

**PENGARUH PEMBELAJARAN PENGAYAAN BERBENTUK TEKA-
TEKI SILANG (TTS) TERHADAP KREATIVITAS SISWA
KELAS VII DAN VIII SMP TUNAS HARAPAN
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2012/2013)**

(Jurnal)

Penulis

Armalia Febrinita

Holilulloh

Yunisca Nurmalisa

Penyunting

Irawan Suntoro



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2013

ABSTRAK

**PENGARUH PEMBELAJARAN PENGAYAAN BERBENTUK TEKA-
TEKI SILANG (TTS) TERHADAP KREATIVITAS SISWA
KELAS VII DAN VIII SMP TUNAS HARAPAN
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
(2012/2013)**

Oleh :

(Armalia Febrinita, Holilulloh, Yunisca Nurmalisa)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk teka-teki silang (TTS) terhadap kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013. metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan jumlah responden 28 siswa. Analisis data menggunakan Chi Kuadrat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat hubungan yang signifikan, dan kategori keeratan tinggi antara pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk TTS terhadap kreativitas siswa, artinya dengan menggunakan media TTS pada pembelajaran pengayaan akan mempengaruhi kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.

**Kata Kunci : Pembelajaran Pengayaan Berbentuk Teka-Teki Silang (TTS),
Kreativitas Siswa**

ABSTRAK

INFLUENCE OF THE SHAPE OF ENRICHMENT LEARNING A CROSS-WORD PUZZLE(CROSSWORD) AGAINST CREATIVITY GRADE VII AND VIII JUNIOR HIGH SCHOOL TUNAS HARAPAN OF BANDAR LAMPUNG IN THE LESSON 2012/2013

By :

(Armalia Febrinita, Holilulloh, Yunisca Nurmalisa)

The purpose of this study was to describe the influence of the learning enrichment-shaped crossword puzzles (Crossword) against creativity grade VII and VIII Junior High School Tunas Harapan In Bandar Lampung Lesson 2012/2013. Research methods used in this research is descriptive method, this research is a study of the population by the number of respondents to the 28 students. Data analysis using the Chi Squared. Results of the study indicate that there is a significant relationship, and high categories of closeness between learning enrichment influences shaped to the creativity of students, that is, by using the media in learning enrichment will affect creativity grade VII and VIII Junior High School Tunas Harapan.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu di antara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Guru belum memanfaatkan *quantum learning* sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menguasai materi pembelajaran meskipun sudah dinyatakan tamat dari sekolah.

Masalah lain dari pendidikan kita adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Hal ini tidak sesuai dengan cita-cita dari tujuan pendidikan nasional, guru diharuskan memiliki beberapa prinsip mengajar yang mengacu pada peningkatan kemampuan internal peserta didik di dalam merancang strategi dan melaksanakan pembelajaran. Peningkatan potensi internal itu misalnya dengan menerapkan jenis-jenis strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mampu mencapai kompetensi secara penuh, utuh dan kontekstual.

Masih banyak siswa-siswi yang belum mengembangkan kemampuannya, tidak semua siswa memiliki kemampuan belajar yang sama dan tidak semua pembelajaran berjalan dengan baik, tidak jarang dijumpai adanya peserta didik yang lebih cepat dalam mencapai standar kompetensi, kompetensi dasar dan penguasaan materi pelajaran yang telah ditentukan.

Peserta didik kelompok ini tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran maupun mengerjakan tugas-tugas atau latihan dan menyelesaikan soal-soal ulangan sebagai indikator penguasaan kompetensi. Seharusnya peserta didik yang telah mencapai kompetensi lebih cepat dari peserta didik lain dapat mengembangkan dan memperdalam kecakapannya secara optimal melalui pembelajaran pengayaan.

Guna keperluan pemberian pembelajaran pengayaan perlu dipilih strategi dan langkah-langkah yang tepat setelah terlebih dahulu dilakukan identifikasi terhadap potensi lebih yang dimiliki peserta didik. Kita tahu, semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pengajaran dan memperoleh hasil maksimal dalam proses pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap siswa memiliki potensi dan kemampuan belajar yang berbeda-beda sehingga perlu strategi yang tepat untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif peserta didik. Salah satunya cara yang

dapat dilakukan untuk merangsang keingin tahun peserta didik agar dapat berfikir kreatif ialah melalui permainan Teka-Teki Silang (TTS).

TTS diharapkan mampu membawa peserta didik untuk lebih mengasah kemampuan mereka menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan materi yang telah mereka terima dari guru, dikarenakan manfaat utama dari permainan TTS (Teka Teki Silang) ialah membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal.

Penelitian ini terfokus pada pengaruh pembelajaran pengayan berbentuk teka-teki silang (TTS) terhadap kreativitas siswa SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SMP Tunas Harapan terdapat siswa yang masih kurang memiliki kreativitas.

B. Tinjauan Pustaka

Menurut pengertian secara psikologi “ belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya hidupnya, perubahan-perubahan itu akan terlihat nyata dalam aspek tingkah laku.

Slameto (2003: 2) mengatakan bahwa “ belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan , sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak semua perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Seseorang yang mengalami kecelakaan dan akhirnya tanganya bengkok itu tidak disebut dengan belajar. Demikian pula perubahan tingkah laku seseorang yang sedang dalam keadaan mabuk, perubahan yang terjadi dalam aspek-aspek kematangan, perubahan dan perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

Proses belajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pembelajaran.

Menurut Gagne dalam Saiful Sagala (2006:13) “ belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat dari pengalaman “, pendapat ini pun di perkuat oleh Ramli Wahyudin (2006:25) ” yang mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu perubahan tingkah laku yang melibatkan

ketrampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemandirian intelektual” , sedangkan Henry E. Garrett berpendapat bahwa “ belajar adalah proses yang berlangsung dalam waktu yang lama melalui latihan dan pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu” .

Ada perbedaan antara teori belajar dan pembelajaran dimana teori belajar bersifat deskriptif karena tujuan utama dari belajar adalah memberikan proses dalam belajar sedangkan teori pembelajaran adalah preskriptif karena tujuan utamanya menentukan metode pembelajaran yang optimal. Bruner (2005:10) “menyatakan teori pembelajaran adalah preskriptif karena tujuan utamanya menetapkan metode pembelajaran yang optimal dan menaruh perhatian utamanya pada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi hal belajar, atau upaya mengontrol variabel-variabel yang dispesifikasikan dalam teori belajar agar dapat memudahkan dalam belajar”.

Pendapat serupa pun dikemukakan oleh Landa (2005:16) “ yang menyatakan teori pembelajaran adalah teori preskriptif dimana *goal oriented* (untuk mencapai tujuan) variabel yang diamati dalam pengembangan teori-teori pembelajaran yang prespektif adalah metode yang optimal dalam mencapai tujuan”.

Berbeda pendapat dengan Bruner, Reigeluth (2005:11) “ menyatakan teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang deskriptif menempatkan variabel kondisi dan metode pembelajaran sebagai givens, dan menempatkan hasil pembelajaran sebagai variabel yang diamati”. Dengan kata lain, kondisi dan metode pembelajaran sebagai variabel bebas dan hasil pembelajaran sebagai variabel tergantung. Sedangkan teori pembelajaran yang preskriptif, kondisi dan hasil belajarnya ditempatkan sebagai given, atau metode pembelajaran sebagai variabel tergantung.

Teori pembelajaran harus memasukan variabel metode pembelajaran. Bila tidak maka teori itu bukanlah teori pembelajaran. Ini penting sekali sebab banyak terjadi apa yang dianggap sebagai teori pembelajaran yang sebenarnya adalah teori belajar. Teori pembelajaran selalu menyebutkan metode pembelajaran, sedangkan teori belajar sama sekali tidak berhubungan dengan metode belajar.

Pembelajaran ialah preskriptif dan deskriptif. Preskriptif karena tujuan utamanya menetapkan metode pembelajaran yang optimal dan menaruh perhatian utamanya pada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi hal belajar, atau upaya mengontrol variabel-variabel yang dispesifikasikan dalam teori belajar agar dapat memudahkan dalam belajar dan deskriptif karena menempatkan variabel kondisi dan metode pembelajaran sebagai givens, dan menempatkan hasil pembelajaran sebagai variabel yang diamati.

Menurut Maman Rahman (2008:30) “ kegiatan pengayaan adalah kegiatan yang diberikan kepada siswa-siswi kelompok cepat sehingga siswa-siswi tersebut menjadi lebih kaya pengetahuan dan ketrampilan atau lebih mendalami bahan pelajaran yang mereka pelajari”. Pendapat serupa pun dikemukakan oleh Arikunto (2002:17) ” pembelajaran pengayaan merupakan pembelajaran tambahan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pembelajaran baru bagi peserta didik yang memiliki kelebihan sedemikian rupa sehingga mereka dapat mengoptimalkan perkembangan minat, bakat, dan kecakapannya”. Pembelajaran pengayaan berupaya mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, eksperimentasi, inovasi, penemuan, keterampilan seni, keterampilan gerak, dsb”.

Benyamin S. Bloom dalam Suparno (2002:217) ” memandang pembelajaran pengayaan sebagai pengalaman atau kegiatan peserta didik yang melampaui persyaratan minimal yang ditentukan dengan memperhatikan aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis oleh kurikulum dan tidak semua peserta didik dapat melakukannya”.

Pembelajaran pengayaan memberikan pelayanan kepada peserta didik yang memiliki kecerdasan lebih dengan tantangan belajar yang lebih tinggi untuk membantu mereka mencapai kapasitas optimal dalam belajarnya. Usaha ini dilakukan untuk memperbaiki cara yang sudah diambil terdahulu dengan tujuan agar anak lebih menguasai bahan dan mengisi kelebihan waktu, disaat teman-teman yang lain melakukan pengulangan materi. Dengan adanya kegiatan pengayaan setiap siswa mendapatkan perhatian yang cukup dari guru sesuai dengan kebutuhannya. Dengan demikian perkembangannya dapat mencapai tingkat yang optimal. Secara garis besar pembelajaran pengayaan dibagi menjadi dua macam:

- a. Kegiatan pengayaan yang berhubungan dengan topik modul pokok
Kegiatan pengayaan yang dimaksud disini adalah pemberian tugas pengayaan berupa apa saja (membaca buku, keliping, diskusi dan sebagainya) tetapi masalah masih sama dengan topik modul pokok
- b. Kegiatan pengayaan yang tidak berkaitan dengan topik modul pokok

Pada kegiatan pengayaan ini dimungkinkan bahwa materi pada suatu modul pokok sangatlah sedikit sehingga sukar bagi guru untuk menciptakan kegiatan yang sesuai dengan topik tersebut. Sehubungan dengan keadaan ini maka guru dapat mengambil langkah-langkah berikut:

1. Memberikan kegiatan yang tidak berhubungan dengan modul tetapi masih dalam ruang lingkup bidang studi sama.
2. Memberikan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan modul dan juga tidak dalam bidang studi yang sama.

Pembelajaran pengayaan merupakan pembelajaran tambahan yang diberikan kepada siswa siswi kelompok cepat belajar dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pembelajaran baru bagi peserta didik yang memiliki kelebihan

are capable of doing new things, not simply of repeating what other generation have done-men who are creative, inventive, and discovers “. (Tujuan utama pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang mampu melakukan hal-hal baru, tidak hanya mengulangi apa yang telah dilakukan generasi lainnya-pria yang kreatif, inventif, dan menemukan).

Kretivitas dapat dikembangkan dengan penciptaan proses pembelajaran yang mungkin peserta didik yang dapat mengembangkan kreativitasnya. Dibandingkan dengan penelitian tentang kecerdasan, jumlah penelitian tentang kreativitas masih amat sedikit, barangkali dikarenakan sangat sulit mengukur kreativitas.

Till menyatakan bahwa baru sekitar tahun 1955 mulai ada penelitian tentang berbagai hal yng belum diketahui berkenaan dengan kreativitas. Laporan penelitian taylor (1964) antara lain menunjukkan adanya hubungan yang rendah antara faktor-faktor yang berhubungan dengan kreativitas dan skor tes intelegensi berakibat kreativitas tidak hanya bervariasi melainkan juga berbeda dengan intelegensi, sampai dengan 1971 menurut Till belum ada yang mengakui bahwa kreativitas telah dieksplorasi. Namun telah ada saran untuk mengembangkan kreativitas sebagaimana diringkaskan oleh Taylor (1964: 92-93) sebagaimana berikut:

1. Menilai, menghargai berfikir kreatif
2. Membantu anak menjadi lebih peka terhadap rangsangan dari lingkungan
3. Mengajarkan bagaimana menguji setiap gagasan secara sistematis
4. Mengembangkan rasa toleransi terhadap gagasan baru
5. Berhati-hati dalam memaksakan suatu pola atau contoh tertentu
6. Menghalau perasaan kagum terhadap karya-karya besar
7. Memberanikan dan menilai kegiatan belajar berdasarkan inisiatif sendiri
8. Menciptakan duri dalam daging, sehingga membuat anak menyadari adanya kesalahan dan kekurangan
9. Menyediakan waktu untuk berfikir dan ketenangan

Pendapat lain pun dikemukakan oleh Goron Dalam (2005:50) “ kreativitas merupakan bagaian dari kegiatan kerja kita sehari-hari dan berlangsung seumur hidup”. Kreativitas yang dikembangkan ialah untuk meningkatkan kemampuan, pemecahan masalah dan insight dalam hubungan sosial”. Pendapat yang serupa pun dikemukakan oleh Suprpto (2005:7) “ kreativitas merupakan ketrampilan individu dalam menggunakan proses berfikir untuk memperoleh suatu ide yang baru , konstruktif dan baik berdasarkan konsep-konsep yang rasional , persepsi dan intuisi individu”.

Firstenberg dalam Zuchdi, (2008:127)

Orang-orang yang kreatif bersikap positif terhadap pemecahan masalah, mereka menganggap masalah suatu tantangan, suatu kesempatan, untuk memperoleh pengalaman baru dan suatu pengayaan perbendaharaan sarana berfikir, suatu pengalaman belajar. Orang orang kreatif

memandang suatu rintangan dalam memecahkan masalah sebagai suatu tantangan, suatu tantangan intelektual dan emosional. Orang-orang yang kreatif tidak dari situasi yang kompleks, mereka menyenangi persoalan-persoalan yang baru. Mereka lebih banyak yang aktif daripada pasif dan mereka memilih kapasitas untuk menghasilkan sesuatu. Mereka memiliki rasa percaya diri dan control diri.

Pendapat lain dikemukakan oleh Stenberg dalam Yaumi (2008:1) “ yang memandang kreativitas sebagai salah satu dimensi keberbakatan. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan pekerjaan yang baru (yakni asli, tak diharapkan) dan cocok (yaitu batasan tugas yang berguna dan adaptif)”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah ketrampilan individu dalam menggunakan proses berfikir, bersikap positif terhadap pemecahan masalah, menganggap masalah suatu tantangan, suatu kesempatan, untuk memperoleh pengalaman baru dan suatu pengayaan perbendaharaan sarana berfikir, suatu pengalaman belajar untuk memperoleh suatu ide dari kegiatan kerja kita sehari-hari dan berlangsung seumur hidup. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk teka-teki silang (TTS) terhadap kreativitas siswa SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif karena dalam penelitian ini mendeskripsikan keadaan yang terjadi pada saat sekarang. Menurut penulis penggunaan metode deskriptif sangat tepat sebab mengkaji masalah-masalah yang aktual dan menguji adanya pengaruh pembelajaran terhadap kreativitas.

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian, baik yang berupa manusia, peristiwa atau berbagai gejala yang terjadi, karena hal ini merupakan suatu variable yang diperlukan dalam memecahkan masalah, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi yang mendapatkan nilai di atas standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dokumentasi, dan teknik wawancara. Sebelum angket digunakan dilakukan uji reliabilitas. Teknik analisa data menggunakan chi kuadrat.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Penyajian data pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk teka-teki silang terhadap kreativitas siswa setelah daftar tes terkumpul dapat dilihat dalam tabel

Tabel 13. Data Distribusi Frekuensi Variabel (X) Pengaruh Pembelajaran Pengayaan Berbentuk Teka-Teki Silang

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1	31 – 32	4	Kurang Baik	14,3%
2	33 – 34	11	Cukup Baik	39,3%
3	35 – 36	13	Baik	46,4%
Jumlah		28		100%

Sumber : Analisis Data Hasil Penelitian

Tabel 21. Data Distribusi Frekuensi Variabel (Y) Kreativitas Siswa

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1	19-23	4	Baik	14,2%
2	24-28	12	Cukup Baik	42,9 %
3	29 – 33	12	Baik	42,9 %
Jumlah		28		100%

Sumber : Analisis Data Hasil Penelitian

B. PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Pengayaan Berbentuk TTS

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk TTS (variabel x) siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 menyatakan kategori baik. Hal ini dikarenakan dengan pembelajaran pengayaan berbentuk TTS siswa lebih semangat untuk belajar dan TTS membantu menyegarkan saraf-saraf yang tegang untuk dapat kembali mengoptimalkan fungsi kerja otak. Maka, ini berarti pembelajaran pengayaan berbentuk TTS berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Keterampilan Sosial

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang kreativitas siswa variabel(y) siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 kategori cukup kreatif. Hal ini dapat dilihat dari keberanian

beberapa siswa dalam menemukan dan mengemukakan ide-ide baru, serta berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Maka, kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun 2012/2013 dikatakan cukup kreatif.

3. Pengujian Keeratan Pengaruh

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh pembelajaran pengayaan yang dilakukan, diketahui ada pengaruh yang sangat signifikan antara pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk TTS terhadap kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013. Ini dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menggunakan rumus Chi Kuadrat bahwa x^2 hitung lebih besar dari x^2 tabel (x^2 hitung $\geq x^2$ tabel), yaitu $12,82 \geq 9,49$ pada taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan = 4, serta mempunyai derajat keeratan pengaruh antar variabel dengan koefisien kontingensi $C = 0,56$ dengan $C_{maks} = 0,812$. Berdasarkan perbandingan antara C dengan C_{maks} maka hasilnya adalah 0,69, yang berada pada kategori kuat. Sehingga dari hasil pengujian tersebut dapat diketahui bahwa tingginya interaksi yang berlangsung selama pembelajaran pengayaan berbentuk TTS berlangsung menyebabkan kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan semakin meningkat.

E. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data, pembahasan hasil penelitian, khususnya analisis data seperti yang telah diuraikan dalam pembahasan pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk TTS terhadap kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 maka penulis dapat menyimpulkan:

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk TTS yang dilakukan, diketahui ada pengaruh yang sangat signifikan antara pengaruh pembelajaran pengayaan berbentuk TTS terhadap kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013, dari hasil pengujian tersebut dapat diketahui bahwa selama pembelajaran pengayaan berbentuk TTS berlangsung menyebabkan kreativitas siswa kelas VII dan VIII SMP Tunas Harapan semakin meningkat. Hal ini dikarenakan semakin baik pembelajaran pengayaan yang diberikan guru maka semakin tinggi pula kreativitas siswa.

B. Saran

Setelah penulis menyelesaikan penelitian, membahas, menganalisis data dan mengambil kesimpulan dari hasil penelitian maka penulis ingin memberikan saran bahwa:

1. Kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan para guru lainnya diharapkan dapat memperhatikan kondisi belajar siswa dan membantu siswa yang memiliki berbagai karakter yang berbeda-beda agar dapat mengasah kreativitas mereka lebih dalam lagi.
2. Kepada orang tua agar lebih memberikan perhatian kepada anak-anaknya agar anak merasa nyaman dan tidak merasa kesulitan dalam belajar.
3. Kepada siswa diharapkan lebih giat belajar dan siswa dapat belajar dengan model TTS agar dapat mempermudah dalam memahami dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.(2001). *Pengelolaan Kelas dan Sisiwa*.Yogyakarta:
Rajagrafindo Persada
- B. Uno, Hamzah dan Mohamad, Nurdin. (2011). *Belajar dengan Pendekatan
PAILKEM*. Jakarta:Bumi Aksara
- Budiningsih, C.asri.2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Rineka Cipta
- Erlinna, 2012 . Teka-Teki Sebagai Media Pembelajaran. Disadur dari:
<http://Teka-Teki Sebagai Media Pembelajaran < erlinna.htm>. Diakses tanggal:
30 Desember 2012
- Hadi, Sutrisno. 2002. *Metode teknik Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.
Surakarta: UNS
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Maman Rahman.1998. *Manajemen Kelas*. Jakarta : Depdikbud
- Mari juniarti. 2001. *Psikologi Suatu Pengantar*. Erlangga. Jakarta
- Meilina Bustari. 2005. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta : FIP UNY
- Mulyasa, E. (2005). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*.Bandung: Remaja
Rosdakaryas
- Nana,Sudjana dan Ahmad,Rivai.(2010).*Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
Algensindo
- Sagala, saiful. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. jakarta.
- Shafique Ali Khan. 2005. *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*. Bandung: Pustaka Setia

Smaldino, dkk. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka

Suparno,P. 2002. *Filsafat Konstruksivitas dalam Pendidikan*. Yogyakarta:
Kanisius

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 tentang
Sistem Pendidikan Nasional

Uno, Hamzah B.2008.*Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Bumi
aksara. Jakarta

Wiryawan, Sri Anitah dan Wiryawan. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi 1.
Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Terbuka.