



**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR
BINATANG PADA PELAJARAN IPA**

Afif Amroellah¹⁾

¹⁾ Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
fief01.amroellah@gmail.com

Received: 15 December 2020; *Revised:* 30 December 2020; *Accepted:* 24 January 2020

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan mediagambar binatang pada pelajaran IPA Siswa Kelas V MI. Misbahul Hidayah tahun pelajaran 2019/2020, serta subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI. Misbahul Hidayah Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah responden 15 siswa. Sekolah tersebut jumlah dari sampel secara keseluruhan yaitu 87 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian kolaboratif yaitu partisipatif antara guru, siswa dan asisten atau teknisi yang terkait membantu proses pembelajaran. Dalam penelitian tindakan ini, peneliti melakukan suatu tindakan secara khusus diamati terus-menerus, dilihat plus minusnya, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat. Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar binatang siswa kelas V MI. Misbahul Hidayah tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Ada peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang mencapai 47% pada prasiklus, 60% pada siklus I menjadi 87% siklus II melalui penggunaan media gambar binatang.

Kata kunci : Keterampilan Berpikir Kreatif, Media Gambar Binatang

ABSTRACT: *This study aims to determine the used of animal image media in science lessons of students Grade V MI. Misbahul Hidayah academic year 2017/2018, and the subject of this research is all students of class V MI. Misbahul Hidayah Academic Year 2019/2020 with the number of respondents 15 students. The school was the total sample size of 87 students. The type of research used in this research was Classroom Action Research (PTK). Collaborative research that is participatory between teachers, students and assistants or related technicians helps the learning process. In this action study, the researcher performs and action specifically observed continuously, seen plus minus, then held controlled conversion to maximal effort in the form of the most appropriate action. Action research was one of the problem-solving strategies that utilize concrete actions and development processes it in detecting and solving problems. Data analysis technique used was qualitative descriptive analysis. The results showed that the use of animal image media students of class V MI. Misbahul Hidayah academic year 2019/2020 can improve students' creative thinking skills. There is an increase in creative thinking skills that reached 47% in prasiklus, 60% in cycle I to 87% cycle II through the use of animal image media.*

Keywords: *Creative Thinking Skills, Image Animal Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang (kelompok orang) dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2004:3). Melalui pendidikan seseorang dapat mengubah atau mengembangkan sikap dan tingkah laku, kemampuan pengetahuan yang dimilikinya melalui suatu proses yang berkesinambungan. Proses pendidikan akan terus

berlangsung selama manusia itu hidup dalam suatu lingkungan. Pada dasarnya pendidikan merupakan faktor pendukung keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan seseorang akan selalu berusaha untuk berkembang dan menyesuaikan dengan lingkungannya baik didalam memenuhi kebutuhannya bahkan dalam upaya menjalin komunikasi dengan masyarakat sekitarnya. Untuk itulah berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk memajukan pendidikan di Indonesia melalui pendidikan nasional.

Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa SD/MI harus dimodifikasi agar anak-anak dapat mempelajarinya. Ide-ide dan konsep-konsep harus disederhanakan agar sesuai dengan kemampuan anak untuk memahaminya. Hakikat dan tujuan pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, hubungan antara sains dan teknologi, keterampilan dan kemauan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi, sikap ilmiah antara lain skeptis kritis, sensitif, objektif, terbuka, jujur, benar dan dapat bekerja sama, kebiasaan mengembangkan berfikir analisis induktif, dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam, dan apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi. (Depdiknas, 2003: 2)

Proses belajar itu sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor diri (internal) dan faktor luar (eksternal). Faktor internal meliputi bakat dan kecerdasan, kreativitas, motivasi, minat, dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal ialah lingkungan sosial, lingkungan fisik, dan fasilitas belajar. Faktor yang paling menentukan keberhasilan seseorang adalah faktor diri. Jika faktor diri sudah mendukung, besar kemungkinan yang bersangkutan akan berhasil. Oleh karena itu seorang siswa yang sungguh- sungguh dalam belajar, maka ia akan berupaya mengatasi faktor luar yang kurang mendukung. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Bab XII pasal 45 ayat (1) menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik. Sarana dan prasana tersebut pada dasarnya adalah media atau yang biasa kita kenal sebagai media gambar berseri yang digunakan sebagai perantara agar informasi atau bahan ajar tersebut dapat diterima dan diserap dengan baik oleh para siswa.

Sudjana (2007: 68), media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Salah satu pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan media gambar binatang dalam pembelajaran IPA.

Media gambar binatang mempunyai peranan yang cukup penting dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, karena dengan menggunakan media gambar binatang, siswa dapat menyusun rencana penyelesaian yang melibatkan secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Selain itu dengan bantuan media gambar binatang, guru akan lebih mudah mengatasi gangguan yang akan menghambat proses pembelajaran dan mengambil alih perhatian siswa di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI. MI. Misbahul Hidayah kelas V diperoleh informasi bahwa, sebagian besar siswa di sekolah tersebut pembelajaran yang masih terlihat pasif dan tidak mampu mengajukan pertanyaan dan gagasan yang beragam. Aktivitas dan keterampilan berpikir kreatif siswa terutama berpikir lancar dan luwes yang masih tergolong rendah, terjadi karena berdasarkan hasil wawancara selama ini dalam pembelajaran IPA guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan latihan soal. Selain itu, dari hasil observasi peneliti juga menemukan fakta bahwa guru kurang menggunakan media yang sifatnya kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar yang melibatkan aktivitas mental, fisik dan emosional. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan media gambar binatang.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan topik yang diajarkan harus betul-betul dipikirkan guru yang akan menyampaikan materi pelajaran dengan KKM 65 secara individual, sedangkan Standar Nasional Tahun 2010 pada Depdiknas seorang siswa dikatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar apabila mencapai skor ≥ 65 dan daya serap klasikal yaitu suatu kelas dikatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar dikelas tersebut telah mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 65 .

Keterampilan siswa dalam berpikir kreatif di MI. Misbahul Hidayah masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 75\%$ dari semua jumlah siswa. Sehingga masih banyak hasil ulangan formatif hanya mencapai angka rata-rata 50,00. Dimana jumlah siswa di MI. Misbahul Hidayah berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Diantara ke 15 siswa tersebut terdapat 10 siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan dengan nilai rata-rata 66,7%, dan 5 siswa mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata 33,3% terhadap pelajaran IPA. Secara klasifikal ketuntasan siswa hanya mencapai 33,3%. Sehingga, dibutuhkan keterampilan seorang guru dalam meningkatkan suatu keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan media gambar binatang.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Media Gambar Binatang Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V MI. Misbahul Hidayah Tahun Pelajaran 2019/2020". Penelitian ini diharapkan untuk mengetahui adanya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan

Media Gambar Binatang Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V MI. Misbahul Hidayah Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kelas (*classroom action research*). Kajian dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi-kondisi praktik pembelajaran sebelumnya. Penelitian tindakan kelas harus tertuju atau mengenai hal-hal yang ada di dalam kelas. Dengan penelitian tindakan kelas ini peneliti akan lebih terampil dalam menghadapi masalah yang ada di kelas sekaligus untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas unjuk kerjanya. Hal-hal yang kurang memuaskan dalam pembelajaran dapat diperbaiki untuk menuju keadaan yang lebih baik tanpa mengganggu atau meninggalkan tugas pokoknya.

Lokasi penelitian adalah tempat peneliti dapat menangkap keadaan yang sebenarnya dari objek yang akan diteliti. Adapun lokasi penelitian ini adalah di MI. Misbahul Hidayah. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di MI. Misbahul Hidayah karena peneliti ingin mengenal subjek peneliti yaitu keterampilan berpikir keratif siswa kelas V dalam menerapkan media gambar binatang di MI. Misbahul Hidayah pelajaran 2019/2020. Alasan lainnya yaitu karena hasil pembelajarannya yang masih rendah. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai September 2019.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1.	29 Agustus 2019	Waktu: 10.10-11.40 WIB Pembelajaran tanpa menerapkan media gambar binatang
2.	30 Agustus 2019	Waktu: 07.45-09.15 WIB Pre-test hasil belajar dan pembelajaran tanpa menerapkan media gambar binatang.
3.	2 September 2019	Waktu: 07.45-09.15 WIB Pembelajaran dengan menerapkan media gambar binatang
4.	4 September 2019	Waktu: 10.10-11.40 WIB Pre-test hasil belajar dan pembelajaran dengan menerapkan media gambar binatang.
5.	5 September 2019	Waktu: 07.45-09.15 WIB Pembelajaran dengan menggunakan media gambar binatang.
6.	6 September 2019	Waktu: 07.45-09.15 WIB Post-test keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan media gambar binatang.

Penentuan populasi penelitian dilakukan seluruh di MI. Misbahul Hidayah, namun sampel penelitian ini yang akan diteliti yaitu kelas V yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Informan dalam penelitian ini yaitu guru kelas V yang memiliki hasil belajar rendah dan informasi penelitian dari kepala sekolah tentang masalah yang dihadapi oleh siswa kelas V.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi awal sebelum tindakan dan observasi pada saat peneliti melaksanakan tindakan, yaitu hasil observasi mengenai penilaian keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media gambar binatang. Dari uraian di atas analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Peneliti menentukan aspek- aspek yang diamati yaitu pada masing- masing indikator keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan media gambar binatang.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dan dapat dipertanggung jawabkan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan untuk memperoleh data dari siswa dan guru. Pengamatan terhadap siswa bertujuan untuk memperoleh data tentang perilaku dan sikap siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, baik dalam siklus I maupun siklus II. Pengamatan bertujuan untuk memperoleh data tentang persiapan dan pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan. Agar hasil penelitian objektif, melibatkan teman seprofesi sebagai kolaborator untuk mengamati jalannya proses belajar mengajar.

2. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk memperoleh data dari siswa tentang penguasaan materi yang telah diberikan. Tes ini dilakukan dua kali, yaitu pada siklus I dan siklus II. Tes yang diberikan berupa soal yang dilakukan berdasarkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil tes pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perubahan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dengan menggunakan media gambar binatang. Apabila terjadi peningkatan berarti pendekatan pembelajaran yang digunakan telah berhasil. Namun, apabila tidak terjadi peningkatan berarti pendekatan pembelajaran yang digunakan kurang tepat.

3. Metode Dokumentasi

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar nilai siswa sebelum penelitian dan selama penelitian, yaitu proses kegiatan belajar mengajar di kelas, hasil pekerjaan siswa dan dokumen nilai peningkatan siswa. Dalam metode ini peneliti menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data dari bagian tata usaha diantaranya seperti denah sekolah MI. Misabihul Hidayah dan data- data lain. Selain itu, dokumentasi dilakukan juga untuk memperoleh data non manusia, yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Jadi metode ini digunakan untuk menggali data kualitatif yang biasanya berbentuk dokumen untuk mendukung kelengkapan penelitian teknik dokumentasi dan kepustakaan dipergunakan untuk memperoleh data - data sekunder yang

dibutuhkan antara lain adalah data siswa dan berbagai dokumen yang memiliki hubungan dengan fokus permasalahan yang akan diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

a) Hasil Observasi

Kegiatan prasiklus yang dilakukan pada hari tanggal 09 September 2019. Kegiatan prasiklus ini peneliti mengadakan observasi di MI. Misbahul Hidayah dengan mengobservasi keadaan kelas dan aktivitas siswa saat proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di dalam kelas. Setelah peneliti mengadakan observasi selama 4 jam pelajaran maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V masih rendah dalam keterampilan berpikir kreatifnya. Selama ini sebagian besar sudah tersedia di sekolah, tetapi tidak semua guru menerapkan media gambar binatang sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa tidak menunjukkan keterampilan yang memuaskan. Dari hasil observasi maka peneliti akan menerapkan media gambar binatang.

b) Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada wali kelas V di MI. Misbahul Hidayah yaitu untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa pada sebelumnya. Sebelum peneliti diizinkan untuk menerapkan media pembelajaran tersebut, peneliti menanyakan kepada guru kelas yang layak untuk menerapkan media pembelajaran yang cocok untuk kelas V. Setelah guru menunjukkan nilai rata-rata ulangan harian siswa 59,3 kelas V, maka peneliti dapat mengetahui bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang sangat rendah nilai ulangan hariannya khususnya dalam mata pelajaran IPA, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang cocok dengan kondisi kelas tersebut, agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa yang dicapai.

Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I merupakan usaha untuk memecahkan masalah dalam pelajaran IPA melalui penerapan media gambar binatang pada siswa kelas V di MI. Misbahul Hidayah. Tindakan-tindakan yang dilakukan dalam siklus ini adalah sebagai berikut :

- a) Perencanaan
- b) Pelaksanaan Tindakan
- c) Observasi
- d) Refleksi

Siklus II

- a) Perencanaan
- b) Pelaksanaan Tindakan
- c) Observasi

d) Refleksi

PEMBAHASAN

Keterampilan berpikir kreatif siswa di MI. Misbahul Hidayah mengalami peningkatan setelah dilaksanakan tindakan II. Pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut :

1) Pra siklus

Pada pra siklus jumlah siswa yang mendapat nilai ≤ 65 adalah yaitu hanya 7 orang (47%), dan yang tidak tuntas yaitu 8 orang (53%). Sehingga setelah peneliti mengetahui nilai keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas II, maka peneliti akan penggunaan media gambar binatang, agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa untuk selanjutnya.

2) Siklus I

Tindakan I jumlah siswa yang mendapat nilai ≤ 65 adalah 6 orang (40%), kemudian setelah dilaksanakan tindakan II hanya 1 orang siswa (7%) yang mendapat nilai ≤ 65 . Setelah peneliti mengadakan penyelidikan, ternyata hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama yaitu siswa yang nilainya rendah dikarenakan memang daya ingat dan kemampuannya yang kurang dalam menyerap pelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Faktor yang kedua, dikarenakan siswa yang kurang memperhatikan ketika dalam pembelajaran dalam mengerjakan soal test.

3) Siklus II

Tindakan II jumlah siswa yang mendapat nilai ≤ 65 adalah 2 orang (13%), dan yang mendapat nilai ≤ 65 adalah 13 orang (87%). Dari hasil tindakan siklus II ini sudah dapat menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V melalui media gambar binatang. Tingkat keberhasilan peneliti ini dikarenakan adanya kerjasama yang baik dan rasa kedekatan siswa dengan peneliti dalam melangsungkan pendekatan dengan menerapkan media pembelajaran melalui penggunaan media gambar binatang. Sehingga selama proses pembelajaran dan proses penelitian berlangsung dapat berjalan dengan lancar.

Menurut Arsyad Azhar (2002: 23) gambar merupakan media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisir dengan baik, spesifik, dan jelas. Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, sifatnya universal mudah dimengerti melewati batasan bahasa verbal (Ngadino Yustinus, 2002: 31).

Dari pendapat tersebut dapat dihubungkan bahwa penyampaian materi pelajaran dengan cara komunikasi masih dirasakana adanya penyimpangan pemahaman oleh

siswa. Dengan demikian masih ada 2 orang siswa yang mempunyai nilai ≤ 65 dan hasil penelitian ini sudah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran melalui media gambar binatang dapat diterapkan agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa menjadi baik. Selain itu, dengan adanya gambaran peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa khususnya dalam penggunaan media gambar binatang ini pada mata pelajaran IPA kelas V di MI. Misbahul Hidayah sudah mencapai tingkat keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran yang diinginkan, karena dengan penerapan media yang tepat dan bervariasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas V.

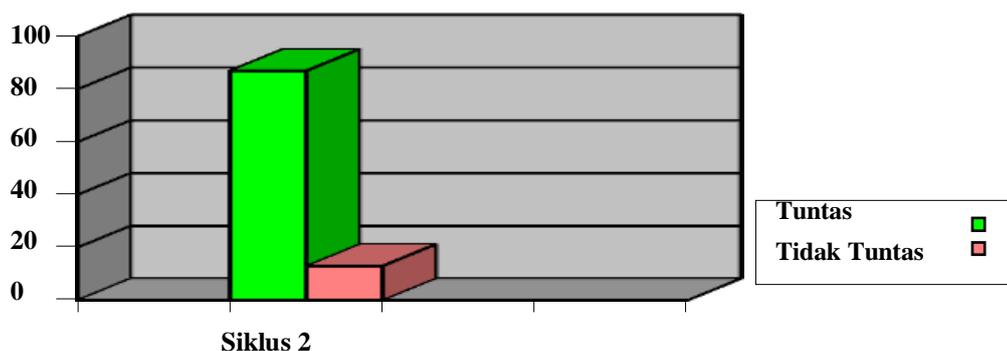
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di MI. Misbahul Hidayah tentang penggunaan media gambar binatang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan media gambar binatang pada pelajaran IPA siswa kelas V MI. Misbahul Hidayah Tahun Pelajaran 2019/2020. Penerapan media gambar binatang sudah cocok dan sesuai diterapkan pada kelas V, karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada pelajaran IPA. Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan media gambar binatang : guru memberikan penjelasan kepada siswa dengan menunjukkan media gambar binatang, kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, selanjutnya guru melakukan penilaian dari hasil pembelajaran tersebut. Dengan adanya pemilihan media gambar binatang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa serta dapat mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran gambar binatang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa Tema “Organ Tubuh Manusia dan Hewan” dan Subtema “Organ Tubuh Manusia dan Hewan pelajaran IPA kelas V di MI. Misbahul Hidayah Suboh tahun pelajaran 2019/2020 yaitu berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus jumlah siswa yang mendapat nilai ≤ 65 adalah yaitu 8 orang (53%), dan yang tidak tuntas yaitu 7 orang (47%), kemudian pada tindakan I siswa yang memperoleh nilai ulangan harian ≥ 65 sebanyak 9 orang siswa (60%), sedangkan sisanya yaitu 6 orang siswa (40%) mendapat nilai ≤ 65 . Setelah diadakan siklus II jumlah siswa yang memperoleh nilai ≤ 65 berkurang hingga menjadi 2 orang siswa (13%) dan yang mendapat nilai ≥ 65 sebanyak 13 orang siswa (87%). Dengan demikian hanya sisa 1 orang siswa yang mempunyai nilai ≤ 65 dan hasil penelitian ini sudah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti, karena sudah

lebih dari jumlah daya klasikal 75% yang telah ditetapkan. Dengan demikian penggunaan media gambar binatang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di MI. Misbahul Hidayah. artinya siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat pada diagram gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Tentang Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan pedoman kepada:

1. Guru kelas V, hendaknya bisa mengoptimalkan media pembelajaran agar keterampilan berpikir kreatif siswa dapat menjadi lebih baik.
2. Sekolah, Seharusnya sebagai penentu kebijakan dalam upaya mengoptimalisasikan keterampilan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.
3. Peneliti, dapat menambah pengalaman atau pengetahuan tentang penggunaan media gambar binatang dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asmani. 2005. *7 Kompetensi Guru Menyenangkan Dan Profesional*. Yogyakarta : Power Books.
- Azhar 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Basuki dan Farida. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Bundu. 2006. *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Djuanda. 2008. *Pembelajaran Berbahasa di Sekolah Dasar*. Bandung : Pustaka Latifah
- Fatimah. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. Skripsi. Tidak diterbitkan

- H. Asnawi dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Hamalik. 2009. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Hamzah B. Uno. 2007. *Model Pembelajaran: Menetapkan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hernawan. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Khodijah. 2006. *Psikologi Belajar*. (online), <http://www.andragogi.com>, diakses tanggal (04 April 2017)
- R. Angkowo dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Saadie. 2007. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samatowa. 2011. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Nasional
- Sudjana. 2007. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sulistiyorini dan Supartono. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapan dalam KTSP*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Yustinus. 2002. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.