

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan manifestasi akuntabilitas dalam upaya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia Indonesia sehingga menjadi sumber daya yang bertaqwa, cerdas, mandiri dan kreatif. Terkait dengan hal tersebut maka segenap potensi dikembangkan sebagai upaya untuk mencapai pengembangan sumber daya manusia yang diharapkan.

Pengembangan sumber daya manusia Indonesia memerlukan dukungan segenap pihak terkait termasuk sekolah sebagai institusi pendidik dan pengembang sumber daya manusia. Dalam konteks ini sekolah perlu mengkondisikan upaya pengembangan sumber daya manusia sehingga harapan bagi terwujudnya sumber daya yang bertaqwa, cerdas, mandiri dan kreatif dapat dioptimalkan. Salah satu aspek yang dibentuk dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia adalah membentuk generasi yang kreatif.

Kreativitas pada dasarnya merupakan proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif (kadang disebut pemikiran divergen) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.

Pengembangan kreativitas ini perlu dipacu oleh guru dalam upaya untuk melatih siswa agar memiliki kecakapan dan keterampilan tertentu. Terkait dengan hal ini maka pengembangan kreativitas siswa perlu dilakukan guru pada setiap mata pelajaran. Melalui pengembangan kreativitas siswa pada setiap mata pelajaran maka diharapkan secara komprehensif mampu mengembangkan kreativitas siswa. Mencermati hal ini maka proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah perlu dikelola dengan baik sehingga proses pembelajaran tersebut mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Marisa untuk materi memahami Hakikat Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia boleh dikatakan masih kurang efektif karena siswa terkesan hanya sekedar mengandalkan materi dari referensi efektif karena siswa terkesan hanya sekedar mengandalkan materi dari referensi yang diberikan guru mata diklat tanpa ada kemauan mencari materi tambahan lain, sedangkan kegiatan yang diharapkan sekarang adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berdasarkan system kompetensi yaitu system pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak lagi berpusat pada guru, artinya guru hanya merupakan fasilitator dalam membimbing dan mengarahkan siswa.

Siswa yang kreatif, tergambar bahwa orang kreatif itu harus lincah mentalnya, bisa berpikir dari segala arah dan memiliki ciri-ciri antara lain suka kerja keras, mandiri, pantang menyerah lebih tertarik pada konsep besar, punya humor dan fantasi serta tidak segera menolak ide baru yang menghadangnya. Untuk memahami

kaikat bangsa dan Negara diperlukan suatu kreativitas karena menurut Nursito (2009:2) mengatakan bahwa materi-materi yang perlu dikembangkan secara kreatif adalah materi yang berkaitan dengan membaca karya sastra, berapresiasi, membuat karya tulis, menggali nilai, moral sosial, dan budaya, memahami dan menggunakan perkembangan dan lain-lain.

Hulbeck (dalam Munandar, 2009:1) bahwa tindakan kreatif itu muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi jika digabungkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa memahami merupakan salah satu materi yang perlu dikembangkan secara kreatif dilihat dari sudut pandang bahwa tindakan kreatif muncul dari kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam memahami hakikat bangsa dan NKRI dibutuhkan adanya interaksi baik antara siswa dengan siswa maupun interaksi antara siswa dengan guru. Oleh karena itu maka guru mencoba mencari inovasi pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang dikemukakan yaitu menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan khususnya di kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam belajar PKn khususnya pada materi memahami hakikat bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia kurang optimal. Dari 31 siswa hanya terdapat 10 siswa atau 32.26% yang memiliki kreativitas tinggi dalam belajar, sedangkan sebanyak 21 siswa atau 67.74% yang kurang memiliki kreativitas dalam belajar.

Kondisi riil berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang kreatif dalam belajar yang ditunjukkan dengan kurangnya kemauan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa pada umumnya sangat tergantung pada informasi yang disampaikan guru. Siswa kurang memiliki ide yang kreatif dalam mengembangkan wawasan serta kemampuan mereka dalam memahami materi. Mereka hanya menggunakan buku dan lembar LKS sebagai sumber belajar. Diskusi antara siswa jarang dilakukan sehingga pengembangan kreativitas mereka dalam memahami materi kurang optimal.

Terkait kondisi riil tersebut maka akan digunakan model pembelajaran *Make a Match*. Pembelajaran *make a match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran *make a match* akan menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* didasarkan pada pertimbangan bahwa model pembelajaran ini mampu menciptakan suatu kreativitas karena model ini, dapat membuat siswa lebih mandiri dalam melakukan interaksi dalam suatu kegiatan pembelajaran. *Make a Match* juga digunakan agar bisa membuat siswa untuk mau bekerja keras dalam memahami atau mengerti isi materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa perlu dipilih suatu model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran *Make a Match* melalui penelitian tindakan kelas dengan judul

**“Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Mata Pelajaran PKn di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato.”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kondisi riil berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang kreatif dalam belajar yang ditunjukkan dengan kurangnya kemauan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
2. Siswa pada umumnya sangat tergantung pada informasi yang disampaikan guru.
3. Siswa kurang memiliki ide yang kreatif dalam mengembangkan wawasan serta kemampuan mereka dalam memahami materi.
4. Diskusi antara siswa jarang dilakukan sehingga pengembangan kreativitas mereka dalam memahami materi kurang optimal.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Marisa melalui penggunaan model pembelajaran *Make a Match*.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini difokuskan pada “Apakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Marisa?”

#### **1.5 Cara Pemecahan Masalah**

Rendahnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn akan diatasi dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang kebetulan mendapat kartu ‘soal’ maka harus mencari pasangan yang memegang kartu ‘jawaban soal’ secepat mungkin. Demikian juga sebaliknya.
2. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
3. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
4. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua siswa.
5. Guru bersama siswa menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

## 1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran PKn di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, peneliti, guru, kepala sekolah, dinas pendidikan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

Hasil penelitian ini sebagai bahan acuan model pembelajaran di sekolah yang merupakan salah satu model yang baik dan menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

### 2. Bagi siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, kreatif dan aktif bagi siswa yang menggunakan model *make a match*.

### 3. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai *support* yang bersifat bagi guru-guru agar memiliki kemauan untuk meningkatkan kualitas diri sebagai tenaga pendidik yang professional.

4. Bagi Dinas Pendidikan

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu rujukan untuk memotivasi guru agar menjadikan model *make a match*, sebagai salah satu model pembelajaran di kelas.

5. Bagi peneliti lain,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah dan penambahan referensi bagi peneliti lain.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Hakikat Kreativitas**

Kreativitas merupakan kapasitas untuk membuat hal yang baru, Orang yang kreatif adalah orang yang berfikir dan bertindak mengubah suatu ranah atau menetapkan suatu ranah baru. Kreativitas merupakan bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan pandangan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan. Adapun kreativitas didefinisikan, sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada teori yang menjadi dasar acuannya.

Drevdahl (dalam Andang 2006 : 130), mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dsrnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Kreativitas mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya, dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru, serta mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi baru.

Pendapat ini menunjukkan bahwa kreativitas adalah ungkapan dari keunikan-keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, maka diharapkan ide baru dan produk yang inovatif dapat timbul dari pribadi yang kreatif, dengan kreatifitas maka akan memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya, memecahkan masalah secara *divergen* (dari berbagai sudut pandang).

Wasliatun (2010:1) mengemukakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif (kadang disebut pemikiran divergen) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.

Menurut Munandar (2009 : 45), kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik cirri-ciri kognitif (*aptitude*) seperti kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan keaslian (*orisinilitas*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman baru. Kreativitas dapat ditingkatkan antara lain melalui peningkatan jumlah dan ragam rangsangan ke otak, terutama mengenai hal-hal yang sifatnya *up to date*. Dengan memanfaatkan daya *recall*, daya intuisi, dan daya sintesis dari otak maka akan dapat ditumbuhkan berbagai ide baru menuju kreativitas. Meningkatkan kreativitas pada seseorang akan melibatkan meningkatkan pikiran,

perasaan, penginderaan, dan firasat atau intuisi yang kesemuanya akan membangun suatu kemampuan kreatif.

Wardiman (2010:1) mendefinisikan kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru (inovatif) atau belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh dan mengejutkan, berguna dan dapat dimengerti. Kegiatan kreatif mengandung perubahan arah. Dalam hal pencarian ide, kita berada untuk menemukan ide, gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian perkara atau cara kerja baru. dan ketika jalan buntu merupakan titik akhir usaha kita maka bila kita melakukan hal yang sudah kita pernah kerjakan dan semuanya sudah di coba maka tiada k atau lain berfikir secara kreatif adalah hal yang perlu dilakukan.

Menurut Guilford (Dalam Sardiman, 2008 : 108), bahwa karakteristik pemikiran kreatif berkaitan erat dengan lima ciri yang menjadi sifat kemampuan berpikir : a) kelancaran (*fluency*), b) keluwesan (*fleksibility*), c) keaslian (*originality*), d) penguraian (*elaboration*), e) perumusan kembali (*redefinition*)

Jika dicermati bahwa Kreatifitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Wardiman (2008:1) mengemukakan bahwa:

“Sudut pandang para ahli terhadap kreativitas menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas. Definisi kreativitas tergantung pada segi penekanannya,

keaktivitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*, yaitu *dimensi person, proses, press* dan *product* sebagai berikut :

1) Definisi kreativitas dalam dimensi Person.

Definisi pada dimensi person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. *“Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people”*  
*“Creative action is an imposing of one's own whole personality on the environment in an unique and characteristic way”* Pendapat ini pada dasarnya menegaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan Hulbeck menerangkan bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi kreativitas dari dua pakar diatas lebih berfokus pada segi pribadi.

2) Kreativitas dalam dimensi Proses.

Definisi pada dimensi proses upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif. *“Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking”*  
Dimensi ini menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (meningkatkan , memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses

perubahan (inovasi dan variasi). Selain pendapat yang diuraikan diatas ada pendapat lain yang menyebutkan proses terbentuknya kreativitas sebagai berikut :Dibagi dalam empat tahap dalam proses kreatif yaitu : Tahap Persiapan; adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dialami. Inkubasi; adalah tahap diteraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu yang tidak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit bahkan detik). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat kembali pada akhir tahap pengeraman dan munculnya tahap berikutnya. Tahap Iluminasi; adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. 3) Definisi Kreativitas dalam dimensi *Press* Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Mengenai “*press*” dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru, 4) Definisi Kreativitas dalam dimensi *Product* Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada

produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. *“Creativity is the ability to bring something new into existence”* Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, Pendapat ini menekankan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari dua definisi ini maka kreatifitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Dari beberapa uraian mengenai definisi kreativitas yang dikemukakan diatas peneliti menyimpulkan bahwa :“Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinil (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik)”.

Munandar (2008 : 6), mengemukakan bahwa kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Dalam konteks ini menurut Munandar (Dalam, Hawadi Dkk : 4) pula, bahwa kreativitas menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan, yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasi, memecahkan/menjawab masalah dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

Dari beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non-aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

### **2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match***

Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kerja kelompok kecil, berlawanan dengan pembelajaran klasikal (satu kelas penuh), dan terdiri 6 (enam) tahapan pokok: menentukan tujuan dan pengaturan, member informasi kepada siswa melalui presentasi atau teks, menyusun siswa dalam kelompok belajar, menentukan kelompok dan membantu kelompok belajar, penghargaan baik terhadap prestasi individu maupun kelompok. Diperlukan lingkungan pembelajaran yang kooperatif dari pada kompetitif dalam hal tugas-tugas dan penghargaan. Dasar-dasar teoritis dan empiris mendukung penggunaan model pembelajaran kooperatif untuk tujuan pendidikan berikut: mendapatkan tingkah laku kooperatif, hasil kerja teoritis dan memperbaiki hubungan-hubungan yang tidak harmonis.

Perencanaan tugas berkaitan dengan pembelajaran, yang menekankan pada pengorganisasian siswa untuk kelompok kerja kecil, dan menggunakan materi pembelajaran pembelajaran yang beragam untuk digunakan selama kelompok-kelompok kerja (kelompok belajar) berlangsung.

Pembelajaran kooperatif merupakan paradigma pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa untuk saling bekerjasama dengan temannya dalam memahami konsep pembelajaran yang disajikan guru. Jack (dalam Karuru, 2008:3) mengemukakan bahwa pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya.

Menurut Thomson, dalam Karuru (2008:3) bahwa pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif anak belajar bersama dalam kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 anak, dengan kemampuan yang heterogen (berbeda). Maksud kelompok heterogen adalah terdiri campuran kemampuan anak, jenis kelamin, dan suku, hal ini bermanfaat untuk melatih anak menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, anak diberi lembar kegiatan yang berisi pernyataan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan (Karuru, 2008:14).

Menurut Karuru (dalam Mukarto, 2006:1) bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri; 1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, 2) kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah, 3) jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, dan 4) penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

Dalam pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan bersama. Menurut Ibrahim dkk. siswa yakin bahwa tujuan mereka akan tercapai jika dan hanya jika siswa lainnya juga mencapai

tujuan tersebut. Untuk itu setiap anggota berkelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar kreativitas belajar sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa ternyata dengan pendekatan pembelajaran seperti itu hasil belajar siswa dirasa belum maksimal. Hal ini tampak pada pencapaian nilai akhir siswa. Dalam satu tahun belakangan ini siswa yang memperoleh nilai 60 ke atas tidak lebih dari 25%.

Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur keterampilan siswa.

Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan metode *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Choiri, 2008:27). Sedangkan menurut Ibrahim (2000:2) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok (Choiri, 2008:30).

Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *make a match*. Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

*Make a Match* menurut (Ibrahim, 2009:3) adalah model pembelajaran yang kooperatif. Kooperatif memang dibutuhkan proses yang melibatkan niat dan kiat (*Will and Skill*) para anggota kelompok. Para siswa harus mempunyai niat dan kiat untuk bekerja sama dengan lainnya, dalam belajar kooperatif yang saling menguntungkan. Selain niat siswa juga harus menguasai kiat-kiat berinteraksi dan saling bekerja sama dengan yang lain.

Dimana teknik yang terkandung dalam model pembelajaran yang kooperatif bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawabannya yang paling tepat. Selain itu teknik *Make a Match* mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerabat mereka. Model pembelajaran tersebut bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk tingkatan anak didik.

Untuk mengefektifkan model pembelajaran *Make a Match* guna mencapai tujuan pembelajaran, maka perlu diperhatikan beberapa petunjuk penggunaan model

pembelajaran *Make a Match*. Berkaitan dengan hal tersebut, Lorna Curran menjabarkan beberapa langkah-langkah penerapan *Make a Match*:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu berisi konsep yang cocok dan jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu kartu
3. Setiap siswa memikirkan jawabannya
4. Setiap siswa mencari jawaban yang cocok (soal dan jawaban)
5. Siswa yang cepat mencari pasangan mendapat poin.
6. Setiap pasangan mendapat tugas
7. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas jelas menunjukkan bahwa pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang aktivitas dan kreativitas anak sehingga berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

### **2.1.3 Konsep Pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)**

#### **2.1.3.1 Hakekat Pembelajaran**

Menurut Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (2007: 13) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan “Pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar” adalah 1) memperoleh kepandaian atau ilmu, 2) Berubah tingkah laku/tanggap yang disebabkan oleh pengalaman”.

Usaha kreativitas belajar mengenai makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut: “*Crobranch* memberikan definisi: “*Learning is to shown by a change in*

*behaviour as result of experience*” (Sardiman, 2008: 22). Kutipan tersebut memberikan pengertian pembelajaran adalah perubahan perilaku dikarenakan bertambahnya pengalaman. Peristiwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dialami individu untuk mengembangkan dirinya. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyusun desain instruksional, menyelenggarakan KBM, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Pengertian pembelajaran juga diungkapkan dalam sumber lain yaitu: Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi pelajaran. (UUSPN No. 20 Tahun 2008)

Pendapat yang hampir sama yaitu bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran” (Oemar Hamalik, 2001:57). Manusia yang terlibat dalam pembelajaran diantaranya adalah siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, video tape dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, seperangkat computer dan sebagainya. Prosedur dalam

pembelajaran maksudnya adalah jadwal, model pembelajaran, praktik pembelajaran serta ujian.

Diungkapkan dalam buku sumber bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar” (Dimiyati dan Mudjiono, 2008: 297). Sedangkan Gagne & Briggs (dalam Choiri, 2009:3) mengartikan bahwa “*Instruction* atau pembelajaran adalah salah satu sistem yang bertujuan untuk membantu proses dalam belajar mengajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah antara pihak guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, di mana guru dalam membelajarkan siswa menggunakan teori tertentu untuk mencapai suatu keberhasilan pendidikan. Dengan demikian berarti kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mempelajari pengetahuan lebih dalam dan menemukan kemampuan atau nilai yang baru.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan dan bagian yang tidak terpisahkan dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan Kewarganegaraan adalah “Pendidikan yang mengembangkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air. (Penjelasan pasal 37 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional). Tujuan pendidikan kewarganegaraan harus dipahami

Haryono (2007:4) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan dapat disetarakan dengan “ *civic education*” yang dikembangkan di berbagai negara sebagai bidang studi ilmiah. Di Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan telah beberapa kali perubahan nama sejalan dengan perkembangan dan pasang surutnya perjalanan politik Bangsa Indonesia.

### **2.1.3.2 Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas No 22 tahun 2006 ). Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship Education*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa.

Menurut Nursito (2009:1) adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara.

Syahrial Syarbaini, dkk (2006:4) bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan: Suatu bidang kajian yang mempunyai obyek telaah kebajikan dan budaya kewarganegaraan, dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara

koheren diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan aktivitas-aktivitas sosial-kultural, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

Zamroni dikutip oleh Fadliyanur (2008:4) berpendapat bahwa pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berpikir kritis, dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru.

Winataputra (2007:2) menyatakan bahwa “Pengertian pendidikan kewarganegaraan sebagai *citizenship education*, secara substantif dan *paedagogis* didesain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan”. Lebih lanjut beliau menyebutkan “Tiga Pendekatan dalam Membangun Karakter Bangsa”. Pertama, pendekatan *socio-cultural development* yang menganjurkan bahwa untuk membangun karakter dapat dilakukan melalui penciptaan dan pembiasaan perilaku dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Data empiric telah dibuktikan oleh para “*founding father*”, karena ditempa dalam situasi kehidupan penuh tantangan dalam perjuangan merebut dan mempertahankan kemerdekaan, maka karakter dan jiwa kebangsaan mereka amat tebal, sekalipun tidak mereka pelajari di bangku sekolah. Kedua, pendekatan *psychopaedagigical development* yang menganjurkan bahwa karakter dapat dibangun melalui perkembangan psikologis seseorang melalui proses belajar. Pendekatan inilah yang sedang diupayakan oleh dunia pendidikan, baik formal maupun non formal, melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Ketiga, pendekatan *socio-political*

*development* yang mempercayai bahwa karakter bangsa dapat ditumbuhkembangkan melalui berbagai intervensi politik pemerintah.

PKn atau *Civic education* yang diartikan sebagai mapel di sekolah merupakan pembelajaran yang tidak mencakup pengalaman belajar di sekolah tetapi juga di luar sekolah, sehingga PKn memiliki ruang lingkup kajian yang luas.

#### **2.1.4 Penerapan Model Pembelajaran *Make a match* dalam Meningkatkan Kreativitas siswa**

Model Pembelajaran *Make a match* merupakan salah satu model yang diharapkan mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Ibrahim, (2009:5) mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran ini dapat melatih kemandirian siswa yang membuatnya untuk tidak pantang menyerah dalam menemukan ide-ide baru. Model pembelajaran *Make a match* disajikan dalam suatu bentuk permainan kartu yang dibagikan oleh guru. Oleh karena itu sebelum siswa mendapatkan kartu-kartu yang ada dan ikut dalam permainan tersebut, siswa terlebih dahulu diberikan kesempatan untuk membaca dan mengkaji materi yang ada kemudian siswa dapat mengajukan beberapa pertanyaan atas materi yang kurang dimengerti kepada guru pengajar. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah melatih untuk ketelitian, kecermatan dan ketepatan serta kecepatan.

Kekurangan model pembelajaran ini adalah waktu yang cepat, akibatnya banyak siswa yang terlampau tegang dan kurang konsentrasi. Selanjutnya berdasarkan analisis terhadap hasil tes, peneliti menemukan beberapa kesulitan yang

dialami siswa dalam mempelajari dan memahami hakikat nagsa dan NKRI. Ini terbukti bahwa penggunaan model ceramah belum mampu meningkatkan kreativitas siswa, belum meningkatnya kreativitas siswa itu nampak jelas dari sikap siswa antara lain kurangnya perhatian pada materi, rendahnya respon dalam menerima pelajaran dan kurangnya partisipasi siswa baik dalam mengajukan pertanyaan, menjawab apalagi untuk mengkaji materi dan memahami.

## **2.2 Hipotesis tindakan**

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika guru menerapkan model *Make a match* pada mata pelajaran PKn maka kreativitas belajar siswa akan meningkat.

## **2.3 Indikator Kinerja**

Indikator kinerja dalam penelitian ini jika kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan dari 17 siswa atau 45,95% menjadi 30 siswa atau 81,08% dari 37 siswa yang ada di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 2.2 Latar dan Karakteristik Penelitian

##### 3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato. Pemilihan lokasi penelitian karena kondisi riil berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa kelas X TKJ yang ada di SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato masih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Hal ini memotivasi penulis untuk menganalisis dan mengkajinya melalui penelitian ilmiah.

##### 3.1.2 Karakteristik Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato yang berusia rata-rata 16-18 tahun berjumlah 31 orang yang terdiri 10 laki-laki dan 21 perempuan.

##### 3.1.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei sampai Juli 2012

Tabel 1:  
Jadual Pelaksanaan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Penelitian Tahun 2012											
		Oktober				Nopember				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	√	√	√									
2	Menyusun Proposal				√	√	√						
3	Pelaksanaan Penelitian							√	√	√	√		
4	Ujian Skripsi											√	√

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti meliputi variabel input, variabel proses sebagai berikut.

#### 3.2.1 Variabel Input

Variabel input dalam penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Make a Match*. Sehubungan dengan hal tersebut maka diperlukan guru sebagai pemberi informasi, siswa yang akan ditingkatkan kemampuannya, bahan dan sumber belajar dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa serta model *Make a Match* yang mendukung proses belajar mengajar.

#### 3.2.2 Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah proses meningkatkan kreativitas belajar siswa

#### 3.2.3 Variabel Output:

Variabel output dalam penelitian ini adalah meningkatnya kreativitas belajar siswa melalui penggunaan model *Make a Match* yang ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut

- a) Kelancaran dalam mengemukakan gagasan
- b) Keluwesan dalam memecahkan masalah.
- c) Keaslian untuk mencetuskan gagasan.

### **3.3 Prosedur Penelitian**

#### **3.3.1 Tahap Persiapan**

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

- a. Berdiskusi dengan kepala sekolah, serta mengkomunikasikan tentang pelaksanaan penelitian, dan guru-guru yang menjadi mitra kerja.
- b. Mendiskusikan secara cermat rencana kegiatan dan tindakan yang akan dilakukan bersama kepala sekolah dan guru mitra.
- c. Melakukan observasi awal terhadap objek penelitian dalam rangka mengidentifikasi masalah.
- d. Menentukan metode, alat observasi serta merancang pembelajaran sesuai dengan model pemecahan masalah yang telah ditetapkan.
- e. Menetapkan waktu pelaksanaan tindakan.

#### **3.3.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan Tindakan
  - 1) Melakukan kegiatan observasi awal
  - 2) Menyusun lembar observasi dan melakukan observasi awal terhadap subjek penelitian.
  - 3) Membuat skenario pembelajaran sesuai dengan teknik pemecahan masalah yang telah ditetapkan.

- 4) Menyediakan media sebagai penunjang guna berhasilnya pembelajaran.
- 5) Mengatur ruangan yang akan dipakai dalam kegiatan
- 6) Menyiapkan hadiah sebagai penguatan bagi siswa yang mencapai hasil belajar optimal.

b. Tahap Tindakan

**Siklus I**

Adapun langkah-langkah kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang kebetulan mendapat kartu 'soal' maka harus mencari pasangan yang memegang kartu ' jawaban soal' secepat mungkin. Demikian juga sebaliknya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

7. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua siswa.
8. Guru bersama siswa menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran

## **Siklus II**

Jika pada siklus I belum mencapai kriteria maka dilakukan siklus II dengan memperhatikan kekurangan/kelemahan pada siklus I.

### **3.3.3. Tahap Pemantauan dan Evaluasi**

Pemantauan dan evaluasi berlangsung dalam setiap siklus yang dilaksanakan, di mana dari hasil tersebut dibahas pada tahap analisis dan refleksi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Adapun yang menjadi pedoman dalam melaksanakan pemantauan dan evaluasi adalah sebagai berikut:

1. Semua aspek yang menjadi indikator dari kreativitas siswa.
2. Proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif Make a Match.
3. Alat pengumpul data yang disiapkan meliputi:
  - lembar observasi tentang kegiatan pembelajaran
  - lembar observasi tentang kreativitas siswa siswa.

#### **3.3. 4. Tahap Analisis dan Refleksi**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan hasilnya digunakan untuk merefleksi diri apakah siswa sudah dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PPKn. Hasil analisis ini akan digunakan untuk merencanakan tindakan pada kegiatan siklus berikutnya.

#### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan teknik sebagai berikut:

##### **3.4.1 Observasi**

Teknik ini dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak dalam pembelajaran dengan fokus pada upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Untuk memudahkan kegiatan pengamatan peneliti menyiapkan panduan observasi penelitian.

##### **3.4.2 Dokumentasi.**

Teknik dokumentasi diperlukan dalam rangka memperoleh data awal hasil penelitian sebagai dasar dalam melaksanakan tindakan. Data yang dimaksudkan adalah jumlah dan keadaan siswa yang menjadi subjek penelitian.

#### **3.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif persentase. Teknik ini dilakukan dengan cara menganalisis hasil

pengamatan dan selanjutnya mendeskripsikan dalam bentuk nilai persentase untuk menghasilkan simpulan.

Analisis Data ini di maksudkan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan rumus :

1. Daya serap perorangan = 
$$\frac{\text{Skor capaian tiap siswa}}{\text{Skor maksimal soal}} \times 100 \%$$
2. Daya serap klasikal = 
$$\frac{\text{Skor capaian total seluruh siswa}}{\text{Skor maksimum semua soal}} \times 100 \%$$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ SMK) Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato yang berjumlah 31 siswa yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 21 anak perempuan. Permasalahan penelitian difokuskan pada usaha untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada materi memahami hakikat bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia melalui model pembelajaran *make a match* yang dilaksanakan dalam II siklus.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi awal untuk melihat sejauh mana tingkat kreativitas belajar siswa dalam Mata pelajaran PKn di SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato. Gambaran tentang hasil observasi ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

##### **4.1.1. Observasi Awal**

Observasi awal dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2011. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa hanya 10 siswa atau 32.26% yang memiliki kreativitas tinggi dalam belajar, sedangkan sebanyak 21 siswa atau 67.74% yang kurang memiliki kreativitas dalam belajar

Minimnya kreativitas belajar terhadap materi PKn antara lain dapat dilihat dari tidak mampunya siswa menjelaskan kembali konsep Pkn yang dijelaskan guru. Siswa pada umumnya terlihat sangat bingung dan tidak dapat menjelaskan hubungan antara materi yang satu dengan materi lainnya yang dijelaskan guru. Adapun hasil pengamatan kegiatan observasi awal ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1  
Hasil Pengamatan Observasi Awal

Pengamat	Persentase Aspek Yang di observasi									Rata-Rata		
	Kelancaran dalam mengemukakan gagasan			Keluwesannya dalam memecahkan masalah			Keaslian untuk mencetuskan gagasan					
	M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM
I	10	0	21	10	0	21	10	0	21	10	0	21
II	10	0	21	10	0	21	10	0	21	10	0	21
Persentase	32.26	0	67.74	32.26	0	67.74	32.26	0	67.74	32.26	0	67.74

Keterangan:

- M : Mampu  
KM : Kurang Mampu  
TM : Tidak Mampu

Hasil pengamatan pada observasi awal menunjukkan bahwa siswa yang ada di Kelas X SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato belum memiliki kreativitas belajar yang baik dalam mata pelajaran PKn. Tingkat capaian rata-rata kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn sangat rendah. Dari tiga indikator yang digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa ketiga indikator tersebut berada pada angka yang sangat rendah.

Hal ini pula didukung dengan data hasil belajar siswa pada observasi awal yang dapat ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 2  
 Hasil Belajar Siswa tahap Observasi Awal

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ket
1	Aditya Hulopi	5	Tidak Tuntas
2	Ainun Lasantu	8	Tuntas
3	Dicky Efendi	8	Tuntas
4	Emil Mahmud	5	Tidak Tuntas
5	Fadlun Hasan	5	Tidak Tuntas
6	Fazria Risti	5	Tidak Tuntas
7	Fitriyanti Lasantu	6	Tidak Tuntas
8	Git Mohamad	5	Tidak Tuntas
9	Greisti Minggu	8	Tuntas
10	Harni H. Niu	5	Tidak Tuntas
11	I Putu Wedhyana	5	Tidak Tuntas
12	Ines Tahir	5	Tidak Tuntas
13	Intan Lasimpala	9	Tuntas
14	Margareta Pananggung	8	Tuntas
15	Mulyanti Ibrahim	5	Tidak Tuntas
16	Nadira Y. Rahman	5	Tidak Tuntas
17	Nela Afriyanti	5	Tidak Tuntas
18	Ni Wayan Sunarti	5	Tidak Tuntas
19	Nurfauzia Pikoli	5	Tidak Tuntas
20	Nurjan Sabu	8	Tuntas
21	Pajria D. Pakaya	8	Tuntas
22	Rindi Podungge	9	Tuntas
23	Samuel Ponto	5	Tidak Tuntas
24	Sri Wilan Nasaru	6	Tidak Tuntas
25	Yogic Yudha	5	Tidak Tuntas
26	Yulianti Hairi	5	Tidak Tuntas
27	Yuyun Usman	6	Tidak Tuntas
28	Zulpikar	5	Tidak Tuntas
29	Sufiyanti	8	Tuntas
30	Misna Ali	8	Tuntas
31	Karmila Kobi	5	Tidak Tuntas
	Jumlah	190	

	Rata-Rata	6.13	
--	-----------	------	--

Keterangan: Tuntas = 8 – 10      Tidak Tuntas = 0 - 7

Dari kegiatan refleksi yang dilakukan pada observasi awal dapat disimpulkan

sebagai berikut :

- a. Siswa pada umumnya kurang lancar mengemukakan gagasan sehingga tidak dapat menjelaskan kembali ketika guru mengajukan pertanyaan
- b. Siswa pada umumnya tidak mampu memecahkan masalah karena kurang memahami pelajaran yang dijelaskan guru
- c. Siswa masih tergantung pada jawaban yang disampaikan guru dan kurang mampu berkreasi untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan guru
- d. Siswa pada umumnya tidak dapat menjawab pertanyaan guru serta tidak mampu melakukan analisis terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dibelajarkan
- e. Perhatian siswa terhadap pelajaran kurang terpusat karena guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan ceramah
- f. Siswa belum memiliki perhatian terhadap materi yang dibelajarkan guru karena kurang tertarik dengan suasana pembelajaran di kelas.
- g. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran karena kurang memahami konsep dasar yang dipelajari

- h. Sebagian besar siswa terlihat ragu-ragu memberi respon terhadap tugas dan yang diberikan guru karena kurang percaya diri sebagai konsekuensi dari rendahnya kreativitas belajar terhadap materi yang dipelajari.

Hasil refleksi pada kegiatan observasi awal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa terhadap materi PKn sangat rendah sehingga hal ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan siklus I.

#### 4.1.2. Siklus I

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 Nopember 2012. Kegiatan siklus 1 dilaksanakan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan sebelumnya. Kegiatan siklus I dilakukan dengan cara menyiapkan kelas yang akan dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Setiap siswa mendapat satu buah kartu. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang kebetulan mendapat kartu 'soal' maka harus mencari pasangan yang memegang kartu 'jawaban soal' secepat mungkin. Demikian juga sebaliknya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua siswa.

Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus I diperoleh gambaran riil tentang peningkatan kreativitas belajar siswa terkait materi yang dipelajari. Hasil pengamatan siklus I tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3  
Hasil Pengamatan Siklus I

Pengamat	Persentase Aspek Yang di observasi									Rata-Rata		
	Kelancaran dalam mengemukakan gagasan			Keluwesannya dalam memecahkan masalah			Keaslian untuk mencetuskan gagasan					
	M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM
I	20	1	10	19	2	10	18	3	10	19	2	10
II	20	1	10	19	2	10	18	3	10	19	2	10
Persentase	64.52	3.23	32.26	61.29	6.45	32.26	58.06	9.68	32.26	61.29	6.45	32.26

Keterangan:

M : Mampu

KM : Kurang Mampu

TM : Tidak Mampu

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berdasarkan hasil analisis mampu membantu sebagian siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Peningkatan ini terlihat dari jumlah anak yang memiliki kemampuan untuk memahami serta menjelaskan konsep tentang pemerintahan pusat yang dipelajari yang mengalami peningkatan dari 10 siswa (32.26%) pada observasi awal meningkat menjadi 19 siswa (61.29%).

Hal ini pula didukung dengan data hasil belajar siswa pada siklus I yang dapat ditampilkan sebagai berikut

Tabel 4  
Hasil Belajar Siswa tahap Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ket
1	Aditya Hulopi	8	Tuntas
2	Ainun Lasantu	9	Tuntas
3	Dicky Efendi	9	Tuntas
4	Emil Mahmud	6	Tidak Tuntas
5	Fadlun Hasan	9	Tuntas
6	Fazria Risti	6	Tidak Tuntas
7	Fitriyanti Lasantu	9	Tuntas
8	Git Mohamad	6	Tidak Tuntas
9	Greisti Minggu	9	Tuntas
10	Harni H. Niu	7	Tidak Tuntas
11	I Putu Wedhyana	6	Tidak Tuntas
12	Ines Tahir	6	Tidak Tuntas
13	Intan Lasimpala	10	Tuntas
14	Margareta Pananggung	9	Tuntas
15	Mulyanti Ibrahim	8	Tuntas
16	Nadira Y. Rahman	7	Tidak Tuntas
17	Nela Afriyanti	8	Tuntas
18	Ni Wayan Sunarti	5	Tidak Tuntas
19	Nurfauzia Pikoli	8	Tuntas
20	Nurjan Sabu	8	Tuntas
21	Pajria D. Pakaya	9	Tuntas
22	Rindi Podungge	9	Tuntas
23	Samuel Ponto	6	Tidak Tuntas
24	Sri Wilan Nasaru	6	Tidak Tuntas
25	Yogic Yudha	6	Tidak Tuntas
26	Yulianti Hairi	6	Tidak Tuntas
27	Yuyun Usman	6	Tidak Tuntas
28	Zulpikar	6	Tidak Tuntas
29	Sufiyanti	8	Tuntas

30	Misna Ali	8	Tuntas
31	Karmila Kobi	6	Tidak Tuntas
	Jumlah	229	
	Rata-Rata	7.38	

Keterangan: Tuntas = 8 – 10      Tidak Tuntas = 0 - 7

Tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Hal tersebut nampak dari hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Siswa mulai lancar mengemukakan gagasan sehingga dapat menjelaskan kembali ketika guru mengajukan pertanyaan
- b. Siswa mulai mampu memecahkan masalah karena memahami pelajaran yang dijelaskan guru
- c. Siswa mulai dapat mengemukakan jawaban yang berbeda dengan yang disampaikan guru dan mulai mampu berkreasi untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan guru
- d. Sebagian siswa mulai memahami konsep yang dipelajari dan tidak ragu lagi untuk menjelaskan kembali ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi tersebut
- e. Sebagian siswa telah mampu menjelaskan hakikat bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia yang dipelajari karena memiliki kreativitas belajar langsung melalui materi yang diperankannya.

- f. Sebagian siswa mulai dapat menjawab pertanyaan guru serta mampu melakukan analisis terhadap pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dibelajarkan
- g. Perhatian siswa terhadap pelajaran mulai terpusat karena guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran dan melakukan aktivitas dalam pembelajaran.
- h. Sebagian siswa mulai memiliki perhatian terhadap materi yang dibelajarkan guru karena tertarik dengan suasana pembelajaran di kelas.
- i. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan model *make a match* dan mulai memahami konsep dasar yang dipelajari
- j. Siswa mulai terlihat percaya diri memberi respon terhadap tugas dan yang diberikan guru karena memiliki tingkat kreativitas belajar yang memadai terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa sebagian anak telah memiliki kreativitas belajar yang cukup baik terhadap materi yang dibelajarkan. Namun demikian masih terdapat sebagian siswa yang belum memiliki kreativitas belajar yang optimal. Terkait dengan temuan ini maka berdasarkan hasil refleksi agar guru lebih intensif dalam melakukan pendampingan serta pembimbingan kepada siswa secara optimal sehingga diharapkan mampu memperbaiki berbagai aspek yang kurang dipahami terkait upaya peningkatan kreativitas belajar siswa dalam mata

pelajaran PKn. Mengingat hasil capaian siklus I belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan maka penelitian ini disepakati untuk dilanjutkan ke siklus II.

#### 4.1.3 Siklus II

Pelaksanaan siklus II diadakan pada tanggal 16 Nopember 2011. Kegiatan siklus II ini dilakukan untuk meningkatkan berbagai aspek yang kurang tercapai pada siklus I, dengan cara memotivasi siswa melalui kegiatan tanya jawab sambil menjelaskan kegiatan yang akan dipelajari. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Setiap siswa mendapat satu buah kartu. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang kebetulan mendapat kartu 'soal' maka harus mencari pasangan yang memegang kartu 'jawaban soal' secepat mungkin. Demikian juga sebaliknya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua siswa. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus II diperoleh gambaran riil tentang peningkatan kreativitas belajar siswa terkait materi yang dipelajari. Hasil pengamatan siklus II tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5  
Hasil Pengamatan Siklus II

Pengamat	Persentase Aspek Yang di observasi									Rata-Rata		
	Kelancaran dalam mengemukakan gagasan			Keluwesannya dalam memecahkan masalah			Keaslian untuk mencetuskan gagasan					
	M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM
I	28	1	2	27	2	2	26	3	2	27	2	2
II	28	1	2	27	2	2	26	3	2	27	2	2
Persentase	90.32	3.23	6.45	87.10	6.45	6.45	83.87	9.68	6.45	87.10	6.45	6.45

M : Mampu  
KM : Kurang Mampu  
TM : Tidak Mampu

Berdasarkan tindakan yang dilaksanakan pada siklus II sebagaimana yang ditampilkan dalam tabel 3 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Realitas yang ada menunjukkan bahwa jumlah siswa yang meningkat kreativitas belajarnya dalam mata pelajaran PKn mengalami peningkatan dari kegiatan siklus I sebelumnya yang 19 siswa (61.29%) menjadi 27 siswa (87.10%). Temuan di atas menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn mengalami peningkatan dengan dilaksanakannya tindakan melalui siklus II. Peningkatan kreativitas belajar yang dalam mata pelajaran PKn ini melebihi batas indikator kinerja yang telah ditetapkan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* memiliki implikasi yang positif dalam memberi kreativitas belajar yang dipelajari siswa. Hal ini pula didukung dengan data hasil belajar siswa pada siklus II yang dapat ditampilkan sebagai berikut

Tabel 6  
Hasil Belajar Siswa tahap Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ket
1	Aditya Hulopi	8	Tuntas
2	Ainun Lasantu	10	Tuntas
3	Dicky Efendi	9	Tuntas
4	Emil Mahmud	9	Tuntas
5	Fadlun Hasan	10	Tuntas
6	Fazria Risti	10	Tuntas
7	Fitriyanti Lasantu	9	Tuntas
8	Git Mohamad	7	Tidak Tuntas
9	Greisti Minggu	9	Tuntas
10	Harni H. Niu	8	Tuntas
11	I Putu Wedhyana	9	Tuntas
12	Ines Tahir	7	Tidak Tuntas
13	Intan Lasimpala	10	Tuntas
14	Margareta Pananggung	9	Tuntas
15	Mulyanti Ibrahim	8	Tuntas
16	Nadira Y. Rahman	8	Tuntas
17	Nela Afriyanti	8	Tuntas
18	Ni Wayan Sunarti	5	Tidak Tuntas
19	Nurfauzia Pikoli	8	Tuntas
20	Nurjan Sabu	8	Tuntas
21	Pajria D. Pakaya	9	Tuntas
22	Rindi Podungge	9	Tuntas
23	Samuel Ponto	8	Tuntas
24	Sri Wilan Nasaru	6	Tidak Tuntas
25	Yogic Yudha	8	Tuntas
26	Yulianti Hairi	10	Tuntas
27	Yuyun Usman	8	Tuntas
28	Zulpikar	9	Tuntas
29	Sufiyanti	8	Tuntas
30	Misna Ali	8	Tuntas
31	Karmila Kobi	8	Tuntas
	Jumlah	260	
	Rata-Rata	8.38	

Keterangan: Tuntas = 8 – 10      Tidak Tuntas = 0 - 7

Dari hasil refleksi disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Siswa pada umumnya telah lancar mengemukakan gagasan sehingga dapat menjelaskan kembali ketika guru mengajukan pertanyaan
- b. Siswa pada umumnya mampu memecahkan masalah karena memahami pelajaran yang dijelaskan guru
- c. Siswa pada umumnya dapat mengemukakan jawaban yang berbeda dengan yang disampaikan guru dan mulai mampu berkreasi untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan guru
- d. Perhatian siswa terhadap pelajaran telah terpusat karena guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran dan melakukan aktivitas dalam pembelajaran.
- e. Siswa pada umumnya memiliki perhatian terhadap materi yang dibelajarkan guru karena tertarik dengan suasana pembelajaran di kelas.
- f. Siswa pada umumnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui bermain peran dan mulai memahami konsep dasar yang dipelajari
- g. Siswa pada umumnya terlihat percaya diri memberi respon terhadap tugas dan yang diberikan guru karena memiliki tingkat kreativitas belajar yang memadai terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil refleksi kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II menunjukkan bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur Kreativitas belajar

siswa dalam mata pelajaran PKn mengalami peningkatan yang sangat berarti dan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil ini maka pelaksanaan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III karena pelaksanaan siklus II sebelumnya telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan tersebut.

#### **4.2. Pembahasan**

PKn merupakan salah satu mata pelajaran inovatif yang diharapkan dapat dikuasai siswa secara optimal. Penguasaan terhadap mata pelajaran PKn menjadi salah satu bagian yang sangat menentukan untuk dapat mengaktualisasikan konsep PKn dalam kehidupan sehari-hari.

Aktualisasi PKn dalam kehidupan sehari-hari perlu diawali dengan kreativitas belajar yang mendalam terhadap konsep PKn. Dengan memahami konsep PKn maka akan sangat mudah bagi siswa untuk mengaktualisasikan dalam konteks kehidupannya.

Aguswuryanto (2010:1) mengemukakan bahwa tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut: (1)berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan

dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran PKn di atas menunjukkan bahwa perlu adanya penguasaan yang tinggi terhadap konsep PKn yang dipelajari. Dengan cara seperti ini maka akan mudah bagi siswa dalam mengaktualisasikan tujuan PKn dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara sejak dini.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa terhadap materi PKn yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Penggunaan model pembelajaran *make a match* memiliki nilai tambah karena siswa memperoleh pengalaman langsung dari kegiatan bermain peran yang dilakukan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tingkat kreativitas belajar terhadap materi menjadi lebih optimal.

Hasil penelitian terkait dengan upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato menunjukkan bahwa pada observasi awal hanya dari 10 siswa (32.26%) yang memiliki kreativitas belajar yang baik terhadap mata pelajaran PKn. Pada pelaksanaan kegiatan siklus I hal tersebut mengalami peningkatan menjadi 19 siswa (61.29%). Peningkatan jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar yang baik dalam mata pelajaran PKn ini karena guru pada siklus I guru melakukan perubahan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Namun demikian setelah diadakan analisis terhadap kreativitas belajar siswa dalam Mata pelajaran PKn pada siklus I ternyata persentase capaian pada siklus I meski telah mengalami peningkatan tetapi belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Dalam konteks ini masih terdapat sebagian siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut menjadi dasar pelaksanaan tindakan pada siklus yang kedua.

Pada siklus II kembali dilakukan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Pada tahap ini guru lebih proaktif memberikan kreativitas belajar kepada siswa tentang materi hakikat bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia melalui penggunaan model pembelajaran *make a match*. Hal ini pula yang menjadikan siswa semakin proaktif untuk belajar dan meningkatkan kreativitas belajarnya terhadap materi yang dipelajari.

Strategi yang dilakukan pada siklus II ini memberikan hasil optimal. Dalam konteks ini terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dari siklus sebelumnya yakni meningkat menjadi 27 siswa (87.10%). Temuan ini menunjukkan bahwa usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas belajar yang baik dalam Mata pelajaran PKn mengalami peningkatan yang sangat signifikan bahkan telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Adapun Ringkasan hasil penelitian sejak observasi awal sampai dengan siklus II ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4

## Ringkasan Hasil Pelaksanaan Tindakan Penelitian

No	Pelaksanaan Tindakan	Hasil Capaian			
		Mampu	Kurang Mampu	Tidak mampu	Persentase yang mampu
1	Observasi Awal	10	0	21	32.26
2	Siklus I	19	2	10	61,29%
3	Siklus II	27	2	2	87.10%

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* memiliki keunggulan untuk digunakan meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Dalam konteks ini anak merasa senang dengan suasana yang berkembang dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan ini maka seyogyanya guru menggunakan model pembelajaran *make a match* sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam Mata pelajaran PKn.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
2. Kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato menunjukkan bahwa pada observasi awal hanya dari 10 siswa (32.26%) yang memiliki kreativitas belajar yang baik terhadap mata pelajaran PKn. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I hal tersebut mengalami peningkatan menjadi 19 siswa (61.29%). Peningkatan jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar yang baik dalam mata pelajaran PKn ini karena guru pada siklus I guru melakukan perubahan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 27 siswa (87.10%). Temuan ini menunjukkan bahwa usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas belajar yang baik dalam Mata pelajaran PKn mengalami peningkatan yang sangat signifikan bahkan telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.
3. Hipotesis tindakan yang berbunyi “jika guru menerapkan model *make andmatch* pada mata pelajaran PKn maka kreativitas belajar siswa akan meningkat” dapat diterima.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas dapat dikemukakan beberapa saran berikut:

1. Model pembelajaran *make a match* hendaknya dijadikan guru sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
2. Proses pembimbingan anak dalam menggunakan model pembelajaran *make a match* harus dioptimalkan untuk memberikan hasil yang optimal guna mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
3. Agar penggunaan model pembelajaran *make a match* lebih menarik maka guru perlu merancang skenario bermain peran yang menantang siswa sehingga mampu meningkatkan kreativitas belajar mereka terhadap materi yang dipelajari.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aim Abdulkarim, 2007, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas X SMA*, Bandung: Grafindo Media Pratama
- Andang. Ismail. 2006. *Educational Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Choiri .2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas X SMA*, Jakarta: Erlangga
- Depdiknas . 2007. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2008 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2006: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Kewarganegaraan SD–SMP-SMA*. Jakarta :
- Dimiyati dan Mudjiono, 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadliyanur. 2008. *Pengembangan Kompetensi Anak Berbakat*. Jakarta; Harapan Ilmu
- Haryono.2007. *Meningkatkan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ibrahim, 2009. *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya, University Press
- Karuru, Perdy. 2008. *Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses dalam Setting Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Anak SLTP*. Jakarta: FKIP Universitas Terbuka
- Mukarto, 2006. *Meningkatkan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nursito 2009 *Kiat menggali kreativitas*. Yogyakarta : PT Mitra Gama Widya
- Suharsimi Arikunto, 2008, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: bumi aksara
- Rahmad. 2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka cipta
- Sardiman A.M. 2008. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Syahrial Syarbaini, dkk. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.2007. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Wasliatun. 2010. *Kognisi, kreativitas*. (Online) Tersedia di [http://id.Wasliatun.org/wiki/ Kreativitas](http://id.Wasliatun.org/wiki/Kreativitas). download, 26 Pebruari 2012
- Wardiman. 2010. *Definisi kreativitas*. Online) Tersedia di <http://kawanlama95.Wardiman.com/2010/08/01/definisi-kreativitas/>. download, 26 Pebruari 2012
- Wardiman. 2008. *Pengertian Kreativitas*. Online) Tersedia di <http://eko13.Wardiman.com/2008/03/16/pengertian-kreativitas/>. download, 26 Pebruari 2012
- Winataputra . 2007. *Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Lampiran 1

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**















## Lampiran 2

**LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN SISWA**  
**Observasi Awal**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KRITERIA PENELITIAN			
		B	C	K	TB
1	Siswa: bersiap diri untuk belajar	-	✓	-	-
2	Mengikuti dengan baik sekali seluruh petunjuk guru pada awal pembelajaran	-	✓	-	-
3	Menjaga ketertiban dan disiplin selama melakukan kegiatan belajar mengajar	-	✓	-	-
4	Menjaga kekompakan kelompok selama kegiatan Pembelajaran berlangsung	-	✓	-	-
5	Termotivasi dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Make a match	-	✓	-	-
6	Tertarik dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Make a match	-	✓	-	-
7	Mampu menggunakan nalar untuk memahami konsep PPKn	-	-	✓	-
8	Mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat menemukan kesulitan selama pembelajaran berlangsung	-	-	✓	-
9	Mengerjakan tugas/soal-soal yang diberikan oleh guru	-	-	✓	-
10	Aktif dalam diskusi kelas untuk mrembahas soal-soal/ permasalahan	-	-	✓	-
11	Merangkum/menyimpulkan hasil pembahasan soal-soal pada saat diskusi	-	-	✓	-
12	Bekerja sama melakukan pengamatan	-	-	✓	-
13	Presentasi hasil kerja kelompok	-	-	✓	-
14	Mendengarkan/memperhatikan	-	-	✓	-
15	Memberi tanggapan atas pendapat/pertanyaan	-	-	✓	-

**Keterangan :**

B: Baik,

C: Cukup,

K: Kurang,

TB: Tidak Baik

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

**LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN SISWA**  
**Siklus I**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KRITERIA PENELITIAN			
		B	C	K	TB
1	Siswa: bersiap diri untuk belajar	✓	-	-	-
2	Mengikuti dengan baik sekali seluruh petunjuk guru pada awal pembelajaran	✓	-	-	-
3	Menjaga ketertiban dan disiplin selama melakukan kegiatan belajar mengajar	✓	-	-	-
4	Menjaga kekompakan kelompok selama kegiatan Pembelajaran berlangsung	✓	-	-	-
5	Termotivasi dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Make a match	✓	-	-	-
6	Tertarik dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Make a match	-	✓	-	-
7	Mampu menggunakan nalar untuk memahami konsep PPKn	-	✓	-	-
8	Mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat menemukan kesulitan selama pembelajaran berlangsung	-	✓	-	-
9	Mengerjakan tugas/soal-soal yang diberikan oleh guru	-	✓	-	-
10	Aktif dalam diskusi kelas untuk mrembahas soal-soal/ permasalahan	-	✓	-	-
11	Merangkum/menyimpulkan hasil pembahasan soal-soal pada saat diskusi	-	✓	-	-
12	Bekerja sama melakukan pengamatan	-	✓	-	-
13	Presentasi hasil kerja kelompok	-	✓	-	-
14	Mendengarkan/memperhatikan	-	✓	-	-
15	Memberi tanggapan atas pendapat/pertanyaan	-	✓	-	-

**Keterangan :**

B: Baik,

C: Cukup,

K: Kurang,

TB: Tidak Baik

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

**LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN SISWA**  
**Siklus II**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KRITERIA PENELITIAN			
		B	C	K	TB
1	Siswa: bersiap diri untuk belajar	✓	-	-	-
2	Mengikuti dengan baik sekali seluruh petunjuk guru pada awal pembelajaran	✓	-	-	-
3	Menjaga ketertiban dan disiplin selama melakukan kegiatan belajar mengajar	✓	-	-	-
4	Menjaga kekompakan kelompok selama kegiatan Pembelajaran berlangsung	✓	-	--	-
5	Termotivasi dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Make a match	✓	-	-	-
6	Tertarik dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Make a match	-	✓	-	-
7	Mampu menggunakan nalar untuk memahami konsep PPKn	-	✓	-	-
8	Mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat menemukan kesulitan selama pembelajaran berlangsung	-	✓	-	-
9	Mengerjakan tugas/soal-soal yang diberikan oleh guru	-	✓	-	-
10	Aktif dalam diskusi kelas untuk mrembahas soal-soal/ permasalahan	-	✓	-	-
11	Merangkum/menyimpulkan hasil pembahasan soal-soal pada saat diskusi	-	✓	-	-
12	Bekerja sama melakukan pengamatan	-	✓	-	-
13	Presentasi hasil kerja kelompok	-	✓	-	-
14	Mendengarkan/memperhatikan	-	✓	-	-
15	Memberi tanggapan atas pendapat/pertanyaan	-	✓	-	-

**Keterangan :**

B: Baik,

C: Cukup,

K: Kurang,

TB: Tidak Baik

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

## Lampiran 3

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU**  
(Observasi Awal)

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KRITERIA PENELITIAN			
		B	C	K	TB
1	Appersepsi dan motivasi	-	√	-	-
2	Guru memberikan perhatian kepada siswa terkait dengan aktifitas belajar PPKn	-	√	-	-
3	Memotivasi siswa dengan menyajikan observasi	-	√	-	-
4	Menggali pengetahuan awal siswa	-	√	-	-
5	Mengarahkan perhatian siswa kepada masalah pokok	-	-	√	-
6	Membimbing siswa melakukan kegiatan secara Kooperatif dalam melakukan permainan dengan model make a match	-	-	√	-
7	Membimbing siswa dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban	-	-	√	-
8	Membimbing siswa membuat kesimpulan berdasarkan sharring yang dilakukan	--	-	√	-
9	Guru menggunakan tipe pertanyaan yang bervariasi	--	-	√	-
10	Guru memberikan penguatan positif	--	-	√	-
11	Guru memberian umpan balik terhadap kesalahan	--	-	√	-
12	Guru memberikan tugas untuk siswa dalam memberikan komentar atas materi yang dijelaskan	--	-	√	-
13	Guru merangsang interaksi di antara siswa	--	-	√	-
14	Menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	-	-	√	-

15	Menggunakan contoh yang relevan	-	-	√	-
16	Memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi	-	-	√	-
17	Dapat menghubungkan konsep dengan penerapan sehari-hari	-	-	√	-
18	Dapat menghubungkan konsep PPKn dengan konsep lain	-	-	√	-
19	Suara jelas dan tidak monoton	-	-	√	-
20	Penampilan	-	-	√	-

**Keterangan :**

B: Baik,

C: Cukup,

K: Kurang,

TB: Tidak Baik

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU**  
(Siklus I)

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KRITERIA PENELITIAN			
		B	C	K	TB
1	Appersepsi dan motivasi	√	-	-	-
2	Guru memberikan perhatian kepada siswa terkait dengan aktifitas belajar PPKn	√	-	-	-
3	Memotivasi siswa dengan menyajikan observasi	√	-	-	-
4	Menggali pengetahuan awal siswa	√	-	-	-
5	Mengarahkan perhatian siswa kepada masalah pokok	√	-	-	-
6	Membimbing siswa melakukan kegiatan secara Kooperatif dalam melakukan permainan dengan model make a match	√	-	-	-
7	Membimbing siswa dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban	√	-	-	-
8	Membimbing siswa membuat kesimpulan berdasarkan sharring yang dilakukan	√	-	-	-
9	Guru menggunakan tipe pertanyaan yang bervariasi	-	√	-	-
10	Guru memberikan penguatan positif	-	√	-	-
11	Guru memberian umpan balik terhadap kesalahan	-	√	-	-
12	Guru memberikan tugas untuk siswa dalam memberikan komentar atas materi yang dijelaskan	-	√	-	-
13	Guru merangsang interaksi di antara siswa	-	√	-	-
14	Menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	-	√	-	-
15	Menggunakan contoh yang relevan	-	√	-	-

16	Memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi	-	√	-	-
17	Dapat menghubungkan konsep dengan penerapan sehari-hari	-	√	-	-
18	Dapat menghubungkan konsep PPKn dengan konsep lain	-	√	-	-
19	Suara jelas dan tidak monoton	-	√	-	-
20	Penampilan	-	√	-	-

**Keterangan :**

B: Baik,

C: Cukup,

K: Kurang,

TB: Tidak Baik

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**

NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU  
(Siklus II)**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KRITERIA PENELITIAN			
		B	C	K	TB
1	Appersepsi dan motivasi	√	-	-	-
2	Guru memberikan perhatian kepada siswa terkait dengan aktifitas belajar PPKn	√	-	-	-
3	Memotivasi siswa dengan menyajikan observasi	√	-	-	-
4	Menggali pengetahuan awal siswa	√	-	-	-
5	Mengarahkan perhatian siswa kepada masalah pokok	√	-	-	-
6	Membimbing siswa melakukan kegiatan secara Kooperatif dalam melakukan permainan dengan model make a match	√	-	-	-
7	Membimbing siswa dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban	√	-	-	-
8	Membimbing siswa membuat kesimpulan berdasarkan sharring yang dilakukan	√	-	-	-
9	Guru menggunakan tipe pertanyaan yang bervariasi	√		-	-
10	Guru memberikan penguatan positif	√		-	-
11	Guru memberian umpan balik terhadap kesalahan	√		-	-
12	Guru memberikan tugas untuk siswa dalam memberikan komentar atas materi yang dijelaskan	√		-	-
13	Guru merangsang interaksi di antara siswa	√		-	-
14	Menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	√		-	-
15	Menggunakan contoh yang relevan	√		-	-

16	Memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi	√		-	-
17	Dapat menghubungkan konsep dengan penerapan sehari-hari	-	√	-	-
18	Dapat menghubungkan konsep PPKn dengan konsep lain	-	√	-	-
19	Suara jelas dan tidak monoton	-	√	-	-
20	Penampilan	-	√	-	-

**Keterangan :**

B: Baik,

C: Cukup,

K: Kurang,

TB: Tidak Baik

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**

NIP. 19730615 200604 2 024

Pengamat

**Rostin Sunge**

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**

NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

**Lampiran 4****Hasil Belajar Siswa tahap Observasi Awal**

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ket
1	Aditya Hulopi	5	Tidak Tuntas
2	Ainun Lasantu	8	Tuntas
3	Dicky Efendi	8	Tuntas
4	Emil Mahmud	5	Tidak Tuntas
5	Fadlun Hasan	5	Tidak Tuntas
6	Fazria Risti	5	Tidak Tuntas
7	Fitriyanti Lasantu	6	Tidak Tuntas
8	Git Mohamad	5	Tidak Tuntas
9	Greisti Minggu	8	Tuntas
10	Harni H. Niu	5	Tidak Tuntas
11	I Putu Wedhyana	5	Tidak Tuntas
12	Ines Tahir	5	Tidak Tuntas
13	Intan Lasimpala	9	Tuntas
14	Margareta Pananggung	8	Tuntas
15	Mulyanti Ibrahim	5	Tidak Tuntas
16	Nadira Y. Rahman	5	Tidak Tuntas
17	Nela Afriyanti	5	Tidak Tuntas
18	Ni Wayan Sunarti	5	Tidak Tuntas
19	Nurfauzia Pikoli	5	Tidak Tuntas
20	Nurjan Sabu	8	Tuntas
21	Pajria D. Pakaya	8	Tuntas
22	Rindi Podungge	9	Tuntas
23	Samuel Ponto	5	Tidak Tuntas
24	Sri Wilan Nasaru	6	Tidak Tuntas
25	Yogic Yudha	5	Tidak Tuntas
26	Yulianti Hairi	5	Tidak Tuntas
27	Yuyun Usman	6	Tidak Tuntas
28	Zulpikar	5	Tidak Tuntas
29	Sufiyanti	8	Tuntas
30	Misna Ali	8	Tuntas
31	Karmila Kobi	5	Tidak Tuntas
	Jumlah	190	
	Rata-Rata	6.13	

Keterangan: Tuntas = 8 – 10                      Tidak Tuntas = 0 - 7

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

### Hasil Belajar Siswa tahap Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ket
1	Aditya Hulopi	8	Tuntas
2	Ainun Lasantu	9	Tuntas
3	Dicky Efendi	9	Tuntas
4	Emil Mahmud	6	Tidak Tuntas
5	Fadlun Hasan	9	Tuntas
6	Fazria Risti	6	Tidak Tuntas
7	Fitriyanti Lasantu	9	Tuntas
8	Git Mohamad	6	Tidak Tuntas
9	Greisti Minggu	9	Tuntas
10	Harni H. Niu	7	Tidak Tuntas
11	I Putu Wedhyana	6	Tidak Tuntas
12	Ines Tahir	6	Tidak Tuntas
13	Intan Lasimpala	10	Tuntas
14	Margareta Pananggung	9	Tuntas
15	Mulyanti Ibrahim	8	Tuntas
16	Nadira Y. Rahman	7	Tidak Tuntas
17	Nela Afriyanti	8	Tuntas
18	Ni Wayan Sunarti	5	Tidak Tuntas
19	Nurfauzia Pikoli	8	Tuntas
20	Nurjan Sabu	8	Tuntas
21	Pajria D. Pakaya	9	Tuntas
22	Rindi Podungge	9	Tuntas
23	Samuel Ponto	6	Tidak Tuntas
24	Sri Wilan Nasaru	6	Tidak Tuntas
25	Yogic Yudha	6	Tidak Tuntas
26	Yulianti Hairi	6	Tidak Tuntas
27	Yuyun Usman	6	Tidak Tuntas
28	Zulpikar	6	Tidak Tuntas
29	Sufiyanti	8	Tuntas
30	Misna Ali	8	Tuntas
31	Karmila Kobi	6	Tidak Tuntas
	Jumlah	229	
	Rata-Rata	7.38	

Keterangan: Tuntas = 8 – 10      Tidak Tuntas = 0 - 7

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

### Hasil Belajar Siswa tahap Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ket
1	Aditya Hulopi	8	Tuntas
2	Ainun Lasantu	10	Tuntas
3	Dicky Efendi	9	Tuntas
4	Emil Mahmud	9	Tuntas
5	Fadlun Hasan	10	Tuntas
6	Fazria Risti	10	Tuntas
7	Fitriyanti Lasantu	9	Tuntas
8	Git Mohamad	7	Tidak Tuntas
9	Greisti Minggu	9	Tuntas
10	Harni H. Niu	8	Tuntas
11	I Putu Wedhyana	9	Tuntas
12	Ines Tahir	7	Tidak Tuntas
13	Intan Lasimpala	10	Tuntas
14	Margareta Pananggung	9	Tuntas
15	Mulyanti Ibrahim	8	Tuntas
16	Nadira Y. Rahman	8	Tuntas
17	Nela Afriyanti	8	Tuntas
18	Ni Wayan Sunarti	5	Tidak Tuntas
19	Nurfauzia Pikoli	8	Tuntas
20	Nurjan Sabu	8	Tuntas
21	Pajria D. Pakaya	9	Tuntas
22	Rindi Podungge	9	Tuntas
23	Samuel Ponto	8	Tuntas
24	Sri Wilan Nasaru	6	Tidak Tuntas
25	Yogic Yudha	8	Tuntas
26	Yulianti Hairi	10	Tuntas
27	Yuyun Usman	8	Tuntas
28	Zulpikar	9	Tuntas
29	Sufiyanti	8	Tuntas
30	Misna Ali	8	Tuntas
31	Karmila Kobi	8	Tuntas
	Jumlah	260	
	Rata-Rata	8.38	

Keterangan: Tuntas = 8 – 10      Tidak Tuntas = 0 - 7

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

**Lampiran 5**  
**Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa tahap Observasi Awal**

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati								
		Penjiwaan/ekspresi			Lafal			Intonasi		
		M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM
1	Aditya Hulopi	-	-	√	-	-	√	-	-	√
2	Ainun Lasantu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
3	Dicky Efendi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
4	Emil Mahmud	-	-	√	-	-	√	-	-	√
5	Fadlun Hasan	-	-	√	-	-	√	-	-	√
6	Fazria Risti	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Fitriyanti Lasantu	-	-	√	-	-	√	-	-	√
8	Git Mohamad	-	-	√	-	-	√	-	-	√
9	Greisti Minggu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
10	Harni H. Niu	-	-	√	-	-	√	-	-	√
11	I Putu Wedhyana	-	-	√	-	-	√	-	-	√
12	Ines Tahir	-	-	√	-	-	√	-	-	√
13	Intan Lasimpala	√	-	-	√	-	-	√	-	-
14	Margareta Panang	√	-	--	√	-	--	√	-	--
15	Mulyanti Ibrahim	-	-	√	-	-	√	-	-	√
16	Nadira Y. Rahman	-	-	√	-	-	√	-	-	√
17	Nela Afriyanti	-	-	√	-	-	√	-	-	√
18	Ni Wayan Sunarti	-	-	√	-	-	√	-	-	√
19	Nurfauzia Pikoli	-	-	√	-	-	√	-	-	√
20	Nurjan Sabu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
21	Pajria D. Pakaya	√	-	-	√	-	-	√	-	-
22	Rindi Podungge	√	-	-	√	-	-	√	-	-
23	Samuel Ponto	-	-	√	-	-	√	-	-	√
24	Sri Wilan Nasaru	-	-	√	-	-	√	-	-	√
25	Yogic Yudha	-	-	√	-	-	√	-	-	√
26	Yulianti Hairi	-	-	√	-	-	√	-	-	√
27	Yuyun Usman	-	-	√	-	-	√	-	-	√
28	Zulpikar	-	-	√	-	-	√	-	-	√
29	Sufiyanti	√	-	-	√	-	-	√	-	-
30	Misna Ali	√	-	-	√	-	-	√	-	-
31	Karmila Kobi	-	-	√	-	-	√	-	-	√
Jumlah		10	0	21	10	0	21	10	0	21
Persentase		32.26	0	67.74	32.26	0	67.74	32.26	0	67.74

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

**Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa Tahap Siklus I**

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati								
		Penjiwaan/ekspresi			Lafal			Intonasi		
		M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM
1	Aditya Hulopi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
2	Ainun Lasantu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
3	Dicky Efendi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
4	Emil Mahmud	√	-	-	√	-	-	√	-	-
5	Fadlun Hasan	√	-	-	√	-	-	√	-	-
6	Fazria Risti	√	-	-	-	√	-	-	√	-
7	Fitriyanti Lasantu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
8	Git Mohamad	√	-	-	√	-	-	√	-	-
9	Greisti Minggu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
10	Harni H. Niu	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	I Putu Wedhyana	-	√	-	-	√	-	-	√	-
12	Ines Tahir	-	-	√	-	-	√	-	-	√
13	Intan Lasimpala	√	-	-	√	-	-	√	-	-
14	Margareta Panang	√	-	-	√	-	-	√	-	-
15	Mulyanti Ibrahim	√	-	-	√	-	-	√	-	-
16	Nadira Y. Rahman	-	-	√	-	-	√	-	-	√
17	Nela Afriyanti	√	-	-	√	-	-	√	-	-
18	Ni Wayan Sunarti	-	-	√	-	-	√	-	-	√
19	Nurfauzia Pikoli	√	-	-	√	-	-	-	√	-
20	Nurjan Sabu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
21	Pajria D. Pakaya	√	-	-	√	-	-	√	-	-
22	Rindi Podungge	√	-	-	√	-	-	√	-	-
23	Samuel Ponto	-	-	√	-	-	√	-	-	√
24	Sri Wilan Nasaru	-	-	√	-	-	√	-	-	√
25	Yogic Yudha	-	-	√	-	-	√	-	-	√
26	Yulianti Hairi	-	-	√	-	-	√	-	-	√
27	Yuyun Usman	-	-	√	-	-	√	-	-	√
28	Zulpikar	-	-	√	-	-	√	-	-	√
29	Sufiyanti	√	-	-	√	-	-	√	-	-
30	Misna Ali	√	-	-	√	-	-	√	-	-
31	Karmila Kobi	-	-	√	-	-	√	-	-	√
Jumlah		20	1	10	19	2	10	18	3	10
Persentase		64.52	3.23	32.26	61.29	6.45	32.26	58.06	9.68	32.26

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

### Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa Tahap Siklus II

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati								
		Penjiwaan/ekspresi			Lafal			Intonasi		
		M	KM	TM	M	KM	TM	M	KM	TM
1	Aditya Hulopi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
2	Ainun Lasantu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
3	Dicky Efendi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
4	Emil Mahmud	√	-	-	√	-	-	√	-	-
5	Fadlun Hasan	√	-	-	√	-	-	√	-	-
6	Fazria Risti	√	-	-	√	-	-	√	-	-
7	Fitriyanti Lasantu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
8	Git Mohamad	√	-	-	-	√	-	-	√	-
9	Greisti Minggu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
10	Harni H. Niu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
11	I Putu Wedhyana	√	-	-	√	-	-	-	√	-
12	Ines Tahir	7	√	-	7	√	-	-	√	-
13	Intan Lasimpala	√	-	-	√	-	-	√	-	-
14	Margareta Panang	√	-	-	√	-	-	√	-	-
15	Mulyanti Ibrahim	√	-	-	√	-	-	√	-	-
16	Nadira Y. Rahman	√	-	-	√	-	-	√	-	-
17	Nela Afriyanti	√	-	-	√	-	-	√	-	-
18	Ni Wayan Sunarti	-	-	√	-	-	√	-	-	√
19	Nurfauzia Pikoli	√	-	-	√	-	-	√	-	-
20	Nurjan Sabu	√	-	-	√	-	-	√	-	-
21	Pajria D. Pakaya	√	-	-	√	-	-	√	-	-
22	Rindi Podungge	√	-	-	√	-	-	√	-	-
23	Samuel Ponto	√	-	-	√	-	-	√	-	-
24	Sri Wilan Nasaru	-	-	√	-	-	√	-	-	√
25	Yogic Yudha	√	-	-	√	-	-	√	-	-
26	Yulianti Hairi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
27	Yuyun Usman	√	-	-	√	-	-	√	-	-
28	Zulpikar	√	-	-	√	-	-	√	-	-
29	Sufiyanti	√	-	-	√	-	-	√	-	-
30	Misna Ali	√	-	-	√	-	-	√	-	-
31	Karmila Kobi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
Jumlah		28	1	2	27	2	2	26	3	2
Persentase		90.32	3.23	6.45	87.10	6.45	6.45	83.87	9.68	6.45

Pengamat

Peneliti

**Siane K. Amiri, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19730615 200604 2 024

**Rostin Sunge**

## Lampiran 11

**CURICULLUM VITAE****A. Identitas**

1. N a m a : **Rostin Sunge**
2. Tempat/tanggal lahir : Gorontalo, 07 Juni 1976
3. NIM : 221 409 106
4. Angkatan : 2009/2010
5. Jurusan : PPKn
6. Fakultas : Ilmu Sosial
7. Jenis Kelamin : Perempuan
8. Agama : Agama
9. Alamat : Desa Marisa Selatan Kecamatan Marisa
10. Kawin/belum kawin : Kawin

**B. Riwayat Pendidikan**

## 1. Pendidikan Formal:

- a. SDN III Ayula Tahun 1990
- b. SMP Negeri 7 Gorontalo Tahun 1993
- c. SMEA Negeri Gorontalo 1996
- d. Tingkat Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Pohuwato tahun 2012