SKRIPSI

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

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat Sarjana S-1

PSKGJ PGSD UMS

Oleh :

EKA DIAN PURWATI

A54E111008

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2014

PERSETUJUAN

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

Disusun Oleh :

EKA DIAN PURWATI

A54E111008

Telah disetujui dan disahkan untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

DOSEN PEMBIMBING

Drs. SARING MARSUDI, SH. M. Pd

PENGESAHAN

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

Disusun Oleh :

EKA DIAN PURWATI

A54E111008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal November 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. **Drs. Saring Marsudi, M.Pd** ( )
2. **Drs. Mulyadi, Sk.M.Pd** ( )
3. **Dr. Samino, MM** ( )

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Prof.DR. Harun Joko Prayitno, M.Hum

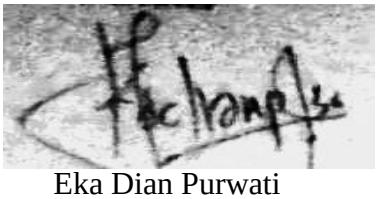
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, November 2014

Penulis



Eka Dian Purwati

PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk serta menjadi pelindung dalam hidupku.
2. Suami dan Anak ku tercinta yang senantiasa mendoakanku dan selalu memberiku motivasi.
3. Kedua orang tuaku, dan adik-adik ku yang selalu mendoakanku.
4. Sahabat-sahabatku seperjuangan yang senantiasa memberikan motivasi dan inspirasi.
5. Almamater yang selalu aku banggakan.

MOTTO

1. Innama a’malu bin niat “ semua harus diawali dari sebuah niat “, bismillahirohmanirokhim...
2. Janganlah merangkak dalam sebuah keraguan, namun berjalanlah dengan sebuah keyakinan.
3. Hidup itu seperti naik sepeda, untuk dapat mempertahankan keseimbangan kita harus terus bergerak.
4. Sebuah senyuman yang bermakna adalah di kala kita mensyukuri nikmat Allah SWT.
5. Orang hebat tidak dihasilkan melalui kemudahan, kesenangan atau kenyamanan. Tetapi orang hebat dibentuk dari kesukaran, tantangan dan airmata.
6. Jika kita salah perbaikilah, jika kita gagal cobalah lagi, tapi jika kita menyerah semuanya selesai. Selama kita masih berusaha untuk terus mencoba, maka tidak akan ada kata gagal. Sukses.....
7. Kemauan memang milik kita tapi soal kemampuan itu adalah milik Allah SWT. Dia sanggup mengubah yang tidak mampu menjadi mampu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **”PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARN PKN MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS III SDN JATIROTO 03 TAHUN 2014 “.** Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu secara tulus mengucapkan terimakasih kepada :

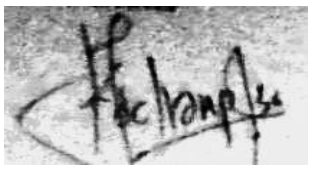
1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sultan Syahrir Zabda, M.H., selaku Ketua Program SKGJ FKIP UMS
3. Drs. Saring Marsudi, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sangat bijaksana.
4. Bapak/Ibu Dosen FKIP PGSD S1 UMS yang telah memberikan ilmunya selama ini.
5. Keluarga besar SDN. Jatiroto 03 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati, yang telah memberikan izin penelitian dan bantuanya kepada penulis.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan dalam rangka peningkatan mutu kualitas sumber daya manusia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kehilafan. Oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun demi kemajuan bersama.

Surakarta, November 2014

Penulis



Eka Dian Purwati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL …….. **i**

HALAMAN PERSETUJUAN …….. **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ……... **iii**

PERNYATAAN …… **iv**

PERSEMBAHAN ……. **v**

MOTTO …….. **vi**

KATA PENGANTAR ……. **vii**

DAFTAR ISI …….. **ix**

DAFTAR TABEL ……. **xiii**

DAFTAR GAMBAR …… **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ……. **xv**

ABSTRAK …… **xvi**

BAB I …….. **1**

PENDAHULUAN …… **1**

A. Latar Belakang Masalah ……. 1

B. Perumusan Masalah …… 4

C. Tujuan Penelitian ……. 4

D. Manfaat Penelitian ……... 4

BAB II ……. 6

KAJIAN PUSTAKA …… 6

A. Kajian Teoritis …… 6

1. Kreatifitas …….....…… 6

a. Pengertian Kreatifitas…….. 6

b. Asumsi Kreatifitas .....…….. 7

c. Indikator Kreatifitas 8

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas 8

2. Strategi …….....……... 8

a. Pengertian Strategi .....……... 9

b. Langkah-langkah pembelajaran Role Playing 10

c. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Role Playing 10

3. Pembelajaran PKn 11

a. Kompetensi Pembelajran PKn 12

b. Tujuan Pembelajaran PKn 12

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn 13

B. Kajian Penelitian yang Relevan 13

C. Kerangka Berfikir …..…… 15

D. Hipotisis Tindakan ……..…….. 16

BAB III …… 17

METODE PENELITIAN ……. 17

A. Setting dan Waktu Penelitian …… 17

B. Subyek Penelitian …….....……. 18

C. Prosedur Penelitian …….. 18

D. Data dan Sumber Penelitian ……. 21

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data …… 22

F. Teknik Validasi Data ……...23

G. Teknik Analisia Penelitian ……. 23

H. Indikator Kerja …… 24

BAB IV 25

HASIL PENELITIAN..... 25

A. Deskripsi Latar Penelitian …… 25

1. Keadaan Sekolah …….....…… 25

2. Keadaan Guru …… 28

3. Keadaan Siswa ……... 29

4. Keadaan Lingkungan Belajar Peserta Didik 30

5. Keadaan Kelas Untuk Penelitian ……..……..... 31

B. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus) …….. 32

C. Deskripsi Penelitian Siklus ……. 33

1. Deskripsi Siklus I …… 33

a. Perencanaan Tindakan ……... 33
b. Pelaksanaan Tindakan …… 33
c. Observasi ……..... 37
d. Refleksi …….. 38

2. Deskripsi Siklus II …….. 39

a. Perencanaan Tindakan …….. 39
b. Pelaksanaan Tindakan …….. 39
c. Observasi ……. 42
d. Refleksi …… 43

D. Hasil Penelitian ……..……. 44

E. Pembahasan Hasil Penelitian ……..... 45

BAB V …….. 48

PENUTUP ……..… 48

A. Kesimpulan ……. 48
B. Implikasi …….. 48
C. Saran …… 49

DAFTAR PUSTAKA …… 50

LAMPIRAN ……... 51

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Perbandingan Kajian Penelitian 14
2. Jadwal Kegiatan Penelitian 17
3. Keadaan Guru SDN Jatiroto 03 29
4. Jumlah Siswa SDN Jatiroto 03 Tahun 2014/ 2015 30
5. Hasil Pra Siklus Kreatifitas Belajar 32
6. Hasil Siklus I Pertemuan I Kreatifitas Belajar 37
7. Hasil Siklus I pertemuan II Kreatifitas Belajar 38
8. Hasil Siklus II Pertemuan I Kreatifitas Belajar 42
9. Hasil Siklus II Pertemuan II Kreatifitas Belajar 42
10. Daftar Kreatifitas Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan 44

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka Pemikiran Penelitian …… 15
2. SDN Jatiroto 03 Tahun 2014 25
3. Denah SD Negeri Jatiroto 03 …… 27
4. Struktur Organisasi Guru SDN Jatiroto 03 ……... 28
5. Denah Tempat Duduk Siswa yang Diteliti 31
6. Grafik Peningkatan Kreatifitas Dengan Strategi Role Playing 44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Surat Ijin Riset dari UMS	52
	Surat Ijin Riset dari SDN Jatiroto 03 .... …….	52
2.	Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Jatiroto 03 ……	53
3.	Lembar Observasi Siswa Pra Siklus	54
4.	Lembar Nilai Hasil Tes Pra Siklus	55
5.	Pedoman Wawancara TerhadapProses Pembelajaran	57
6.	RPP Siklus I …..……	58
7.	Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I .....……..	73
8.	Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I	74
9.	Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II .....……..	75
10.	Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II	76
11.	Lembar Nilai Hasil Tes Siklus I	77
12.	RPP Siklus II	78
13.	Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I .....……..	84
14.	Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I	85
15.	Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II .....……..	86
16.	Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II	87
17.	Lembar Nilai Hasil Tes Siklus I	88
18.	Dokumentasi Foto	89

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, 89 halaman.

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 padasiklus 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, kreatifitas, Role Playing.*