

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA
MELALUI STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN
MENGOPTIMALKAN BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA KELAS V SD NEGERI 01 BLULUKAN
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

WULANDARI

A 510 070 002

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA
MELALUI STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN MENGOPTIMALKAN
BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KELAS V
SD NEGERI 01 BLULUKAN TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

WULANDARI

A510 070 002

Telah Disetujui untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Persetujuan Pembimbing,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Muhroji, SE., M.Si

Drs. Mulyadi S.K, SH., M.Pd

PENGESAHAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA
MELALUI STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN MENGOPTIMALKAN
BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KELAS V
SD NEGERI 01 BLULUKAN TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

WULANDARI

A510 070 002

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal, 08 Juli 2011

Dan dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Muhroji, SE., M.Si. ()
2. Drs. Mulyadi S.K, SH., M.Pd ()
3. Drs. Saring Marsudi, SH., M.Pd ()

Surakarta, Juli 2011

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si.

NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 01 Juli 2011

Peneliti,

Wulandari

A510 070 002

MOTTO

- ✎ Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu.
Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan.
- ✎ Kebesaran seseorang tidak terlihat ketika ia berdiri dan memberikan perintah, tetapi ketika ia berdiri sama tinggi dengan orang lain dan membantu orang lain untuk mengeluarkan yang terbaik dari diri mereka guna mencapai sukses.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayah dan ibuku yang telah memberi motivasi dan dorongan baik yang bersifat material maupun non material.
2. Guru-guruku yang telah memberikan ilmu.
3. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alikum Wr.Wb

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Strategi *Mind Mapping* dengan Mengoptimalkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelas V SD Negeri 01 Blulukan Tahun Pelajaran 2010/2011” dengan baik. Skripsi ini merupakan tanggapan atas fenomena kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajarann IPA. Tanggapan tersebut terwujud dalam bentuk upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam memanipulasi alat peraga dan siswa mampu mengungkapkan gagasannya dalam pembelajaran IPA yang terangkum dalam penelitian tindakan kelas di SD Negeri 01 Blulukan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, tanpa bantuan mereka skripsi ini tidak pernah terwujud. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak.

1. Drs. H. Sofyan Hanif, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Saring Marsudi, SH., M.Pd., Ketua Progdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Drs. Muhroji, SE.,M.Si., Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Drs. Mulyadi S.K,SH.,M.Pd., Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Maria Yadimi,S.Pd., kepala sekolah SD Negeri 01 Blulukan yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis dan Endang Mulyani., selaku guru guru kelas V SD Negeri 01 Blulukan yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
6. Ayah, Ibu, kakak dan adikku yang telah memberi dukungan, doa, motivasi, dan dorongan baik yang bersifat material maupun non material.
7. Teman-teman seperjuanganku terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
8. Teman-teman Euphoriaco Sigit, Yunus dan Lilis terima kasih atas motivasinya.
9. Teman-teman PGSD angkatan 2007 terutama kelas A terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
10. Semua pihak yang telah membntu penulisan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Teriring dengan doa, semoga semua bantuan dan amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan pahala dan keridhoan dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan dari penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Kreativitas	9

2.	Kajian Tentang Pembelajaran IPA di SD.....	15
3.	Strategi <i>Mind Mapping</i>	21
4.	Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran.....	28
B.	Kajian Teori yang Relevan	36
C.	Kerangka Berpikir.....	38
D.	Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODE PENELITIAN.....		41
A.	Setting Penelitian	41
B.	Subjek Penelitian	42
C.	Jenis Penelitian.....	42
D.	Prosedur Penelitian	43
E.	Jenis Data	48
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	48
G.	Instrumen Penelitian	50
H.	Validitas Data.....	51
I.	Teknik Analisis Data.....	52
J.	Indikator Pencapaian.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		54
A.	Data dan Deskripsi Tempat Penelitian.....	54
B.	Deskripsi Kondisi Awal.....	56
C.	Pelaksanaan Tindakan Hasil Penelitian	59
1.	Siklus I.....	60
a.	Perencanaan Tindakan.....	60
b.	Pelaksanaan Tindakan	60

c. Observasi	62
d. Refleksi	63
e. Evaluasi	64
2. Siklus II	65
a. Perencanaan Tindakan	65
b. Pelaksanaan Tindakan	66
c. Observasi	67
d. Refleksi	68
e. Evaluasi	69
3. Siklus III	70
a. Perencanaan Tindakan	70
b. Pelaksanaan Tindakan	70
c. Observasi	72
d. Refleksi	73
e. Evaluasi	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74
E. Indikator Pencapaian Kreativitas	79
BAB V PENUTUP	80
A. Simpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Waktu Penelitian	41
4.1 Data Siswa SD Negeri 01 Blulukan Kecamatan Colomadu	55
4.2 Presentase Indikator Kreativitas Siswa Pra Siklus	57
4.3 Nilai Kompetensi Kognitif Siswa Pra Siklus	57
4.4 Presentase Indikator Kreativitas Siswa Siklus I.....	63
4.5 Nilai Kompetensi Kognitif Siswa Siklus I.....	63
4.6 Presentase Indikator Kreativitas Siswa Siklus II.....	68
4.7 Nilai Kompetensi Kognitif Siswa Siklus II.....	68
4.8 Presentase Indikator Kreativitas Siswa Siklus III	72
4.9 Nilai Kognitif Siswa Siklus III.....	73
4.10 Presentase Indikator Kreativitas Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus III.....	75
4.11 Hasil Tes Kognitif Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus III.....	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	39
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	43
3.2 Langkah – Langkah Siklus Perlakuan Pembelajaran IPA.....	44
4.1 Diagram Presentase Observasi Kreativitas Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus III	76
4.2 Diagram Pencapaian Ketuntasan Protes Kognitif Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus III	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Data Siswa Kelas V SD Negeri 01 Blulukan	84
Lampiran 2. Observasi Pra Siklus	85
Lampiran 3. Observasi Siklus I	88
Lampiran 4. Observasi Siklus II	91
Lampiran 5. Observasi Siklus III	94
Lampiran 6. Lembar Wawancara	97
Lampiran 7. RPP Siklus I	98
Lampiran 8. Soal Evaluasi Siklus I	104
Lampiran 9. Kunci Jawaban Evaluasi I	105
Lampiran 10. RPP Siklus II	106
Lampiran 11. Soal Evaluasi Siklus II	110
Lampiran 12. Kunci Jawaban Evaluasi II	111
Lampiran 13. RPP Siklus III	112
Lampiran 14. Soal Evaluasi Siklus III	117
Lampiran 15. Kunci Jawaban Evaluasi III	118
Lampiran 16. Foto Dokumentasi	119
Lampiran 17. Daftar Nilai Tes Kognitif Pra Siklus	122
Lampiran 18. Daftar Nilai Tes Kognitif Siklus I	123
Lampiran 19. Daftar Nilai Tes kognitif Siklus II	124
Lampiran 20. Daftar Nilai Tes Kognitif Siklus III	125

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MELALUI STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN MENGOPTIMALKAN BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KELAS V SD NEGERI 01 BLULUKAN TAHUN PELAJARAN 2010/2011

Wulandari. A510 070 002. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui strategi *mind mapping* dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Blulukan Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Blulukan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa selama KBM berlangsung. Hasil penelitian menyimpulkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan jumlah rerata seluruh indikator kreativitas saat pra siklus 36% setelah adanya tindakan sebesar 75,2%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui pembelajaran IPA dengan strategi *mind mapping* dan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Kata kunci: kreativitas, *mind mapping*, barang bekas