Pembelajaran (IPS) .....	10
b. Pengertian Pembelajaran IPS.....	11
c. Tujuan Pembelajaran IPS .....	11
d. Karakteristik Siswa SD.....	12
2. Tinjauan Tentang Kreativitas Belajar.....	13
a. Pengertian Kreativitas Belajar.....	13
b. Ciri-ciri Kreativitas Belajar .....	14
c. Nilai Kreativitas Dalam Pengajaran .....	15
3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar .....	16

a.	Pengertian Hasil belajar .....	16
b.	Jenis-jenis Hasil Belajar .....	16
4.	Tinjauan Tentang Strategi <i>Active Learning</i> Teknik <i>Tournamen</i> .....	17
a.	Strategi Pembelajaran.....	17
b.	Tinjauan Tentang Strategi <i>Active Learning</i> .....	17
c.	Tinjauan Tentang Teknik <i>Tournamen Belajar</i> .....	20
B.	Penelitian Relevan.....	24
C.	Kerangka Konseptual .....	25
D.	Hipotesis Tindakan .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
A.	Jenis Penelitian.....	28
B.	<i>Setting</i> Penelitian.....	29
C.	Prosedur Penelitian.....	30
D.	Indikator Keberhasila .....	35
E.	Jenis Data dan Sumber Data .....	36
F.	Tehnik Pengumpulan Data.....	37
G.	Instrument Penelitian .....	38
H.	Tehnik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
A.	Hasil Penelitian .....	43
1.	Deskripsi Pembelajaran Siklus I.....	43
1)	Perencanaan .....	43
2)	Pelaksanaan Tindakan .....	43
1)	Pertemuan I Siklus I .....	43
2)	Pertemuan II Siklus I .....	49
3)	Pengamatan.....	55
4)	Reflekai.....	58
2.	Deskripsi Pembelajaran Siklus II .....	60
a.	Perencanaan .....	60
b.	Pelaksanaan Tindakan .....	61



1) Pertemuan I Siklus II .....	61
2) Pertemuan II Siklus II .....	68
c. Pengamatan.....	75
d. Refleksi.....	79
B. Pembahasan.....	79
C. Uji Hipotesis .....	82
D. Kelemahan dan Rekomendasi.....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR LAMPIRAN

1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 dan 2.....	86
2.	Lembar Kegiatan Siklus I Pertemuan 1 (Dari Aspek Guru).....	107
3.	Lembar Kreativitas Siklus I Pertemuan 1 (Dari Aspek Peserta Didik) ..	111
4.	Catatan Lapangan Pertemuan 1 .....	114
5.	Lembar Kegiatan Siklus I Pertemuan 2 (Sari Aspek Guru) .....	115
6.	Lembar Kreativitas Siklus I Pertemuan 2 (Dari Aspek Peserta Didik) ..	119
7.	Catatan Lapangan Pertemuan 2 .....	122
8.	Hasil Kelompok Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	133
9.	Lembar Hasil Belajar Siswa Silkus I Pertemuan 2.....	137
10.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 dan 2 .....	155
11.	Lembar Kegiatan Siklus II Pertemuan 1 (Dari Aspek Guru) .....	177
12.	Lembar Kreativitas Siklus II Pertemuan 1 (Dari Aspek Peserta Didik).	181
13.	Catatan Lapangan pertemuan 3 .....	184
14.	Lembar Kegiatan Siklus II Pertemuan 1 (Dari Aspek Guru) .....	185
15.	Lembar Kreativitas Siklus II Pertemuan 2 (Dari Aspek Peserta Didik).	189
16.	Catatan Lapangan Pertemuan 4 .....	192
17.	Hasil Kelompok Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	193
18.	Lembar Hasil Belajar Siswa Silkus II Pertemuan 2.....	206
19.	Dokumentasi Penelitian.....	224
20.	Data Awal Siswa.....	229
21.	Surat Izin Penelitian.....	230
22.	Daftar Pelajaran Siswa.....	233

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Pembagian Kelompok Siswa .....	47
Tabel 2: Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I.....	55
Tabel 3: Presentase Kegiatan Guru Siklus I.....	56
Tabel 4: Skor Permainan Tournamen Pada Siklus I .....	57
Tabel 5: Skor Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	58
Tabel 6: Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II .....	76
Tabel 7: Presentase Kegiatan Guru Siklus II .....	76
Tabel 8: Skor Permainan Tournamen Pada Siklus II.....	77
Tabel 9: Skor Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II .....	78
Tabel 10: Rata-rata Presentase Kreativitas Siswa Siklus I dan II.....	81
Table 11: Presentase Rata-rata Kegiatan Guru Siklus I dan II.....	82
Table 12: Data Awal Siswa.....	229

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1: Kerangka Konseptual.....	26
Bagan 2: Prosedur Pelaksanaan PTK.....	32

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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

Menurut Sagala (2013:3),

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa.

Artinya pendidikan adalah suatu proses merubah tingkah laku peserta didik secara sadar dan dewasa sehingga pada akhirnya diharapkan mampu hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat. Upaya untuk pendewasaan peserta didik tentu diawali dari pendidikan formal, non formal dan informal. Artinya pendewasaan itu diawali dari pendidikan rumah tangga, masyarakat, sekolah dan sekolah dasar. Pada pendidikan sekolah dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang dapat merubah atau pendewasaan peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya bersifat hafalan saja, tetapi peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-

konsep dasar IPS, serta memiliki keterampilan dan sikap baik dalam memecahkan persoalan serta masalah hidup dalam sosial masyarakat yang kompleks dan penuh tantangan yang terjadi di lingkungannya.

Pada hakekatnya IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dalam hidup itu mereka harus mampu mengatasi rintangan-rintangan yang mungkin timbul dari sekeliling maupun dari akibat hidup bersama. Begitulah IPS melihat manusia dari berbagai sudut pandang. Menurut Supardan (2009:28), interaksi social merupakan hubungan-hubungan social yang dinamis menyangkut hubungan secara perorangan dengan kelompok manusia. Sejalan dengan itu, Sumaatmadja (2008:1.10), mengatakan pendidikan IPS juga berfungsi mengembangkan keterampilan, terutama keterampilan social dan keterampilan intelektual.

Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu ilmu yang bisa menginterkasikan hubungan social atau mengembangkan keterampilan dan intelektual seseorang hingga pendewasaan. Setelah telah terciptanya pendewasaan seseorang disana terlihat kreativitasnya dalam suatu melakukan sesuatu baik dalam berkerja sama maupun secara mandiri dalam keluarga maupun dalam masyarakat. Sedangkan kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan yang baru baik secara teori maupun karya nyata. Menurut Munandar (2004:12), kreaktifitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungannya di mana dia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menjunjung atau dapat menghambat upaya kreatif.

Sejalan dengan itu Semiawan (2010:135), mengatakan bahwa kreativitas menumbuhkan keseimbangan antara ide baru dalam proses kreativitas itu sendiri. Kreativitas mencakup juga segi praktis dan analisis.

Kreativnya peserta didik dalam pembelajaran, maka terciptalah sebuah hasil belajar yang diinginkan, yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan terciptanya hasil belajar yang diinginkan maka berhasilah seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Dimana hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Hal ini menentukan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah proses pembelajaran berakhir. Menurut Sudjana (2013:22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 14 dan hari Kamis 15 Januari 2015 di kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara menunjukkan bahwa, dalam proses pembelajaran saat guru menyampaikan materi di depan kelas guru hanya dengan menggunakan metode tanya jawab, guru menggunakan media dalam menjelaskan materi namun kurang optimal, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, selanjutnya ketika guru memberikan pertanyaan dari 32 peserta didik hanya 8 orang (25%) siswa yang aktif menjawab pertanyaan, 12 orang siswa (37,5%) siswa yang kreatif mengerjakan latihan.

Kurangnya respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa, serta tidak bisa siswa memberikan jawaban yang kreatif dan bervariasi. Terlihat

bahwa siswa kurang mengerti dengan materi yang disajikan guru, karena strategi tanya jawab yang diberikan guru kurang cocok dengan karakteristik siswa sehingga belum mampu merangsang kreativitas belajar siswa. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung siswa kelihatan tidak bersemangat selama proses pembelajaran dan berbicara dengan teman sebangkunya.

Dari permasalahan di atas, menunjukkan kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa kurang optimal, dan banyak siswa yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Oktora Silvia Weni, S. Pd selaku guru kelas IV SD N 29 Ulak Karang Utara pada hari Rabu tanggal 14 dan Kamis pada tanggal 15 Januari 2015, bahwa hasil ulangan harian semester 2 tahun ajaran 2014/2015 siswa pada pembelajaran IPS sangat rendah (rata-rata 58,36). Dari 32 orang siswa terdapat 25 orang (78,12%) yang nilainya di bawah KKM, sementara yang di atas KKM adalah 7 orang siswa (21,9%). Untuk lebih rinci, nilai ujian tengah semester siswa terlampir pada lampiran 1.

Berdasarkan yang dipaparkan di atas, hasil belajar merupakan hal yang terpenting dari proses pembelajaran, karena tanpa kegiatan atau kreativitas belajar yang terjadi tidak mungkin seseorang dapat dikatakan belajar. Karena belajar bukanlah sekedar menghafal sejumlah fakta atau informasi, maka belajar merupakan tindakan berbuat dan memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan.



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

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada latar belakang masalah di atas maka dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang mengerti dengan materi yang disajikan guru.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Strategi tanya jawab yang diberikan guru kurang cocok dengan karakteristik siswa sehingga belum mampu merangsang kreativitas belajar siswa.
4. Selama proses pembelajaran siswa tidak bersemangat, dan saling berbicara dengan teman sebangkunya.
5. Dari 32 orang siswa hanya 7 orang siswa yang mencapai KKM (21,9%) sementara 25 orang siswa lain (80,6%) yang lainnya di bawah KKM.

### C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Peningkatan kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara dengan strategi *active learning* teknik *tournamen*.
2. Peningkatan kreativitas siswa dalam mengerjakan latihan pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara dengan strategi *active learning* teknik *tournamen*.
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif tingkat pengetahuan (C1), dan tingkat pemahaman (C2) siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara dengan satrategi *aktiv learning* teknik *tournament*.

### D. Rumusan Masalah dan Alternative Pemecahan Masalah

#### 1. Rumusan Masalah

Pada latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah peningkatan kreativitas menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara dengan strategi *active learning* teknik *tournamen*?
- b. Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa dalam mengerjakan latihan pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara dengan strategi *active learning* teknik *tournamen*?

- c. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif tingkat pengetahuan (C1), dan tingkat pemahaman (C2) siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara dengan satrategi *aktiv learning* teknik *tournament*.

## **2. Alternative Pemecahan Masalah**

Pada alternatif pemecahan masalah ini, peneliti akan menerapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen* di SD N 29 Ulak Karang Utara. Hal ini untuk melihat kreativitas dalam pembelajaran seperti: guru memotivasi siswa, guru menyampaikan materi, membentuk kelompok-kelompok yang sudah terbentuk berdiskusi satu sama lain dengan lembar kegiatan kelopak, siswa melakukan diskusi kelompok, menjawab, dan menanggapi pertanyaan serta aktif dalam kelompok. Model pembelajaran yang akan diterapkan tidak akan berhasil jika tidak ada kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang mana nantinya juga bermuara pada peningkatan hasil belajar sehingga tercapailah kreativitas dalam pembelajaran. Dari alternatif pemecahan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen* dapat memberikan peningkatan kreativitas pembelajaran yang mana nantinya juga bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS kelas IV melalui strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen*.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam mengerjakan latihan pada pembelajaran IPS kelas IV melalui strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen*.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif tingkat pepengetahuan (C1), dan tingkat pemahaman (C2) siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara dengan satrategi *aktiv learning* teknik *tournament*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dala penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat secara teoritis merupakan manfaat secara ilmiah, bermanfaat untuk peneliti semoga penelitian ini dapat menjadi khasanah, bagi sekolah menjadi bahan bacaan atau rujukan bagi guru, atau kepala sekolah dan dapat meningkatkan mutu pebelajaran di sekolah khususnya pada pebelajaran IPS.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa

Bagi siswa, dapat mempermudah memahami materi pada pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan Strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen*.

b. Bagi guru

Bagi guru SD, sebagai pedoman dalam menerapkan pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS dengan menggunakan Strategi *Active Learning* Teknik *Tournamen* dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat secara akademik

Manfaat secara akademis yaitu juga dirasakan oleh peneliti dan berguna menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan Strategi *Active learning* Teknik *Tournamen*, untuk diterapkan nantinya disekolah setelah peneliti menjadi guru.