

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR BAHASA
INDONESIA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *TEAM GAMES
TURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS IV SDN MOJOLUHUR
TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh :

SITI ROMLAH

NIM. A54E090008

**PROGRAM STUDI S1 PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR BAHASA
INDONESIA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *TEAM GAMES
TURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS IV SDN MOJOLUHUR
TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

Disusun Oleh

SITI ROMLAH

NIM. A54E090008

Telah disetujui dan dipertahankan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing



Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd.

Tanggal : 14 September 2013

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR BAHASA
INDONESIA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *TEAM GAMES
TURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS IV SDN MOJOLUHUR
TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

Disusun Oleh

SITI ROMLAH

NIM. A54E090008

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal
28 September 2013 Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Susunan dewan penguji :**

1. Drs. Saring Marsudi, SH. M. Pd

(.....)

2. Drs. Rubino Rubiyanto, MPd

(.....)

3. Drs. Suwarno, SH. MPd

(.....)

Surakarta , 28 Oktober 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Dra. N. Setyaningsih. M.Si

NIK. 403



PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SITI ROMLAH

NIM : A54E090008

Jurusan : S1 PGSD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

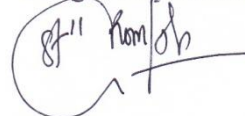
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia
Melalui Penerapan Strategi Team Games Turnament (TGT)
Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoluhur Tahun Ajaran 2013/ 2014

Menyatakan bahwa PTK ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan studi di perguruan tinggi lain kecuali pada bagian-bagian tertentu saya ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya dan saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Pati,

Yang Menyatakan



SITI ROMLAH

NIM. A54E090008

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

PERSEMBAHAN

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

KARYA INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK:

1. Ayah dan ibuku, terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang dan pengorbanan yang tiada ternilai.
2. Suamiku Sudarmani yang aku cintai terima kasih atas dukungan yang selalu memotivasi aku untuk selalu bersemangat menyelesaikan skripsi ini.
3. Putriku tersayang Nafeeza Avril Qisyah Qaissaray yang mau mengerti bunda untuk melanjutkan studi S1 PGSD ini.
4. Teman-teman seperjuanganku Dulkafit dan Fitrotun Nikmah. Terima kasih untuk keceriaan dan canda tawa kalian selama kebersamaan kita kuliah di PSKGJ Kab.Pati.

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENERAPAN STRATEGI TEAM GAMES TURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN MOJOLUHUR TAHUN AJARAN 2013/ 2014

SITI ROMLAH, A54E090008, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 121 halaman.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar mata pelajaran bahasa Indonesia melalui strategi team games turnament. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV dan guru SDN Mojoluhur pada tanggal 01 Juni 2013. Tahapan penelitian terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan selama 2 siklus, siklus pertama dilakukan dua kali pertemuan sedangkan siklus kedua dilakukan satu kali pertemuan. Subyeknya Siswa kelas IV SDN Mojoluhur yang berjumlah 14 siswa dan obyeknya adalah kreativitas belajar siswa serta strategi team games turnament. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan bahan ajar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data observasi hasil pembelajaran, hasil wawancara dan jurnal harian. Data tambahan yang diperoleh dari wawancara tidak terstruktur dengan siswa dan data hasil foto kamera sebagai pertimbangan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Mojoluhur setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi team games turnament. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus diketahui kreativitas belajar siswa rendah dengan presentase 37%. Pada siklus I terdapat kreativitas belajar siswa sedikit meningkat pada tahap sedang dengan nilai presentase kreativitas belajar siswa 66,8% dan pada siklus II kreativitas belajar siswa sangat baik dengan presentase 81,6%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan kreativitas belajar bagi siswa dengan penerapan strategi pembelajaran team games turnament.

Kata Kunci: *peningkatan, kreativitas belajar Bahasa Indonesia, strategi team games turnament.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dra. N. Setyaningsih, M.Si Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. H. Sutan Syahrir Zabda, M.H Ketua PSKGJ Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. Saring Marsudi,SH, M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah dengan perhatian dan kesabaran memberikan bimbingan, saran dan arahan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Bapak/ Ibu Dosen FKIP, UMS progdi PGSD yang telah memberi bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.

5. Bapak Kasrun S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Mojoluhur yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas di SDN Mojoluhur.
6. Rekan Guru SDN Mojoluhur yang bersedia bekerjasama dalam melakukan penelitian.
7. Siswa kelas IV SDN Mojoluhur.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis mendapatkan pahala yang melimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Amin.

Pati, 14 September 2013

Siti Romlah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5

BAB II	LANDASAN TEORI	6
A.	Kajian Teori.....	6
1.	Kreativitas Belajar.....	6
a.	Pengertian Kreativitas Belajar.....	6
b.	Indikator Kreativitas Belajar.....	8
c.	Cara Mengukur Kreativitas.....	9
d.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	9
2.	Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	11
a.	Pengertian Bahasa Indonesia.....	12
b.	Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	13
c.	Aspek-Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	14
d.	Langkah-Langkah Pembelajaran.....	14
e.	Materi Membaca dan Membuat Pantun.....	15
3.	Strategi Pembelajaran <i>Team Games Turnament</i> (TGT).....	18
a.	Definisi Strategi <i>Team Games Turnament</i>	18
b.	Langkah-Langkah Penerapan	19
c.	Kelebihan dan Kelemahan.....	21
d.	Solusi Pemecahan Kelemahan Strategi TGT.....	22
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	22
C.	Kerangka Pemikiran	25
D.	Hipotesis	26
BAB III	METODE PENELITIAN	27
A.	Setting Penelitian	27

B. Subyek dan Obyek Penelitian	28
C. Jenis Penelitian	28
D. Prosedur Penelitian	28
E. Jenis dan Sumber Data.....	33
F. Pengumpulan Data	35
1. Teknik Pengumpulan Data	35
2. Instrumen Penelitian	38
3. Validitas atau Keabsahan Data	40
G. Teknik Analisis Data	40
H. Indikator Kinerja	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Latar Penelitian	43
1. Keadaan SDN Mojuluhur.....	43
2. Keadaan Guru SDN Mojuluhur	46
3. Keadaan Siswa SDN Mojuluhur.....	48
4. Sarana dan Prasarana.....	48
B. Refleksi Awal	49
C. Analisis Pencarian Fakta	51
1. Deskripsi Hasil Siklus I	52
a. Perencanaan Tindakan	52
b. Pelaksanaan Tindakan	53
c. Observasi	58
d. Refleksi	61

2. Deskripsi Hasil Siklus II	63
a. Perencanaan Tindakan	63
b. Pelaksanaan Tindakan	65
c. Observasi	66
d. Refleksi	68
D. Deskripsi Penelitian Siklus	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi	73
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rencana Pembelajaran.....	15
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian.....	24
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan PTK.....	27
Tabel 3.2 Indikator Kreativitas.....	42
Tabel 4.1 Jumlah Siswa SDN Mojoluhur.....	48
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana.....	48
Tabel 4.3 Jumlah Sarana Sekolah.....	49
Tabel 4.4 Jumlah Prasarana Sekolah.....	49
Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Pra Penelitian.....	50
Tabel 4.6 Hasil Pra Siklus Kreativitas Belajar.....	51
Tabel 4.7 Jadwal Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	53
Tabel 4.8 Hasil Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Siklus I.....	60
Tabel 4.9 Hasil Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Siklus II.....	68
Tabel 4.10 Daftar Kreativitas Belajar Sebelum dan Sesudah.....	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 3.1 Tahapan Tindakan Penelitian.....	29
Gambar 4.1 SDN Mojoluhur.....	43
Gambar 4.2 Denah Lokasi SDN Mojoluhur.....	45
Gambar 4.3 Struktur Organisasi Sekolah.....	46
Gambar 4.4 Peneliti Menjelaskan Materi.....	56
Gambar 4.5 Siswa Berdiskusi.....	58
Gambar 4.6 Peneliti Menjelaskan Materi.....	65
Gambar 4.7 Presentasi Siswa Hasil Diskusi.....	66
Gambar 4.8 Grafik Peningkatan Per Siklus dalam Penelitian.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Daftar Nama Siswa Kelas IV.....	77
Lampiran 2	Silabus Pembelajaran.....	78
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	79
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	93
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Kreativitas Belajar Siklus I.....	107
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Kreativitas Belajar Siklus II.....	110
Lampiran 7	Lembar Pengamatan Penerapan Strategi Team Games Turnament Siklus I.....	113
Lampiran 8	Lembar Pengamatan Penerapan Strategi Team Games Turnament Siklus II.....	115
Lampiran 9	Pedoman dan Hasil Wawancara Siklus I.....	117
Lampiran 10	Pedoman dan Hasil Wawancara Siklus II.....	120
Lampiran 11	Surat Ijin Riset.....	122