

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPS MENGGUNAKAN MODEL PERPADUAN GAMBAR
DENGAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI GABUS 4 SRAGEN
TAHUN 2013/2014**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh:

FUAD ADIRACHMAN

A 510100033

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

2014

PERSETUJUAN
PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPS MENGGUNAKAN MODEL PERPADUAN GAMBAR
DENGAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI GABUS 4 SRAGEN
TAHUN 2013/2014

Diajukan oleh:

FUAD ADIRACHMAN
A 510100033

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing I untuk dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing 1



Drs. MUHROJI, S.E., M. Si

NIK. 231

PENGESAHAN SKRIPSI
PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPS MENGGUNAKAN MODEL PERPADUAN GAMBAR
DENGAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI GABUS 4 SRAGEN
TAHUN 2013/2014

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

FUAD ADIRACHMAN

A 510100033

Yang telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, *27 Februari 2014* :

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Muhroji, S.E., M. Si
2. Drs. Saring Marsudi, S.H, M.Pd
3. Dra. Risminawati, M.Pd

()
()
()

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum
NIP. 196504281993031001
NIDN. 00-280465-01

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Fuad Adi Rachman

NIM : A 510 100 033

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPS
Menggunakan Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain
Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen Tahun
2013/2014

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan dan ringkasan yang sudah saya jelaskan sumber-sumbernya pada pembahasan, apabila dikemudian hari ada ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya siap bertanggung jawab.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 27 Januari 2014

Peneliti,



FUAD ADIRACHMAN
A 510100033

MOTTO

“Hanya kepada-Mu hamba meminta dan hanya kepada-Mu hamba memohon
pertolongan”

(terjemahan Q.S. Al- Faatihah : 5)

“Jangan pernah menyerah atas impianmu rintangan memang kadang
menjatuhkanmu, namun kamu harus bangkit dan terus melangkah ”

(Iwan Fals)

“Ada tiga hal yang tak boleh hilang; Harapan, Keiklasan & Semangat”

(Iwan Fals)

“Tujuan Bukan Utama, Yang Utama Adalah Prosesnya ”

(Iwan Fals)

“Barang Siapa Ingin Mutiara Harus Berani Terjun Di Lautan Yang Dalam”

(Ir. Soekarno)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Ayah dan ibuku tersayang atas segala pengorbanan, dukungan dan kasih sayang yang tiada hilang serta doa-doa yang tak pernah putus kau ucapkan menjadikan sumber inspirasiku untuk berkarya.
2. Adik-adikku tercinta Anggar dan Violita yang selalu memberiku motivasi dan semangat untukku.
3. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukung dan memberikan semangat untukku, Bela, Nurul, Ardia, Hamron, Anang (Rewo-rewo). Eksanto, Senton, serta teman-temanku angkatan 2010.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.,

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat hidup dan kesempatan mengenggam ilmu, serta sholawat senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen Tahun 2013/2014”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat sarjana S-1 Program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum., sebagai dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
2. Drs. Saring Marsudi, S.H, M.Pd, selaku ketua Program Studi PGSD.
3. Drs. Muhroji, S. E, M.Si., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam peneletian dan penyusunan skripsi ini.
4. Minsih S.Ag selaku Pembimbing Akademik kelas A. Terima kasih atas bimbingan dan arahannya selama ini.

5. Dosen-dosen FKIP khususnya dosen PGSD yang telah mendidik dan memberikan ilmunya selama ini. Semoga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi penulis di masa yang akan datang.
6. Sutrisno, S. Pd selaku Kepala SDN Gabus 4 yang telah berkenan memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Suparno, S. Pd sebagai wali kelas IV SDN Gabus 4 yang telah memberikan kesempatan, bimbingan dan arahan kepada penulis selama penelitian.
8. Seluruh keluarga besar SDN Gabus 4 yang memberikan bantuan kepada penulis dalam mengadakan penelitian.
9. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan doa, dukungan, dan pengorbanannya.
10. Teman-teman PGSD khususnya kelas A angkatan 2010, terima kasih atas kehangatan, kekompakan, dan kebersamaannya selama ini. Bersama kalian kutemukan sahabat baru, pengalaman baru, keluarga, dan semangat meraih cita-cita.
11. Dan semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga seluruh bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal shaleh, mendapatkan balasan kebaikan dan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan dan kelemahan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan. Semoga penyusunan karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis secara khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.

Surakarta, 27 Januari 2014

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a final horizontal stroke with a dot.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Kreativitas Siswa	8
2. Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain	12

3. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran IPS.....	19
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Seting Penelitian	28
B. Subjek Penelitian	29
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Data dan Jenis Data	34
E. Pengumpulan Data.....	35
1. Dokumentasi.....	35
2. Observasi	35
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Validitas Data	36
H. Teknik Analisis Data	36
I. Indikator Pencapaian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Latar Penelitian	38
1. Profil Sekolah.....	38
2. Visi, Misi dan Tata Tertib	39
3. Bangunan Fisik Sekolah.....	41
4. Data Siswa dan Guru.....	42
B. Refleksi Awal	43

C. Deskripsi Pelaksanaan Masing – masing Siklus	46
1. Siklus I.....	46
2. Siklus II	57
D. Hasil Penelitian.....	65
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	72
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan dan Persamaan penelitian yang relevan	24
Tabel 2. Rincian Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian	29
Tabel 3. Indikator Pencapaian Siswa.....	37
Tabel 4. Data Guru dan siswa SD Negeri Gabus 4	42
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Berpikir Siswa (Prasiklus) ..	44
Tabel 6. Hasil Siklus 1 Pertemuan 1.....	51
Tabel 7. Hasil Siklus 1 Pertemuan 2.....	54
Tabel 8. Hasil Siklus 2 Pertemuan 1.....	60
Tabel 9. Hasil Siklus 2 Pertemuan 2.....	63
Tabel 10. Perbandingan Prosentase Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Kerangka Berpikir	26
Gambar 2.	Grafik Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa	45
Gambar 3.	Grafik Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1	53
Gambar 4.	Grafik Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2.....	56
Gambar 5.	Grafik Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1	61
Gambar 6.	Grafik Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2	64
Gambar 7.	Grafik Hasil Prosentase Peningkatan Kreativitas Belajarr Siswa.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4.....	76
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 dan 2.....	77
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 dan 2	86
Lampiran 4. Pedoman Observasi Kretivitas Siklus I Pertemuan 1	95
Lampiran 5. Pedoman Observasi Kreativitas Siklus I Pertemuan 2	98
Lampiran 6. Pedoman Observasi Kreativitas Siklus II Pertemuan 1	101
Lampiran 7. Pedoman Observasi Kreativitas Siklus II Pertemuan 2.....	104
Lampiran 8. Instrumen Proses Pembelajaran Prasiklus	107
Lampiran 9. Instrumen Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	110
Lampiran 10. Instrumen Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	113
Lampiran 11. Instrumen Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	116
Lampiran 12. Instrumen Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2.....	119
Lampiran 13. Surat Permohonan Riset	122
Lampiran 14. Surat Keterangan Penelitian	123
Lampiran 15. Jadwal Bimbingan Sripsi.....	124
Lampiran 16. Dokumentasi.....	125

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PERPADUAN GAMBAR DENGAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GABUS 4 SRAGEN TAHUN 2013/2014

Fuad Adi Rachman, A510100033, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2014, 74 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar mata pelajaran IPS melalui penerapan media perpaduan gambar dan bermain pada siswa kelas IV SDN Gabus 4 tahun 2013/2014. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Gabus 4 yang berjumlah 21 siswa, subjek pelaku tindakan yaitu peneliti yang bertindak sebagai guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: observasi, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: reduksi data, paparan data, penyimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar mata pelajaran IPS melalui penerapan media perpaduan gambar dengan bermain yang dapat dilihat dari hasil observasi kreativitas belajar pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas terlihat dalam 5 indikator yaitu Siswa yang sering mengajukan pertanyaan pada pra siklus sebesar 33,33% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 90,48%. Siswa memiliki rasa ingin tahu pada pra siklus sebesar 28,57% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 90,48%. Siswa memberikan banyak gagasan pada pra siklus sebesar 23,81% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 80,95%. Siswa mampu mengajukan pendapat pada pra siklus sebesar 23,81% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 85,71%. Siswa dapat bekerja sendiri pada pra siklus sebesar 28,57% dan pada siklus II pertemuan ke 2 sebesar 90,48%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui media model perpaduan gambar dengan bermain dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Model Perpaduan Gambar dengan Bermain,*
Kreativitas siswa.