

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
PKN MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA
KELAS III SDN 03 JATIROTO
TAHUN 2014**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh :

EKA DIAN PURWATI

NIM. A54E111008

**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. Saring, M. Pd

NIP/ NIK :

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

Nama : EKA DIAN PURWATI

NIM : A54E111008

Jurusan : PSKGJ PGSD

Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN PKN MELALUI STRATEGI ROLE
PLAYING PADA SISWA KELAS III SDN 03 JATIROTO
TAHUN 2014

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

Surakarta,

Pembimbing,

Drs. Saring Marsudi, M. Pd

PENINGKATAN KREATIFITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS III SDN 03 JATIROTO PATI TAHUN 2014/ 2015

Eka Dian Purwati, A54E111008, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2014, halaman 89.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi Role Playing. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas III dan guru SDN 03 Jatiroto Pati pada tanggal 29 September sampai 7 Oktober 2014. Tahapan penelitian terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan selama 2 siklus, siklus pertama dan siklus kedua dilakukan masing-masing dua kali pertemuan. Subyeknya adalah siswa kelas III SDN 03 Jatiroto Pati yang berjumlah 20 siswa dan obyeknya adalah kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi Role Playing. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Indikator kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut: (1) keberanian terbuka menerima pengalaman baru; (2) keaktifan melaksanakan proses pembelajaran; (3) inovatis dalam menemukan ide-ide baru; (4) berfikir kritis karena rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreatifitas belajar siswa kelas III SDN 03 Jatiroto setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi Role Playing. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus diketahui kreatifitas belajar siswa rendah dengan presentase masih di bawah 50%. Pada siklus I terdapat kreatifitas belajar siswa sedikit meningkat pada tahap sedang dengan nilai presentase sudah di atas 50% yaitu 60%, kreatifitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang baik dengan presentase 80% ini sudah bisa dikategorikan sangat baik. Hal ini membuktikan adanya peningkatan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran Role Playing.

Kata Kunci: peningkatan, kreatifita, Role Playing.

PENDAHULUAN

LatarBelakangMasalah

Tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam UUD 1945. Ini dimaksudkan agar rakyat Indonesia menjadi manusia yang berkualitas yang mampu mengisi pembangunan sehingga mampu bersaing di era globalisasi. Pada era globalisasi sekarang ini, IPTEK semakin bertambah maju dan modern. Dampak positif terjadi apabila kita dapat memanfaatkan kemajuan IPTEK dengan sebaik mungkin, dan kita juga dapat memanfaatkan untuk mengembangkan serta memajukan pendidikan khususnya dalam sebuah pembelajaran. Dampak negatifnya adalah apabila kita hanya bisa berdiam diri di tengah perkembangan IPTEK, bahkan dalam era globalisasi sekarang ini guru cenderung menjadi sosok peniru daripada penemu. Menjadi seorang guru adalah sebuah profesi yang mulia, karena masa depan suatu bangsa bertumpu pada pendidikan yang sukses pada diri peserta didik. Mengajar adalah sebuah seni dan ilmu pengetahuan. Suatu seni pengajaran memerlukan inspirasi, intuisi, bakat dan kreativitas. Apabila pengajaran ialah suatu ilmu pengetahuan, maka mengajar membutuhkan suatu ketrampilan dan pengetahuan yang dikuasai. Peran seorang pendidik harus sebagai konselor yang diharapkan selalu sensitif mengobservasi perilaku siswa.

Hal yang paling penting pada siswa-siswa SD yang sedang belajar adalah konsep diri. Konsep diri seseorang dibentuk pada usia dini, pengaruh sekolah pada konsep diri anak dapat menjadi dalam (Sri Esti,2006;87). Dilihat bahwa anak-anak SDN 03 Jatiroto Pati dalam proses pembelajarannya masih menggunakan pendekatan ceramah sehingga kreatifitas peserta didik masih rendah. Keadaan ini tidak terlepas dari peran serta seorang guru. Ternyata selama ini para guru SDN 03 Jatiroto Pati masih menggunakan pendekatan konvensional (teacher centered). Guru tidak berperan sebagai fasilitator tetapi hanya sebagai seorang pemberi informasi dalam proses pembelajaran. Sehingga para siswa hanya sebagai penerima informasi materi pelajaran dan

kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya menimbulkan masalah yang menyebabkan rendahnya makna proses pembelajaran dalam diri siswa. Kreativitas siswa kurang terfokus dalam proses belajar, akibatnya pembelajaran terasa membosankan dan menjadi kurang bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi kehidupan siswa pada masa yang akan datang adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sebagai mata pelajaran yang penuh dengan pengetahuan dan teknologi yang banyak memiliki kontribusi bagi siswa sebagai generasi penerus harapan dan cita-cita bangsa dalam membentuk diri menjadi warga negara yang tangguh, utuh dan berbudaya tinggi. Apalagi di era globalisasi seperti sekarang ini. Peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi khususnya pada mata pelajaran PKn di SDN 03 Jatiroto Pati yaitu proses pembelajaran masih rendah karena metode yang digunakan guru kurang menarik siswa untuk belajar. Sebagai seorang pendidik harus mampu menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik terpacu, bersemangat dan bergairah untuk mengikuti pembelajaran. Materi yang disampaikan guru juga akan lebih terasa optimal diterima oleh peserta didik. Ujung tombak masa depan bangsa adalah keberhasilan pendidikan di sekolah yang diciptakan oleh guru. Dengan demikian seorang guru harus mempunyai persiapan mengajar antara lain, guru harus menguasai bahan pengajaran mampu memilih metode yang tepat dan penguasaan kelas yang baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian terkait dengan “Peningkatan Kreatifitas Dalam Pembelajaran PKn Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas III Semester I SDN 03 Jatiroto Pati Tahun 2014/ 2015”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah dengan penerapan strategi Role Playing dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III semester I SDN 03 Jatiroto Pati tahun pelajaran 2014/ 2015?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan khusus yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran PKn melalui startegi Role Playing pada siswa kelas III Semester I SDN 03 Jatiroto Pati tahun pelajaran 2014/ 2015.

Manfaat Penelitian

Sebagai seorang tenaga pendidik yang profesional, maka hasil penelitian ini sangatlah besar manfaatnya bagi peneliti maupun bagi para rekan guru yang lain, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penulis sebagai peneliti ingin mengetahui hasil penelitiannya yang dituang dalam sebuah karya tulis agar dapat dipertanggungjawabkan dan memberikan nilai guna berupa pengembangan mutu pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat berkembang menjadi tenaga yang profesional, memperbaiki pembelajaran yang dikelola, lebih percaya diri, dan berperan aktif mengembangkan pengetahuan atau ketrampilan pada diri sendiri.

LANDASAN TEORI

1. Kreatifitas Belajar

Menurut Conny Semiawan dalam bukunya *Memupuk Bakat Dan Kreatifitas Siswa Di Sekolah Menengah*, (1990:7), kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menetapkannya dalam pemecahan masalah. Kreatifitas meliputi baik ciri-ciri kogniif (aptitude) seperti kelancaran, keluwesan, (fleksibilitas) dan keaslian

(orisinalitas) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afekif (non-aptitude) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Menurut Clark Moustakas sebagaimana dikutip oleh Utami Munandar (2002:24) dalam bukunya *Membangun Bakat Dan Kreatifitas Anak Sekolah* menyatakan bahwa “Kreatifitas Adalah Pengalaman Mengekspresikan Dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.”

Berdasarkan uraian tentang kreativitas dan belajar di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kreatifitas belajar yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh anak didik (siswa) dalam proses pembelajaran atau mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

2. Strategi Pembelajaran Role Playing

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Startegi ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin poartisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo, 2001:72).

Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang

harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran.

3. Pembelajaran PKn

PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) adalah salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan nilai moral atau karakter diri, bercorak interdisipliner yang anatara lain melibatkan materi sosiologi, hukum, politik, ekonomi, sejarah, moral dan bahkan filsafat. Mata pelajaran PKn selalu menyangkut dimensi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai (values). Sejalan dengan ide pokok PKn yang bertujuan membentuk warga negara yang ideal, yaitu warga negara yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan nilai, sesuai dengan konsep dan prinsip PKn. Ahmad Muthali'in (2011: 3-4).

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini akan diadakan di SDN 03 Jatiroto Kecamatan kayen Kabupaten Pati. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 september sampai dengan 7 Oktober 2014.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SDN 03 Jatiroto Kecamatan Kayen Kabupaten Pati yang berjumlah 20 peserta didik terdiri dari 10 putra dan 10 putri. Obyek penelitian ini adalah Peningkatan kreatifitas belajar peserta didik dan strategi pembelajaran *Role Playing*.

Prosedur Penelitian

Menurut Taggart (Aqib, 2006: 30) Adapun penelitiannya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Prosedur terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Data dan Sumber Data

Yang di maksud dengan sumber data penelitian adalah subjek dimana data dapat di peroleh (Arikunto, 2002: 107).

- a. Sumber data primer adalah data yang di peroleh dari guru, siswa dan situasi kelas saat berlangsungnya pembelajaran yaitu Kelas III SDN 03 Jatiroto Pati.
- b. Sumber data sekunder adalah data pelengkap yang di peroleh dari buku kepustakaan, majalah, internet dan lain sebagainya.

Teknik dan Instrumen Penelitian

- a. Pedoman Observasi

Merupakan lembaran yang berisi aspek pengamatan yang di lakukan oleh peneliti selama kegiatan yang di lakukan penelitian tersebut berlangsung untuk mengetahui kreativitas belajar siswa.

- b. Tes

Pemberian tes digunakan sebagai salah alat penilaian untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar. Tes ini bisa dilakukan secara tertulis melalui post tes yang memuat soal pilihan ganda dan isian.

- c. Pedoman wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh pewawancara dan interview yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Maleong, 2000: 135). Di susun guna menjadi arahan bagi peneliti dalam melakukan wawancara dengan subjek dalam penelitian . Pedoman wawancara berisi tentang beberapa pertanyaan yang nantinya akan di ajukan oleh peneliti dalam memaparkan kendala dalam proses penelitian yang telah berlangsung.

d. Dokumentasi

Cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian di sebut dengan teknik dokumenter. (Arikunto; 2002: 2006).

Teknik Validasi Data

Untuk memperoleh data yang valid, diperlukan pendekatan triangulasi sebagai langkah kroscekdata dari beberapa sumber. Sumber data hasil observasi berupa kinerja guru, dan aktifitas belajar siswa dikonfrontir dengan data hasil wawancara dan hasil belajar setelah diberi metode pembelajaran Role Playing.

Teknik Analisis Data

Analisis ini yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dan observasi, maka teknik analisa yang dipakai adalah kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Sekolah

Nama Sekolah: SD Negeri 03 Jatiroto, NSS: 101031802029, NPSN: 20317247, Alamat: Ds. Jatiroto, Rt.07/ 05, Kec. Kayen, Tahun Berdiri: 1977, Tahun Beroperasi: 1977.

Visi dan Misi Sekolah

1. Visi

Berakhlak mulia, berprestasi, jujur, terampil, kreati dan berdaya saing.

2. Misi

a. Menyelenggarakan pendidikan dengan sistem Menanamkan Berbasis Sekolah (MBS).

b. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAKEM) dan kontekstual Teaching Learning.

- c. Meningkatkan potensi akademik dan non akademik serta bersaing secara jujur dan sportif.
- d. Membantu siswa untuk mengembangkan potensi dirinyasesuai denganminat dan bakat masing-masing.
- e. Membiasakan warga sekolah untuk taat dan melaksanakan peraturan keagamaan, pemerintah dan sekolah.

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan observasi pendahuluan di Kelas III SDN 03 Jatiroto. Observasi dilakukan 2 kali dengan waktu pelaksanaan dan kegiatan. Dari hasil observasi pada tanggal 1 dan 2 September 2014, peneliti menemukan adanya masalah yaitu kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn masih sangat rendah. Rendahnya kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn ini, teramati pada proses pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional (*teacher centered*). Hal ini menimbulkan masalah yang menyebabkan rendahnya makna proses pembelajaran dalam diri siswa, kreatifitas siswa kurang terfokus dalam proses belajar dan akibatnya proses pembelajaran terasa membosankan dan menjadi kurang bermakna. Hasil dari observasi prasiklus ini untuk kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn hanya mencapai kurang dari 50%.

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 60% dalam pelaksanaan pembelajaran melalui strategi Role Playing. Ini berarti dibandingkan dengan sebelum diadakan siklus I ada peningkatan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

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 80% dalam pelaksanaan strategi pembelajaran Role Playing. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan lagi kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn 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 03 Jatiroto. Dalam rangka meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn peneliti melakukan inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada awalnya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, pendekatan pembelajaran bersifat konvensional.

Berdasarkan penelitian dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan kreatifitas belajar siswa yang sangat memuaskan. Sehingga terjawablah dari hipotesis penelitian bahwa penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Hasilnya pun terbukti sangat baik memenuhi indikator pencapaian yang ingin dicapai yaitu 80%.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 03 Jatiroto dengan strategi *Role Playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hipotesis tindakan yang menyatakan “Penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kreatifitas belajar dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN 03 Jatiroto tahun pelajaran 2014/ 2015”. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa dari setiap siklusnya sebelum pembelajaran pra siklus (20%), siklus I meningkat (60%), dan siklus II lebih meningkat (80%).

Oleh karena itu, strategi *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif meningkatkan kreatifitas belajar siswa, karena mampu merangsang siswa untuk berani, aktif, inovatif dan berpikir kritis, dan melatih siswa untuk fokus terhadap pelajaran Pkn.

Implikasi

Kesimpulan di atas mengimplikasikan bahwa strategi pembelajaran *Role Playing* mempunyai dampak positif terhadap peningkatan kreatifitas belajar siswa. Dampak tersebut yaitu antara lain:

1. Memberikan kontribusi bahwa dengan strategi *Role Playing* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa.
2. Siswa dapat merasakan suatu pembelajaran dengan strategi *Role Playing* yang menarik dan siswa mengalami secara langsung sehingga menumbuhkan kreatifitas belajar siswa.
3. Guru memahami pentingnya inovasi untuk mendukung kegiatan perbaikan dalam proses pembelajaran.
4. Memungkinkan upaya-upaya sekolah untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan

Saran

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

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a). Kepala Sekolah sebagai harus mensosialisasikan kepada para guru betapa pentingnya proses pembelajaran menggunakan strategi yang inovatif contohnya strategi *Role Playing*.
 - b). Kepala Sekolah harus mengadakan penelitian-penelitian tentang beberapa strategi khususnya strategi *Role Playing*.
2. Bagi Guru

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

3. Peneliti Selanjutnya

Penerapan strategi *Role Palying* ini diharapkan mampu memberikan pengalaman baru dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, 1989. *Kreatifitas Faktor Penting Pembelajaran*. Bandung: CV.Diponegoro.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Bandung: Rineka Cipta.
- Djamarah, 2002. *Beberapa Metode dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.
- Esti, Sri. 2006. *Konsep Diri Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gagne, R. M. 1985. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Hasan, H. S. 1996. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Killen, R. (1998). *Effective Teaching Strategies. Lesson from research anf practice*. Sidney: Social Science Press.
- Maleong, Lexy S. 2000. *Metodologi Penelitian dan Praktek*. Bandung: Rosda Karya.
- Moustakas, Clark. 2002. *Membangun Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Boston.
- Mulyasa 2005.. *Model-model Mengajar*. Bandung: CV. Diponegoro.

- Muthali'in, Ahmad. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*.
Surakarta.
- Prasetyo, 2001. *Metode-metode Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Cendikia Pustaka.
- Semiawan, Conny. 1990. *Kreatifitas Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Insan
Cendikia.
- Subari. 1994. *Metode Pembelajaran*. Surabaya: Intan Pustaka.
- Wardani, I. G. A. K Kuswayah Hidayat, Noehi Nasution. 2006. *Penelitian
Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.