

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

**NASKAH PUBLIKASI**



*Disusun Oleh :*

**SITI ROMLAH  
NIM. A54E090008**

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



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jln. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax. 715448 Surakarta 57102  
Website : <http://www.ums.ac.id> Email : [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd

NIP/NIK : 19521125 198003 1 001

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

Nama : SITI ROMLAH

NIM : A54E090008

Jurusan : PGSD PSKGJ

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

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 28 Oktober 2013

Pembimbing

**Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd**  
NIP/NIK : 19521125 198003 1 001

**N.B. Pembimbing satu dosen**

## 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 Oktober 2013  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Susunan dewan penguji :

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

(.....)

2. Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd

(.....)

3. Drs. Suwarno, SH. M.Pd

(.....)



Surakarta , 28 Oktober 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Dra. N. Setyaningsih. M.Si

ABSTRAK

NIK. 403



**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. Indikator kreativitas belajar bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: (1) senang bertanya; (2) mampu menjawab pertanyaan; (3) tekun dalam mengerjakan tugas; (4) aktif dalam diskusi; (5) ikut dalam menyusun kesimpulan.

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.*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (BSNP, 2006). Untuk berbahasa dengan baik dan benar, maka diperlukan pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia. Pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa di sekolah. Oleh karena itu pemerintah membuat kurikulum bahasa Indonesia yang wajib untuk diajarkan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan, yakni dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi (PT).

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu tantangan tersendiri bagi seorang guru, mengingat bahasa ini bagi sebagian sekolah merupakan bahasa pengantar yang dipakai untuk menyampaikan materi pelajaran yang lain. Pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi membantu peserta didik untuk mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif (Depdiknas, 2006).

Dalam kemampuan membaca dan menulis merupakan faktor utama dalam pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar (SD), membaca merupakan aktivitas audiovisual untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata (Munawir Yusuf dkk. 2003:69) dan menulis Menulis merupakan kegiatan produktif yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Pesan tersebut berupa isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Menurut Akhadiyah (1997:8) menulis tersebut mengandung unsur komunikasi, proses berpikir, tulisan sebagai mediumnya dan merupakan penyampai gagasan penulis kepada khalayak.

Mengajarkan apresiasi bahasa dan sastra tidak hanya dengan menyediakan dan menugasi siswa membaca karya sastra, tetapi dapat juga mengasah kemampuan siswa untuk menciptakan karya sastra. Oleh karena itu, pemilihan metode/teknik menuangkan ide sangatlah penting untuk memacu kreativitas siswa dalam mengarang. Terutama sastra lama yaitu Pantun, pantun

merupakan salah satu bagian sastra, puisi dapat diartikan sebagai karya sastra yang disusun dari rangkaian kata dan membentuk baris dan bait, bait adalah gabungan baris dalam puisi. Dengan demikian, peran guru sangat penting untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membaca dan menulis/membuat pantun.

Dari hasil refleksi penulis selama menjadi guru di SDN Mojoluhur, ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV kreativitas belajar siswa dalam membaca dan menulis masih tergolong rendah, siswa masih malas untuk membaca dan menulis terutama dalam hal membuat pantun, untuk bisa memahami materi yang diajarkan siswa merasa kesulitan karena selama ini guru di kelas IV masih menggunakan pembelajaran ceramah dan tugas. Hal ini terjadi karena siswa menulis pantun hanya berdasarkan contoh-contoh yang ada. Guru jarang membimbing siswa menulis pantun secara kreatif. Siswa belum diberi kepercayaan menulis pantun dengan kreativitasnya sendiri. Karena demikian guru perlu mengarahkan siswa agar mau menulis pantun dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan kreatif. Hal seperti itu bisa dilakukan oleh siswa jika guru membimbing siswa secara rutin dalam proses belajar mengajar. Disamping itu, jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 14 siswa hanya 36% (5 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 64% (9 siswa), belum memenuhi KKM.

Untuk itu guru harus pandai-pandai memilih pendekatan atau strategi yang tepat, agar kemampuan membaca dan membuat pantun belajar Bahasa Indonesia meningkat. Team Games Turnament (TGT) salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Kreativitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Atas dasar itulah maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Strategi *Team Games Turnament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN Mojoluhur Tahun Pelajaran 2013/ 2014.

### **Pembatasan Masalah**

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

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SDN Mojoluhur pada semester genap tahun pelajaran 2013/ 2014.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Team Games Turnament* (TGT)
3. Aspek yang ditingkatkan adalah kreativitas belajar siswa.

### **Rumusan Masalah**

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

“Apakah melalui penerapan strategi *Team Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan kreativitas belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Mojoluhur Tahun Pelajaran 2013/2014?”

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar bahasa Indonesia melalui penerapan strategi *Team Games Turnament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN Mojoluhur Tahun Pelajaran 2013/ 2014.

### **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat bagi Siswa  
Sebagai wahana baru dalam proses meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Manfaat bagi Guru
  - a) Dapat memberikan tambahan referensi pengetahuan dan pengalaman bagi para guru utamanya dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran.

- b) Dapat dijadikan dasar atau rujukan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang lebih lanjut sebagai upaya melakukan perbaikan pembelajaran.
3. Manfaat bagi Sekolah
- a) Dapat memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka peningkatan prestasi dan mutu lulusan.
  - b) Dapat memotivasi pimpinan sekolah untuk memfasilitasi pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas bagi para guru sebagai upaya melakukan perbaikan pembelajaran. Ini berarti bahwa sekolah yang gurunya mengadakan PTK akan berkembang menjadi sekolah yang berkualitas.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Kreativitas Belajar**

Barron (1982) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Utami Munandar (1992:47) mendefinisikan: “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.” Guilford (1970) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.

Berdasarkan berbagai definisi kreativitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Indikator Kreativitas Belajar

Indikator kreativitas belajar menurut Slameto (2010) dapat dilihat dari:

- (1) Rasa ingin tahu, dalam indikator ini aspek yang diamati adalah antusias siswa saat menerima pelajaran.
- (2) Mempunyai minat yang luas, ulet dan tekun dalam mengerjakan tugas.



- (3) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti menentukan indikator kreativitas sebagai berikut:

- a. Senang bertanya
- b. Mampu menjawab pertanyaan
- c. Tekun dalam mengerjakan tugas
- d. Aktif dalam diskusi
- e. Ikut dalam menyusun kesimpulan.

## **2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi. Melalui bahasa manusia dapat saling berhubungan (berkomunikasi), saling berbagi, pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Keterampilan berbahasa mencakup empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Hurlock (1978:176) memaparkan bahasa adalah bentuk komunikasi pikiran dan perasaan disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.

## **3. Strategi Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam dan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran TGT

Dalam Implementasinya secara teknis Slavin (2008:143) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- (1) Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- (2) Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- (3) Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- (4) Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN Mojoluhur Kecamatan Jaken Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2013/ 2014.

### **Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mojoluhur yang berjumlah 14 terdiri dari 7 putra dan 7 putri dan guru kelas dengan berkolaborasi 2 teman sejawat. Obyek penelitiannya adalah Kreativitas belajar bahasa Indonesia.

### **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.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan oleh peneliti secara langsung. Berdasarkan tujuan penelitian, maka jelas bahwa penelitian ini tidak menguji hipotesis secara kualitatif, akan tetapi lebih

bersifat untuk mendeskripsikan data, fakta, dan keadaan yang ada. Penelitian ini menggunakan pola penelitian siklus.

### **Pengumpulan Data**

- a. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kreativitas belajar siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar.
- b. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah pelaksanaan pembelajaran, yang terdiri atas materi membaca dan membuat pantun.
- c. Dokumentasi, Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada di sekolah ataupun yang berada berada diluar sekolah, yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut.

### **Instrumen Penelitian**

1. Lembar Observasi, dalam penelitian ini digunakan dua lembar observasi yaitu lembar observasi pelaksanaan model pembelajaran *TGT* dan lembar observasi kreativitas membaca dan membuat pantun.
2. Pedoman Wawancara, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan pewawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007: 186).
3. Tes, soal tes untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar bahasa Indonesia setelah pembelajaran
4. Dokumentasi, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nama anak, daftar nilai siswa, daftar kelompok, dan lembar observasi

### **Indikator Kinerja**

Adapun yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa mencapai 80% dari 14 siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Profil Sekolah**

- 1) Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 101031806013
- 2) Nomor Pokok Sekolah Nasional : 20316315
- 3) Nama Sekolah : SDN Mojoluhur
- 4) Status Sekolah : Negeri
- 5) Alamat Sekolah : Ds.Mojoluhur
- 6) Kelurahan/ Desa : Ds. Mojoluhur
- 7) Kecamatan : Jaken
- 8) Kabupaten : Pati
- 9) Propinsi : Jawa Tengah
- 10) Kode Pos : 59184

### **Visi dan Misi Sekolah**

#### 1) Visi

“Berazazkan iman dan taqwa kita meningkatkan prestasi akademik dan non akademik sehingga menjadi yang cerdas, terampil, kreatif, dan bersikap luhur bermoral”.

#### 2) Misi

- (a) Meningkatkan suatu proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat dicapai hasil yang optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki dengan peningkatan mutu layanan.
- (b) Menumbuhkan semangat untuk meningkatkan prestasi akademik dan non akademik dalam persaingan kompetensi lomba secara jujur dan positif.
- (c) Mengupayakan praktek kerja sederhana di lingkungan sekolah maupun masyarakat berkaitan dengan keterampilan akademik dan non akademik.

- (d) Menumbuhkan penghayatan terhadap agama yang dianut budaya bangsa sehingga menjadi sumber inspirasi kearifan dalam berfikir.

### **Deskripsi Kondisi Awal**

Dari hasil observasi pada tanggal 10 Juni 2013, peneliti menemukan adanya masalah yaitu kreativitas belajar bahasa Indonesia siswa yang belum optimal. Kurangnya kreativitas dalam memahami isi pantun ini, teramati pada siswa mengerjakan soal tentang menjelaskan isi pantun. Siswa merasa kesulitan karena selama ini guru di kelas IV masih menggunakan pembelajaran ceramah dan tugas.

Saat pembelajaran aktivitas siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang diajarkan, misalnya mengobrol, mencoret-mencoret buku, melamun, saat guru memberikan tugas siswa kurang sungguh-sungguh mengerjakan, dan saat tanya jawab dalam materi menjelaskan isi pantun, banyak siswa yang salah menjawab.

### **Deskripsi Siklus I**

Siklus I dilakukan dua kali pertemuan yaitu tanggal 19 dan 20 Agustus 2013, pembelajaran dilaksanakan dengan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Kegiatan awal ini dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama, dilanjutkan dengan absensi dan appersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil dari observasi yang telah dilakukan pada tindakan kelas siklus I, ditemukan bahwa kreativitas belajar siswa mencapai 66,8% dan dalam pelaksanaan pembelajaran strategi *team games tournament* prosentase guru dan siswa mencapai 60%. Ini berarti dibandingkan dengan sebelum diadakan siklus I ada peningkatan kreativitas belajar siswa.

### **Deskripsi Siklus II**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilakukan tanggal 4 September 2013. 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 kreativitas belajar siswa mencapai 81,6% dan dalam pelaksanaan pembelajaran strategi *team games tournament* prosentase guru dan siswa mencapai 84%. Data tersebut menunjukkan

bahwa ada peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dan sudah memenuhi indikator pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini.

### **Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil penelitian didapatkan dari analisis penelitian yang merupakan kerjasama peneliti, rekan guru, kepala sekolah, dan siswa kelas IV SDN Mojoluhur. Dalam rangka meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia peneliti melakukan perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada awalnya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan tanpa menggunakan strategi inovatif

Berdasarkan penelitian dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan kreativitas siswa yang sangat signifikan. Sehingga terjawablah dari hipotesis penelitian bahwa penerapan strategi *team games tournament* dapat meningkatkan kreativitas belajar bahasa Indonesia. Dan hasilnya terbukti baik memenuhi indikator pencapaian yang ingin dicapai yaitu 80%

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Mojoluhur dengan penerapan strategi pembelajaran *team games tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hipotesis tindakan yang menyatakan “Melalui penerapan strategi pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Mojoluhur tahun pelajaran 2013/ 2014” ternyata dalam penelitian ini telah terbukti. Hal ini terbukti dengan kemampuan berhitung siswa dari setiap siklusnya sebelum pembelajaran/ pra siklus (37%), siklus I meningkat (66,8%), dan siklus II meningkat (81,6%)

### **Implikasi**

Kesimpulan di atas mengimplikasikan bahwa strategi pembelajaran *team games tournament* mempunyai dampak positif terhadap peningkatan kreativitas belajar

siswa. Dampak tersebut yaitu peningkatan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi memahami dan membuat pantun.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu :

1. Bagi Sekolah
  - a) Guru harus mampu menerapkan model pembelajaran bahasa Indonesia yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh.
  - b) Guru harus terus memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain dengan strategi *team games tournament*.
2. Bagi Siswa
  - a) Siswa menyadari akan arti pentingnya belajar bersama baik dengan guru atau dengan temannya.
  - b) Siswa yang pandai harus membagi ilmunya kepada siswa lain dan siswa yang merasa kurang pandai harus terus berusaha atau mencari tahu.
3. Bagi Peneliti
  - a) Penelitian tindakan kelas dalam rangka pengembangan pembelajaran matematika perlu peningkatan dan disosialisasikan.
  - b) Penelitian tindakan harus dilakukan pada kasus permasalahan yang paling dominan dan memerlukan penanganan segera.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Budi Wahyudi. 2011. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: PSKGJ-FKIP UMS dengan Qinant
- Barron. R. 1982. *An Introduction to Philosophy of Education*. London: Methuen .  
Dikutip dari Moh.Asrori. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Depdikbud. 1993. *Bahasa Indonesia*. Jakarta

- Depdiknas. 2007. *Materi Sosialisasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Harun Rasyid & Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana . Prima
- Hurlock, Elizabeth. 1997. *Child Development*. USA: Mc Graw Hill. Terj. Meita Sari dan Muslichah. *Perkembangan Anak*. Surabaya: Erlangga
- Joko Suwandi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: PSKGJ-FKIP UMS dengan Qinant
- Lexy J Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakary
- Moh.Asrori. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima
- Munawir Yusuf. 2003. *Pendidikan bagi Anak dengan Problem Belajar*. Solo: Tiga Serangkai
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika
- Puji Lestari. 2013. *Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Melalui Penggunaan Strategi Team Games Turnament (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Kayen 02 Tahun 2012/ 2013*. Skripsi UT-Tidak diterbitkan
- Rubino Rubiyanto. 2011. *Strategi Penelitian Pembelajaran*. Surakarta: PSKGJ-UMS dengan Qinant
- Slameto. 1988. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rhineka Cipta
- Sukidin, dkk. 2010. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia
- Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: SinarGrafika
- Utami Munadar, (2002) *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Geramedia Widia Sarana
- Akhadiyah, S. 1997. *Menulis*. Jakarta: Depdikbud  
([http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_bk\\_054870\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_bk_054870_chapter2.pdf)).



BSNP. 2006. Diakses melalui [http:// lentera kecil.com/ pembelajarab- bahasa-indonesia-di-sekolah-dasar/](http://lentera.kecil.com/pembelajarab-bahasa-indonesia-di-sekolah-dasar/) tanggal 18 Maret 2012

Dwi Eriana. 2011. "*Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Strategi Team Games Turnament pada Siswa Kelas VII-D SMPN 1 Kec.Balong Tahun Pelajaran 2011/ 2012*" tersedia dalam jurnal Nasional <http://dikti.go.id>

Habiburrohman. 2008. "*Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010*". Diakses online <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/download/75/49>