

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN  
STRATEGI TEAM GAMES TURNAMENT (TGT)**

**PADA SISWA KELAS III**

**SDN GROGOLSARI**

**TAHUN 2014**

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan**

**Guna mencapai derajat Sarjana S-1**

**PSKGJ PGSD UMS**



**oleh :**

**ANIK FIDIA WATI**

**A54E111031**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2014**

**PERSETUJUAN**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN  
STRATEGI TEAM GAMES TURNAMENT (TGT)**

**PADA PADA SISWA KELAS III**

**SDN GROGOLSARI**

**TAHUN 2014**

Disusun Oleh :

**ANIK FIDIA WATI**

**A54E111031**

Telah disetujui dan disahkan untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji  
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Surakarta

**DOSEN PEMBIMBING**

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'M' followed by a horizontal line extending to the right.

**Drs. MULYADI Sk.M.Pd**

**PENGESAHAN**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN  
STRATEGI TEAM GAMES TURNAMENT (TGT)**

**PADA SISWA KELAS III**

**SDN GROGOLSARI**

**TAHUN 2014**

Disusun Oleh :

**ANIK FIDIA WATI**




**A54E111031**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 10 Nopember 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd. (  )
2. Drs. MULYADI Sk.M.Pd (  )
3. Dra. Sri Hartini, SH. (  )

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**DEKAN**



**Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.**

**NIK. 196504281993031001**

## **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 ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, Nopember 2014

Penulis



Anik Fidia Wati

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah dan puji syukur kepada Allah SWT atas anugerah dan karuniaNya sehingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

### **KARYA INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK:**

1. Kepala sekolah dan teman-teman guru di SDN Grogolsari, yang telah banyak membantu dan selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayah dan ibuku, terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang dan pengorbanan yang tiada ternilai.
3. Suamiku yang aku cintai terima kasih atas dukungan yang selalu memotivasi aku untuk selalu bersemangat menyelesaikan skripsi ini.
4. Putriku Ainun bilqis anisatun afifah tersayang mau mengerti bunda untuk melanjutkan studi S1 PGSD ini.
5. Teman-teman seperjuanganku. Terima kasih untuk keceriaan dan canda tawa kalian selama kebersamaan kita kuliah di PSKGJ Kab.Pati.

## **MOTTO**

Orang yang menanamkan keyakinan di dadanya bahwa hari kehidupannya saat ini adalah hari terakhirnya, maka dia akan memperbaharui taubatnya, akan melakukan amalan terbaik, akan taat kepada Rabbnya dan senantiasa mengikuti sunnah Rasul-Nya

La Tahzan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN STRATEGI TEAM GAMES TURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS III SDN GROGOLSARI TAHUN 2014”**. Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu secara tulus mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sultan Syahrir Zabda, M.H., selaku Ketua Program SKGJ FKIP UMS
3. Drs. Mulyadi Sk.M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sangat bijaksana.
4. Bapak/Ibu Dosen FKIP PGSD S1 UMS yang telah memberikan ilmunya selama ini.
5. Keluarga besar SDN Grogolsari Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati, yang telah memberikan izin penelitian dan bantuannya kepada penulis.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan dalam rangka peningkatan mutu kualitas sumber daya manusia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kehilafan. Oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun demi kemajuan bersama.

Surakarta, 10 Nopember 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pembatasan Masalah .....	2
C. Identifikasi Masalah .....	2
D. Perumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
<b>BAB II</b> .....	<b>4</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>4</b>
A. Kajian Teori .....	4

a. Pengertian IPA .....	4
b. Hakekat Ilmu IPA .....	4
c. Pembelajaran IPA di SD .....	6
d. Aktivitas siswa dalam .....	8
e. Tujuan Pembelajaran IPA .....	9
f. Hakekat Pembelajaran IPA .....	9
B. Kreativitas Belajar .....	10
a. Pengertian Kreativitas Belajar .....	10
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar .....	12
e. Indikator Kreativitas Belajar .....	14
C. Pengertian Pembelajaran .....	16
D. Strategi Pembelajaran Team Games Tournament .....	17
E. Kajian Yang Relevan .....	21
F. Kerangka Pemikiran .....	23
G. Hipotesis Tindakan .....	24
<b>BAB III .....</b>	<b>24</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Setting Penelitian .....	24
B. Subjek Penelitian .....	24
C. Jenis Penelitian .....	24
D. Prosedur Penelitian .....	26
E. Jenis dan Sumber Data .....	30

F. Pengumpulan Data .....	32
G. Teknik Analises Data .....	35
H. Indikator Kerja .....	35
<b>BAB IV .....</b>	<b>35</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
<b>A. Gambaran Umum Obyek Penelitian .....</b>	<b>35</b>
1. Latar Geografis Sekolah .....	35
2. Struktur Organisasi .....	35
3. Profil Sekolah .....	36
4. Keadaan Guru dan Karyawan .....	38
5. Sarana dan Prasarana Pendidikan .....	40
<b>B. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus) .....</b>	<b>40</b>
<b>C. Deskripsi Penelitian Siklus I .....</b>	<b>41</b>
1. Deskripsi Siklus I .....	41
a. Perencanaan Tindakan .....	42
b. Pelaksanaan Tindakan .....	42
c. Observasi .....	43
d. Refleksi .....	50
2. Deskripsi Siklus II .....	58
a. Perencanaan Tindakan .....	58
b. Pelaksanaan Tindakan .....	59
c. Observasi .....	61
d. Refleksi .....	67

<b>D. Pembahasan Hasil Penelitian</b> .....	<b>77</b>
1. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru .....	80
<b>BAB V</b> .....	<b>84</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Implikasi .....	85
C. Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian .....	22
2. Kreatifitas Kondisi Awal .....	41
3. Hasil Pengamatan Kreativitas Belajar Siklus 1 Pertemuan I ...	45
4. Tabel Frekuensi Prosentase Kreativitas Belajar .....	47
5. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1 .....	47
6. Hasil Pengamatan Kreativitas Belajar Siklus 1 Pertemuan II ...	53
7. Tabel Frekuensi Prosentase Kreativitas Belajar Pertemuan II ....	55
8. Hasil Pengamatan Kreativitas Belajar Siklus II Pertemuan III ...	62
9. Tabel Frekuensi Prosentase Kreativitas Belajar Pertemuan III ....	64
10. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan III .....	65
11. Hasil Pengamatan Kreativitas Belajar Siklus II Pertemuan IV ...	71
12. Tabel Frekuensi Prosentase Kreativitas Belajar Pertemuan IV ....	72
13. Aspek Penilaian Indikator Yang dicapai Siswa .....	73
14. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan IV .....	74
15. Daftar Prosentase Kreativitas Siswa Tindakan .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pemikiran Penelitian .....	23
2. Tahapan Tindakan Penelitiana .....	26
3. Grafik Prosentase Peningkatan kreatifitas .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Surat Ijin Riset dari UMS .....	89
II. Surat Ijin Riset dari SDN Grogolsari .....	90
III. RPP Siklus I .....	91
IV. Lembar Observasi Pembelajaran Untuk Guru Siklus I .....	102
V. Lembar Observasi Kreatifitas belajar Siswa Siklus I .....	104
VI. RPP Siklus II .....	110
VII. Lembar Observasi Pembelajaran Untuk Guru Siklus II .....	126
VIII. Lembar Observasi Minat Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II	128
IX. Dokumentasi Foto .....	134

## **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN STRATEGI TEAM GAMES TURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS III SDN GROGOLSARI TAHUN 2014**

Anik Fidia Wati (A54E111031), Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PGSD Cabang Pati, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

### **ABSTRAK**

Laporan tindakan kelas dengan judul: Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar IPA Dengan Strategi Team Games Turnament (TGT) Pada Pada Siswa Kelas III SDN Grogolsari Tahun 2014. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri Grogolsari ditemukan masalah dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi perkalian. Dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang terkeatifitas dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA materi perkalian siswa hanya diberi penjelasan dan contoh soal kemudian diberi tugas untuk mengerjakan dengan kemampuannya sendiri. Dalam hal ini, guru kurang memberikan peluang kepada siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui kehidupan nyata. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan. Cara yang dapat ditempuh untuk menyelesaikan masalah tersebut yakni dengan penggunaan Strategi Team Games Turnament (TGT) dalam pembelajaran IPA.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa kelas III SD Negeri Grogolsari pada pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dengan subjek penelitian siswa kelas III SD Negeri Grogolsari. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, wawancara dan teknik analisis data meliputi analisis interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreatifitas belajar siswa hingga 75 %. Dari hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa penggunaan Strategi Team Games Turnament (TGT) dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, maka guru disarankan untuk menerapkan pendekatan Strategi Team Games Turnament (TGT) karena terbukti dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

**Kata kunci :** *kreatifitas belajar siswa, Strategi Team Games Turnament (TGT).*