

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

NASKAH PUBLIKASI

**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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jln.A.Yani Trombol Pos I Pabelan Kartasura –Surakarta 57102 Telp.0271
717417 psw 330 Fax. 0271-715448

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir:

Nama : Drs. Mulyadi Sk.M.Pd

NIP/ NIK : 191

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Anik Fidia Wati

NIM : A54E111031

Jurusan : PSKGJ PGSD

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA
DENGAN STRATEGI TEAM GAMES TURNAMENT (TGT)
PADA SISWA KELAS III SDN GROGOLSARI

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Surakarta,

Pembimbing,

Drs. MULYADI Sk.M.Pd

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

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. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri Grogolsari ditemukan masalah dalam pembelajaran IPA. 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 terkeaktifitas dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA materi penggolongan makhluk hidup 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 non tes berupa pengamatan terhadap kreatifitas siswa dan performansi guru.

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).*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Berdasarkan temuan masalah pembelajaran IPA di kelas III tentang peserta didik yang kurang Kreatif dalam pembelajaran. Maka peneliti mengadakan penelitian di kelas III supaya peserta didik kreatif dalam pembelajaran IPA dan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Dengan demikian hasil diskusi tim kolaborasi guru kelas III SD N Grogolsari, untuk memecahkan masalah kurangnya keaktifan siswa pada materi sumber daya alam. Maka dihasilkan keputusan bahwa alternatif tindakan yang diusulkan adalah penggunaan salah satu pendekatan dengan metode pembelajaran Team Games Turnament (TGT). Dengan menggunakan metode pembelajaran Team Games Turnament (TGT) ini diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran IPA dan dapat menemukan keterkaitannya dengan lingkungan sekitar, sehingga akan melatih kepedulian siswa dengan lingkungan.

Dari ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar IPA Dengan Strategi Team Games Turnament (TGT) Pada Siswa Kelas III SDN Grogolsari”. Peneliti berharap dengan strategi *Team Games* yang akan di terapkan di sekolah akan membawa peningkatan dalam proses belajar siswa. Sehingga materi yang akan disampaikan akan lebih berfariatif dan tidak membuat siswa jenuh dalam kelas.

Pembatasan Masalah

Dengan adanya masalah yang cukup banyak, maka penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Pembelajaran IPA di Kelas III SDN Grogolsari pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Team Games Turnament* (TGT)
3. Aspek yang ditingkatkan adalah kreativitas belajar siswa.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang hendak penulis teliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah dengan penerapan strategi *Team Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA pada siswa Kelas III SD Negeri Grogolsari Tahun Pelajaran 2014/2015?”

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA dengan penerapan strategi *Team Games Turnament* (TGT) pada siswa Kelas III SDN Grogolsari Tahun Pelajaran 2014/ 2015.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat bagi Peneliti

- a) Dapat Mengetahui kelemahan dan kelebihan siswa
- b) Dapat memberikan tambahan referensi pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat bagi Guru

- a) Dapat memberikan tambahan referensi pengetahuan dan pengalaman bagi para guru utamanya dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.
- b) Dapat dijadikan dasar atau rujukan untuk dapat melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang lebih lanjut sebagai upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran.

3. Manfaat bagi Kepala Sekolah

- a) Dapat memberikan pengalaman bagi sekolah dalam rangka peningkatan prestasi dan mutu lulusan.

b) Dapat memotivasi pimpinan sekolah untuk dapat memfasilitasi pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas bagi para guru sebagai upaya melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Ini sangat berarti bahwa sekolah yang gurunya mengadakan PTK akan dapat berkembang menjadi sekolah yang berkualitas dan bermutu.

LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris 'science'. Kata 'science' sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin 'scientia' yang berarti saya tahu. 'science' terdiri dari social sciences (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan natural science (ilmu pengetahuan alam). Namun, dalam perkembangannya science sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja, walaupun pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan etimologi (Jujun Suriasumantri, 1998: 299 dalam Trianto, 2010: 136)

Dari pengertian diatas didapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang meliputi observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori, dan hipotesis-hipotesis.

2. Kreatifitas Belajar

Dalam kegiatan mengajar sehari-hari dapat digunakan sejumlah strategi khusus yang dapat meningkatkan kreativitas.

(1) Penilaian

Penilaian guru terhadap pekerjaan murid yang dapat dilakukan dengan cara:

- Memberi umpan balik berarti daripada evaluasi yang abstrak dan tidak jelas.
- Melibatkan siswa dalam menilai pekerjaan mereka sendiri dan belajar dari kesalahan mereka

- Penekanan terhadap “apa yang telah kamu pelajari” dan bukan pada “bagaimana melakukannya”.

(2) Hadiah

Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah kesempatan menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan.

(3) Pilihan

Sedapat mungkin berilah kesempatan kepada anak memilih apa yang nyaman bagi dia selama hal itu sesuai dengan ketentuan yang ada.

(Munandar. 2004. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia)

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelas III SDN Grogolsari Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Grogolsari, Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati. Adapun jumlah siswa 17 anak yang terdiri dari laki-laki 10 perempuan 7 orang.

Prosedur Penelitian

Menurut Arikunto (2008), model penelitian tindakan kelas adalah secara garis besar terdapat 4 tahapan yang harus dilalui, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.

Data dan Sumber Data

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data diperoleh.

Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN Grogolsari

Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2014/2015 pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Jenis Data

Dalam PTK ada dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Kedua data ini setelah dianalisis dapat digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi, misalnya perubahan pada kinerja siswa, guru, atau perubahan suasana kelas (Rubino Rubianto, 2011 : 57-64).

- a. Data kualitatif : berupa data yang menunjukkan aktivitas guru, kreatifitas belajar siswa dan pemahaman siswa.
- b. Data Kuantitatif : berupa data yang menunjukkan hasil belajar siswa yang diambil dengan memberikan tes tertulis pada setiap akhir siklus.

Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan masalah yang telah di ajukan dalam judul penelitian ini, maka data yang akan di kumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, pengamatan, penugasan, dan wawancara yang mengacu pada teknik tes dan pengukuran dalam materi pembelajaran IPA penggolongan makhluk hidup.

1. Pengamatan/observasi

Metode pengamatan/observasi adalah untuk mengumpulkan data dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang di teliti. (Margono dalam Rubino Rubiyanto, 2011:85)

Validasi Data

Untuk menjamin validitas data dan pertanggungjawaban yang dapat dijadikan dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan, maka yang digunakan untuk memeriksa validitas data yaitu dengan validitas sumber dan triangulasi waktu.

- a. Triangulasi sumber merupakan teknik pengumpulan data yang sejenis dari berbagai sumber data yang berbeda maksudnya data tersebut dilakukan ricek kebenarannya dari sumber lain yang dianggap paham dengan data.

- b. Triangulasi waktu artinya data tersebut dicek pada respondent pertama pada waktu yang berbeda. (Rubino Rubiyanto, 2008:60)

Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008:246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah penuh. Analisis data menggunakan model analisis interaktif yaitu melalui 2 tahap :

1. Paparan Data

Upaya menampilkan data bermakna yang jelas dan mudah dipahami dalam bentuk narasi, grafik atau bentuk lain

2. Penyimpulan

Yaitu mengambil intisari dari paparan data dalam bentuk pernyataan atau kalimat singkat, padat dan bermakna

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Sekolah

Nama Sekolah: SD Negeri Grogolsari, NPSN: 20316816, Alamat : Ds. Grogolsari Rt 01 Rw 03, Kec. Pucakwangi , Tahun Berdiri: 1970, Tahun Beroperasi: 1970

Deskripsi Kondisi Awal

Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas III SD Negeri Grogolsari kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA rendah. Berdasarkan observasi awal didapatkan informasi mengenai frekuensi prosentase kreatifitas belajar siswa kelas III dalam pembelajaran IPA yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Tabel Frekuensi Prosentase Kreatifitas Belajar Pra Siklus

| Prosentase Kreatifitas | Kreatifitas Siswa | Jumlah Siswa |
|------------------------|-------------------|--------------|
| 1 % - 47 % | Kurang (K) | 8 |
| 48 % - 70 % | Cukup (C) | 6 |

| | | |
|--------------|----------|---|
| 71 % - 100 % | Baik (B) | 3 |
|--------------|----------|---|

Penyebabnya antara lain metode yang digunakan guru kurang mampu memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kreatifitas belajarnya di kelas. Guru hanya monoton dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan cepat bosan. Ketika guru menjelaskan siswa kurang kreatifitas untuk mengikuti pelajaran, siswa asik berbicara sendiri dengan temannya. kreatifitas siswa untuk bertanya pun sangat kurang, hanya beberapa siswa saja yang berani mengungkapkan pendapatannya. Hal inilah yang harus dipecahkan guru untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA . Kesepakatan bersama untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa guru peneliti akan menggunakan strategi TGT.

Deskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan dua kali pertemuan yaitu tanggal 29 dan 30 September 2014, pembelajaran dilaksanakan dengan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Kegiatan awal ini dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama, dilanjutkan dengan absensi dan apresepsi. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil dari observasi yang telah dilakukan pada tindakan kelas siklus I, ditemukan bahwa kreatifitas belajar siswa mencapai 57% pada pertemuan ke I dan 62% pada pertemuan ke II dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi TGT. Ini berarti dibandingkan dengan sebelum diadakan siklus I ada peningkatan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA .

Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilakukan tanggal 6 dan 7 Oktober 2014. Pada siklus II guru meningkatkan kinerja dan bimbingan serta pengarahan terhadap siswa, agar siswa dapat lebih fokus pada pelajaran. Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas Siklus II ditemukan bahwa kreatifitas belajar siswa mencapai 74% pada pertemuan ke III dan 89% pada pertemuan ke IV dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi TGT. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan lagi kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA

dan sudah memenuhi indikator pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini dan mengalami peningkatan yang sangat baik.

Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian didapatkan dari analisis penelitian yang merupakan kerjasama peneliti, rekan guru, kepala sekolah, dan siswa kelas III SDN Grogolsari. Dalam rangka meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA peneliti melakukan inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada awalnya guru masih monoton dalam menjelaskan materi pembelajaran .

Berdasarkan penelitian dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan kreatifitas belajar siswa yang sangat memuaskan. Sehingga terjawablah dari hipotesis penelitian bahwa dengan strategi TGT dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Hasilnya pun terbukti sangat baik memenuhi indikator pencapaian yang ingin dicapai yaitu 75%.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini ialah dengan menggunakan strategi TGT pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa kelas III SDN Grogolsari semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase kreatifitas belajar siswa sebesar 43% pada pra siklus, menjadi 57% pada pertemuan I dan 62% pada pertemuan II di siklus I dan 89% pada pertemuan III dan 89% pada siklus IV di akhir siklus II. Oleh karena itu strategi TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang afektif untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa, karena metode ini mampu merangsang siswa berfikir kreatif, melatih siswa untuk fokus terhadap pelajaran serta merangsang kepercayaan diri siswa.

Implikasi

Implikasi penelitian ini berdasarkan pada manfaat penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah bahwa kreativitas belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan model TGT dapat meningkat sehingga model pembelajaran ini dapat dipertimbangkan untuk menambah model pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

2. Implikasi Praktis

Penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran IPA melalui penerapan model *Team Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Saran

Saran dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala Sekolah sebagai motor penegak perbaikan pembelajaran hendaknya selalu menjaga hubungan baik dengan para guru melalui kerja kolaborasi.
- b. Kepala Sekolah sebaiknya selalu memantau kegiatan pembelajaran melalui supervise tiap-tiap kelas.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya cermat dalam menggunakan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kreatifitas siswa untuk belajar.
- b. Guru sebaiknya selalu melakukan pendekatan secara emosional terhadap siswa, agar siswa terlatih percaya diri.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lainnya hendaknya melakukan penelitian sejenis dengan obyek dan subyek yang berbeda untuk lebih memperkaya khasanah ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Aly & Eny Rahma. (1998). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Agus Budi Wahyudi, 2011. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: PSKGJ-FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta
- Depdiknas. 2001. *Buku 1 Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdikbud.
- Munandar. 1995. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Sinar Harapan
-, 2004. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia
- Supriyadi,D. 1994. *Kreativitas Kebudayaan &Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta
- Semiawan, Conny, dkk., 1990. *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Di Sekolah Menengah*, Jakarta: Graha Media
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group