

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh

ERMAITA

Penelitian ini di latar belakanginya rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa di Kelas XI IPS SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 10 Bandar Lampung. 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 bahwa kinerja guru sebesar 64 poin dan keterampilan berpikir kreatif sebesar 60,71%. Pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian kinerja guru sebesar 84 poin atau naik 20 poin dari siklus I dan keterampilan keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 82,14% atau naik 21,43% dari siklus I. Pada siklus III telah menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian kinerja guru sebesar 94 poin atau naik 10 poin dari siklus II dan 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: *keterampilan berpikir kreatif, media pembelajaran crossword puzzle*

ABSTRACT

THE USE OF CROSSWORD PUZZLE AS A MEDIA TO INCREASE STUDENTS' CRITICAL THINKING AT SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG

By

ERMAITA

This research was conducted as an answer of the low students' critical thinking skill in Social Class Grade XI at SMA Negeri 10 Bandar Lampung. This research aimed to describe the use of crossword puzzle media to increase students' critical thinking skill in Geographic. The procedures used are planning, action, observing, and reflecting. They were used to revise the work. The result showed that at the first stage, the success rate did not met the the intended criteria. It was proved by 64 points for the teacher's performance, and the students' critical thinking rate was at 60,71%. At the second stage, the result showed success with the teacher's performance at 84 points (increased to 20 points) and students' critical thinking rate was 82,14% (increased by 21,43%). Then at the third stage, the result showed a great success. Teacher's performance raised to 94 points or increased by 10 points from the second stage. Then, the students' critical thinking rate raised to 88,4% or increased by 6,26% from the second stage. In other words, this research on the use of crossword puzzle as a media to increase students' critical thinking was stopped at the third stage since it has shown a success.

Key words: critical thinking, crossword puzzle, learning media