

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN PKn MELALUI PENDEKATAN  
*ROUNDTABLE* DI KELAS IV SDN SETIABUDI 01 PAGI  
JAKARTA SELATAN**



**Oleh:**

**JOANA CARCIA MATIO S  
1815125590**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2016**

## HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul: Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran PKn melalui Pendekatan *Roundtable* pada Siswa Kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan

Nama Mahasiswa : Joana Carcia Matio Silalahi

Nomor Registrasi : 1815125590

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Otib Satibi, M.Pd

NIP : 19680717 199303 1004

Drs. AR. Supriatna, M.Pd

NIP: 19650122 199403 1003

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGSD FIP UNJ

Dr. Fahrurrozi, M.Pd

NIP : 197507222006041003

# **Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran PKn melalui Pendekatan Roundtable pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

**Joana Carcia Matio Silalahi**

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Roundtable* sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi yang berlokasi di Jalan Setiabudi Barat no. 8K Jakarta Selatan. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2016/2017, yakni pada bulan Mei-Juni 2016. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan empat tahap setiap siklusnya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian dengan menerapkan pendekatan *Roundtable* meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV . Pada siklus I dan II mencapai 56%, dan 88%. Adapun implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Roundtable* dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi lingkungan setempat di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci : Meningkatkan kreativitas pada pembelajaran PKn melalui pendekatan Roundtable kelas IV Sekolah Dasar.

**Improve the Creativity of Learning Citizenship through Roundtable Approach in Fourth Grade Primary School 01 West Setiabudi, South Jakarta**

**Joana Carcia Matio Silalahi**

**ABSTRACT**

The purpose of this research is to determine the learning using roundtable approach as an effort to improve the creativity of learning Citizenship through Roundtable approach, which is located on street West Setiabudi no.8K, Setiabudi, South Jakarta. The research was conducted in the second semester of the school year 2016/2017, on May until June 2016. The method is A Classroom Action Research with four stages of each cycle, namely planning, action, observation, and reflection. The result of the research, by applying roundtable approach, could improve the creativity of learning Citizenship in the fourth grade. In the first and second cycles reached 56%, and 88%. The implication of this research is that learning by using roundtable approach can be one way to improve the creativity students of learning Citizenship on the subject of local environment in the fourth grade of primary school.

Keywords: Improving the creativity of learning Citizenship, local environment in the fourth grade of primary school.

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA INOVASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Joana Carcia Matio Silalahi  
No. Regristasi : 1815125590  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul “Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran PKn melalui Pendekatan *Roundtable* pada Kelas IV SDN Setiabudi 01 Jakarta Selatan” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Mei-Juni 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 29 Juli 2016  
Yang membuat pernyataan

(Joana Carcia Matio Silalahi)

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh ucapan syukur Peneliti naikkan kepada Tuhan yang bertahta dalam Kerajaan Surga, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang dan anugerah-Nya kepada Peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran PKn melalui Pendekatan *Roundtable* pada Kelas IV SDN Setiabudi 01 Jakarta Selatan”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari proposal skripsi yang disusun ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini Peneliti dengan rendah hati menerima kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakannya.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini Peneliti hendak menyebutkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada berbagai pihak yang terkait.

Pertama, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Dr. Gantina Komalasari, M.Psi., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang

telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen sekaligus melaksanakan penelitian.

Kedua, kepada Dosen Pembimbing I saya Drs. Otib Satibi M.Pd., lalu kepada Dosen Pembimbing II saya Drs. AR. Supriatna M.Pd. Keduanya telah meluangkan waktu yang sangat berharga bagi Peneliti untuk memeriksa dan mengarahkan berbagai hal terkait dalam penyusunan proposal skripsi ini. Peneliti sangat bersyukur atas banyaknya kritik dan saran yang membangun.

Ketiga, kepada Dr. Fahrurrozi, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dra. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan seluruh dosen yang telah memberikan berbagai ilmunya bagi Peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat kepada Joko Suwito, S.Pd. MM, selaku Kepala Sekolah SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian

Kelima kepada Sophia, S.Pd, selaku wali kelas IV SD, yang telah membantu penulis sebagai guru selama penelitian, serta rekan-rekan guru lainnya yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis.

Terkhusus kepada seluruh keluarga terkasih, kepada Papaku Drs. Sahat Olo Silalahi, Mamaku Helen Diana Hutagalung, Adik-adikku Deasy

N.R.S dan Julius R.R.S yang dengan penuh kasih mendoakan dan memotivasi Peneliti untuk dapat segera menyelesaikan studi.

Terakhir kepada Pejuang Wisudaku (Adel, Oula, Gina, Ijong, Marisa), HBL, Sinta yang membantu dan menyemangati penulis, Guru Sekolah Minggu serta teman-teman Kelas C 2012 yang selalu memberikan motivasi dan semangat serta saling bertukar pendapat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademik Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih.

Jakarta, 29 Juli 2016

Penulis,

Joana Carcia Matio Silalahi



## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Skripsi ini Penulis persembahkan kepada Tuhan Yesus yang amat baik menolong dan mengasihi Penulis. Juga untuk Papa dan Mama terkasih yang selalu mendukung, memotivasi, memberi semangat serta mendoakan tiada hentinya kepada Penulis demi kelancaran membuat skripsi serta kepada adik-adikku yang selalu mendoakan penulis. Terima kasih juga kepada Bapak Otib dan Bapak Supriatna yang memberikan banyak masukan dan motivasi sebagai Dosen Pembimbing.

Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yaitu Ucul yang telah mengukir cerita bersama baik dalam suka dan duka kita sedari kuliah. Terima kasih juga Guru Sekolah Minggu, dan HBL, yang selalu memberi doa, sukacita, semangat dan pembelajaran kepada penulis. Terima kasih juga kepada Adel, Oula, Ijong, Sinta yang telah membantu dalam proses menyelesaikan penelitian ini. Serta terima kasih kepada teman-temanku yang jauh disana yang memberikan warna serta cerita-cerita selama ini kepada Penulis. Terima kasih juga kepada teman-teman kelas C 2012 yang telah bersama penulis dalam mengenyam pendidikan S1 di PGSD UNJ ini. Semoga semua pihak dilingkupi selalu dengan kebahagiaan dan damai sejahtera dari Tuhan Yang Maha Kasih.

## Motto

Kita tahu sekarang, bahwa Allah turut bekerja dalam segala sesuatu untuk mendatangkan kebaikan bagi mereka yang mengasihi Dia, yaitu bagi mereka yang terpanggil sesuai dengan rencana Allah

Roma 8:28

GOD is good all the time. All the time GOD is good

## DAFTAR ISI

|   |       |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL .....                     |       |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                 | i     |
| ABSTRAK.....                            | ii    |
| <i>ABSTRACT</i> .....                   | iii   |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv    |
| KATA PENGANTAR.....                     | v     |
| MOTTO .....                             | vi    |
| LEMBAR PERSEMBAHAN.....                 | vii   |
| DAFTAR ISI.....                         | x     |
| DAFTAR TABEL.....                       | xv    |
| DAFTAR GAMBAR.....                      | xvii  |
| DAFTAR GRAFIK .....                     | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                   | xix   |

## BAB I PENDAHULUAN

|  |   |
|--|---|
| A. Latar Belakang Masalah.....                 | 1 |
| B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian..... | 5 |
| C. Pembatasan Fokus Penelitian.....            | 6 |
| D. Perumusan Masalah Penelitian.....           | 6 |
| E. Manfaat Penelitian .....                    | 7 |

## **BAB II ACUAN TEORITIK**

|  |    |
|--|----|
| A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti               |    |
| 1. Hakikat Kreativitas .....                         | 9  |
| a. Pengertian Kreativitas .....                      | 9  |
| b. Ciri-ciri Kreativitas.....                        | 13 |
| c. Mengembangkan Kreativitas .....                   | 14 |
| 2. Hakikat Pembelajaran PKn .....                    | 16 |
| a. Pengertian PKn .....                              | 16 |
| b. Ruang Lingkup PKn.....                            | 18 |
| c. Tujuan PKn.....                                   | 19 |
| B. Acuan Teoritik Pendekatan Roundtable .....        | 20 |
| 1. Hakikat Roundtable .....                          | 20 |
| 2. Karakteristik Siswa .....                         | 23 |
| C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan.....        | 26 |
| D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan..... | 28 |
| E. Hipotesis Tindakan.....                           | 28 |

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| A. Tujuan Penelitian .....           | 29 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... | 29 |
| 1. Tempat Penelitian.....            | 43 |

|  |    |
|--|----|
| 2. Waktu Penelitian.....                                       | 43 |
| C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian..... | 29 |
| 1. Metode.....   | 29 |
| 2. Desain Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian.....          | 31 |
| D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian.....                     | 32 |
| E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian.....             | 32 |
| F. Tahap Intervensi Tindakan.....                              | 33 |
| G. Hasil Tindakan yang diharapkan.....                         | 38 |
| H. Data dan Sumber Data.....                                   | 39 |
| I. Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan.....              | 41 |
| 1. Instrumen Tindakan Kreativitas pembelajaran PKn.....        | 41 |
| a. Definisi Konseptual.....                                    | 41 |
| b. Definisi Operasional.....                                   | 42 |
| c. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas.....                        | 43 |
| 2. Instrumen Pendekatan <i>Roundtable</i> .....                | 45 |
| a. Definisi Konseptual.....                                    | 45 |
| b. Definisi Operasional Model.....                             | 45 |
| c. Kisi-kisi Instrumen Pendekatan <i>Roundtable</i> .....      | 45 |
| J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....                      | 46 |
| K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis.....          | 47 |
| L. Tindak Lanjut/Perencanaan Tindakan.....                     | 47 |

**BAB IV DESKRIPSI DATA, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL,  
ANALISIS, DAN PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Deskripsi data                      |    |
| 1. Deskripsi data tindakan Siklus I    |    |
| a. Tahap Perencanaan .....             | 49 |
| b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....    | 50 |
| c. Tahap Pengamatan .....              | 55 |
| d. Refleksi .....                      | 55 |
| e. Analisi Data Siklus I .....         | 57 |
| 2. Deskripsi Data Tindakan Siklus II   |    |
| a. Tahap Perencanaan .....             | 61 |
| b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....    | 62 |
| c. Tahap Pengamatan .....              | 69 |
| d. Refleksi .....                      | 70 |
| e. Analisis Data Siklus II .....       | 71 |
| B. Pemeriksaan Keabsahan Data .....    | 75 |
| C. Analisis Data Siklus I dan II ..... | 75 |
| D. Interpretasi Hasil Analisis .....   | 78 |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian .....   | 78 |
| F. Keterbatasan Penelitian .....       | 79 |

**BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| A. Kesimpulan.....         | 81        |
| B. Implikasi .....         | 82        |
| C. Saran .....             | 83        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>85</b> |
| LAMPIRAN .....             | 88        |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP ..... | 154       |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Table 3.1 Perencanaan Tindakan I .....                           | 35 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas .....                  | 43 |
| Tabel 3.3 Skala Kreativitas .....                                | 45 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi <i>Roundtable</i> .....                      | 46 |
| Tabel 4.1 Data Refleksi Tindakan Pada Siklus I .....             | 56 |
| Tabel 4.2 Data Presentase Kreativitas Siswa pada Siklus I .....  | 58 |
| Tabel 4.3 Daftar Nilai Siklus I.....                             | 60 |
| Tabel 4.4 Data Presentase Kreativitas Siswa pada Siklus II ..... | 71 |
| Tabel 4.5 Daftar Nilai Siklus II.....                            | 72 |
| Tabel 4.6 Rekapitulasi Analisis Data.....                        | 74 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Siklus PTK Kemmis dan Taggart dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto .....                | 31 |
| Gambar 4.1 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa .....                                | 51 |
| Gambar 4.2 Guru membimbing siswa dalam kelompok .....  | 52 |
| Gambar 4.3 Siswa menunjukkan salah satu tarian .....   | 53 |
| Gambar 4.4 Tahap aktivitas siswa bergantian menjawab sesuai dengan arah jarum jam .....            | 54 |
| Gambar 4.5 Guru siswa dalam mempresentasikan jawabannya pada tahap mengelola interaksi kelas ..... | 54 |
| Gambar 4.6 Grafik presentase Analisis Data Siklus I .....  | 59 |
| Gambar 4.7 Guru mengkondisikan kelas pada saat proses pembelajaran...                              | 62 |
| Gambar 4.8 Guru bertanya jawab dengan siswa .....  | 63 |
| Gambar 4.9 Siswa menyajikan hasil .....  | 64 |
| Gambar 4.10 Guru menyajikan video pembelajaran .....   | 65 |
| Gambar 4.11 Guru membimbing siswa berdiskusi .....   | 65 |
| Gambar 4.12 Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil .....                                     | 66 |
| Gambar 4.13 Aktivitas siswa memberikan tanggapannya pada kelompok ..                               | 67 |
| Gambar 4.14 Guru melakukan kesimpulan .....  | 68 |
| Gambar 4.15 Siswa mengerjakan evaluasi .....   | 68 |
| Gambar 4.16 Grafik presentase siklus II .....  | 71 |
| Gambar 4.17 Grafik rekapitulasi siklus I dan siklus II .....                                       | 75 |

## DAFTAR GRAFIK

|   |    |
|---|----|
| Grafik 4.6 Grafik Batang Prosentase Aktivitas Guru kelas IV   |    |
| Siklus I dan Siklus II.....                                   | 59 |
| Grafik 4.16 Grafik Batang Prosentase Aktivitas Siswa kelas IV |    |
| Siklus I dan Siklus II.....                                   | 71 |
| Grafik 4.17 Grafik Rekapitulasi Siswa kelas IV                |    |
| Siklus I dan Siklus II.....                                   | 75 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....            | 88  |
| Lampiran 2 Lembar Kerja Siswa Siklus I dan II .....          | 111 |
| Lampiran 8 Materi Ajar .....                                 | 117 |
| Lampiran 9 Lembar Evaluasi Siklus I dan II .....             | 127 |
| Lampiran 10 Afektif dan Psikomotor .....                     | 139 |
| Lampiran 11 Surat Pernyataan Validasi Instrumen .....        | 141 |
| Lampiran 12 Validasi Konsep Instrumen Tes.....               | 142 |
| Lampiran 13 Surat Izin Penelitian .....                      | 153 |
| Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... | 154 |
| Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup .....                       | 155 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Pada saat ini hampir setiap orang mulai dari orang awam, pemimpin lembaga pendidikan, manager perusahaan sampai dengan pejabat pemerintahan berbicara tentang pentingnya kreativitas dikembangkan di sekolah, dituntut dalam pekerjaan dan diperlukan untuk pembangunan.

Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Lingkungan yang mampu memberikan stimulasi terhadap potensi kecerdasan anak dengan baik, dalam suasana kondusif dan menyenangkan akan membantu perkembangan kreativitas anak. Terutama lingkungan sekolah pada saat mengikuti kegiatan haruslah kegiatan tersebut menarik dan menyenangkan.

Kebutuhan akan pengembangan kreativitas dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Guru yang kurang memberikan kebebasan untuk berpikir dan

bertindak dalam memecahkan suatu masalah dapat menghambat pengembangan kreatif siswa. Untuk dapat mengembangkan kreativitas diperlukannya guru yang juga mempunyai kemampuan kreativitas yang tinggi agar dapat mengembangkan proses kreatif. Pentingnya kreativitas dalam Standar Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, **kreativitas**, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>1</sup>

Dalam rumusan Standar Pendidikan Nasional tersebut, menekankan adanya harapan agar melalui pendidikan dapat dikembangkan kreativitas siswa sejak kecil dan siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kreativitas dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan bangsa Indonesia yang membutuhkan Sumber Daya Manusia yang tinggi.

Peraturan pemerintah yang mendukung pengembangan kreativitas siswa nampaknya belum dapat direalisasikan oleh mayoritas guru khususnya dalam pembelajaran PKn. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu bidang studi yang wajib di pelajari mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, bahkan sampai pada perguruan tinggi. Pendidikan

---

<sup>1</sup> Peraturan Pemerintah RI mengenai Standar Pendidikan Nasional No.19 Tahun 2005.

Kewarganegaraan memiliki peranan yang sangat penting karena Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan Nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan Moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari para siswa baik sebagai individu, ataupun anggota masyarakat dan mahluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa

Dalam proses belajar siswa, tidak dipungkiri lagi bahwa pembelajaran PKn di Sekolah Dasar belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru Sekolah Dasar belum memahami bagaimana mengajar PKn yang benar dan bagaimana agar belajar PKn dilakukan dalam suasana menyenangkan. Berbagai macam keluhan dalam pembelajaran PKn di SD seperti sulit mengerjakan soal, sulit memahami materi, malas belajar, kurang bergairah, tetapi yang utama adalah hasil belajar yang rendah, yaitu hanya 40 % yang tuntas dan 60 % yang belum mencapai KKM dan keluhan-keluhan lain dari para siswa adalah permasalahan mendasar yang harus segera diatasi.

Akibat yang dapat di timbulkan oleh guru yang hanya melakukan metode konvensional dalam setiap pembelajaran terkhususnya pembelajaran Pkn dapat membuat sikap siswa menjadi kurang baik seperti kurang aktifnya siswa dalam pelajaran, di dalam kelas siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja atau berperan sebagai pengikut saja,

pada saat pelajaran berlangsung siswa bermain dengan teman sebangkunya dikarenakan bosan akan pembelajaran yang sedang berlangsung, pada saat pertanyaan yang di berikan oleh guru tidak di mengerti oleh siswa, maka siswa akan takut bertanya, siswa kurang taat dan kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan di SDN 01 Setiabudi terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu kurangnya kreativitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada observasi terlihat saat guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sedang diajarkan mereka cenderung kurang merespon karena hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran tersebut. Sementara menurut keterangan dari beberapa siswa, kreativitas belajar mereka dalam proses pembelajaran kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan, karena dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran walaupun sesekali pernah menggunakan metode pembelajaran lain. Selain itu, terlalu banyaknya catatan-catatan yang diberikan tanpa adanya penjelasan, kurangnya penguatan yang diberikan oleh guru berupa penghargaan (*reward*) untuk siswa yang aktif dan

memiliki kreativitas yang tinggi serta memberikan hukuman kepada siswa yang lalai dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui pendekatan ini adalah pendekatan *roundtable* (meja bundar). Pembelajaran kooperatif struktur sederhana yang mencakup banyak konten ini, dapat membangun kerjasama dan semangat dalam kelompok, serta melatih siswa untuk lebih dapat berkreasi dalam berpendapat di kelompoknya.

Dengan teknik ini diharapkan seorang guru dapat membantu siswa untuk membuka diri terhadap proses belajar yang menyenangkan dan menjauhkan dari kondisi pembelajaran yang tegang di kelas. Pada akhirnya diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk berkreasi menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan dan diharapkan dapat mengurangi rasa kejenuhan siswa dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memilih judul **“Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Pendekatan *RoundTable* pada Kelas IV di SDN Setiabudi 01 Pagi”**.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut :



1. Guru dalam pembelajaran PKn kurang menggali kreativitas siswa
2. Pengembangan apresiasi dalam pembelajaran PKn di sekolah kurang mendapat penanganan yang serius dari guru.
3. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.
4. Terbatasnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga kurang menarik sisi kreatif siswa

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar, identifikasi area dan fokus penelitian yang telah dipaparkan, peneliti membatasi masalah hanya pada kreativitas melalui pendekatan *RoundTable* pada kelas IV di SDN Setiabudi 01 Pagi.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Adapun perumusan masalah penelitian yang diajukan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti adalah: Apakah penerapan *RoundTable* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan kreativitas siswa pada siswa kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi?

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Peneliti diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bahwa kreativitas tidak hanya dilihat pada saat hasil akhir saja namun proses juga menjadi penentu dalam penilaian, terlebih dalam pembelajaran PKN.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dan memberikan pembelajaran agar menarik minat di sekolah dasar.

#### b. Bagi guru Sekolah Dasar

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk lebih meningkatkan pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk dapat berkreasi dan lebih focus dalam pelajaran

#### c. Bagi sekolah SDN Setiabudi 01 Pagi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan lebih dikembangkannya kreativitas dalam Pembelajaran PKN pada khususnya serta mata pelajaran lain pada umumnya di SDN Setiabudi 01 Pagi.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam melakukan penelitian selanjutnya khususnya yang terkait dengan meningkatkan kreativitas pada pembelajaran PKN melalui pendekatan *RoundTable* yang lebih luas di kelas IV Sekolah Dasar.

## **BAB II**

### **ACUAN TEORETIK**

#### **A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Hakikat Kreativitas**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Namun kreatif sering diartikan sebagai sifat yang melekat pada diri manusia yang dikaitkan dengan kemampuan atau dayanya untuk mencipta.

Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multi dimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan dari para ahli merupakan definisi yang saling melengkapi.

Kreativitas jika ditinjau dari segi pribadi yang kreatif merupakan ungkapan unik dari keseluruhan kepribadian sebagai hasil interaksi

individu dengan lingkungannya, dan yang tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap atau perilakunya. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.

Menurut Getzels & Jackson yang dikutip oleh Munandar mengatakan bahwa siswa yang tingkat kecerdasan (IQ) tinggi berbeda-beda kreativitasnya dan siswa yang kreativitasnya tinggi berbeda-beda kecerdasannya.<sup>2</sup> Maksudnya, siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, dan banyak siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya.

Pengertian lain menurut Guilford kreativitas di nilai sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal<sup>3</sup>. Sekolah merupakan tempat untuk melatih kemampuan menemukan jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan untuk siswa.

---

<sup>2</sup> S.C.Munandar. *Belajar&Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010. h.2

<sup>3</sup> ibid

Menurut Conny Semiawan, kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru <sup>4</sup>. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep yang baru. Salah satu hal yang menentukan seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada

Kreativitas menurut S.C. Utami Munandar, dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu:

(1) Kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data informasi, dan unsur-unsur yang ada. (2) Kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia, yaitu kemampuan menemukan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada kualitas ketepatan dan keragaman jawaban. (3) kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian (orisinal) dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan. <sup>5</sup>

Beberapa uraian 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 karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Suratno dalam buku Sumanto mengatakan bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu

---

<sup>4</sup> Conny Semiawan. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah petunjuk bagi guru dan orang tua*. Jakarta: Gramedia.1987). h.9

<sup>5</sup> Muharam E, dan Warti Sundaryati. *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1993. h.27

menghasilkan sesuatu yang bersifat asli atau original<sup>6</sup>. Dengan kata lain kreativitas yang dimaksud lahir berdasarkan ide baru atau ciptaan baru tanpa harus mengkombinasikan dengan apa yang sudah ada.

Definisi berikutnya diutarakan oleh Clarki Monstakis bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain<sup>7</sup>. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutkan hal ini sebagai “Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, and Product”.<sup>8</sup>

Berdasarkan pendapat dari beberapa sumber diatas, yang dimaksud kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang dalam melihat masalah, memiliki kemampuan menciptakan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah, berani mengambil resiko, menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa, terbuka pada hal-hal baru serta menerima hal-hal tersebut sebagai hasil proses mental, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungannya.

---

<sup>6</sup> Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005. h.24

<sup>7</sup> S.C Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineke Cipta. 2004. h.18

<sup>8</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurnianti. *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005. h.15

## **b. Ciri-ciri Kreativitas**

Menurut Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik, disebutkan ciri kreativitas antara lain:

- (1) Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa;(2) menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan; (3) sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar; (4) berani mengambil resiko; (5) suka mencoba. (6) peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan.<sup>9</sup>

Sementara Sumanto mencari-ciri kan anak yang kreatif yaitu mempunyai kemampuan berfikir, kritis, ingin tahu, dan tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri maupun orang lain.<sup>10</sup>

Utami Munandar berpendapat bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dibagi menjadi dua yaitu ciri kognitif (aptitude) dan ciri non-kognitif (non-aptitude). Ciri kognitif (aptitude) dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri non kognitif (non-aptitude) dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreativitas baik itu meliputi ciri kognitif maupun non

---

<sup>9</sup> Depdiknas. *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas. 2004. h. 19

<sup>10</sup> Sumanto. Op.cit. h. 39



kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan.<sup>11</sup>

Ciri kreativitas atau orang kreatif secara garis besar menurut para ahli dapat disimpulkan yaitu memiliki kemampuan dalam melihat masalah, memiliki kemampuan menciptakan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah, berani mengambil resiko, menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa, terbuka pada hal-hal baru serta menerima hal-hal tersebut.

### **C. Mengembangkan Kreativitas**

Sebagaimana diuraikan di atas, bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang harus di kembangkan, di latih dan di pelihara. Biasanya mereka yang aktif dan kreatif akan berusaha selalu meningkatkan berbagai logika berfikir dan berbuat. Mereka juga senantiasa memikirkan hal-hal yang baru dan menerapkannya untuk mengatasi masalah. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih sejak dini untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan. Menurut Sumanto pengembangan daya cipta bertujuan membuat anak-anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinil dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan, berolah seni

---

<sup>11</sup> S.C Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.2009.h.10

dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar.<sup>12</sup> Dari pendapat sumanto dapat di deskripsikan bahwa daya cipta merupakan kemampuan siswa dalam menggambarkan/mengvisualisasikan potensi pikir, pengalaman, dan keterampilan melalui media sehingga menghasilkan karya-karya yang orisinal.

Dalam pengembangan kreativitas menggunakan empat pendekatan, Rhodes menyebutkan hal ini sebagai “Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, and Product”.<sup>13</sup> dari pendapat di atas dapat di deskripsikan yaitu (1) Pribadi (Person), dalam kreativitas diharapkan dapat timbul ide-ide baru atau produk inovasi yang bersala dari interaksi dengan lingkungannya; (2) Proses (Process) Untuk mengembangkan kreativitas siswa, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara aktif. Guru hendaknya dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Untuk itu yang penting adalah memberi kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif; (3) Press (Pendorong) untuk mewujudkan bakat kreatif siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian,

---

<sup>12</sup> Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005. h.43

<sup>13</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurnianti. *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005. h.15

insentif, dan dorongan dari dalam diri siswa sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak mendukung; (4) Produk (Product), setelah siswa berkreasi akan muncul sebuah ide atau produk yang baru. Peran guru disini menghargai prduk yang dihasilkan siswa dengan cara mempertunjukkan atau memarekan hasil karya anak melalui pameran kecil di sekolah.

## **2. Hakikat Pembelajaran PKn**

### **a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Didalam mata pelajaran PKn siswa dipersiapkan agar dapat menjadi warga Negara yang memiliki kemampuan untuk dapat berpartisipasi aktif dan efektif dalam kehidupan sebagai warga negara.

Azyumadi Azra dalam Susanto mengemukakan bahwa PKn adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*,

HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi.<sup>14</sup> Dalam definisi ini jelas dikatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mempelajari tentang hal-hal yang berhubungan dengan kenegaraan. Dengan demikian pendidikan kewarganegaraan sangat penting diketahui dan dipelajari oleh siswa agar menjadi warga negara yang cerdas.

Somantri dalam Winataputra mengungkapkan istilah Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari “*civics*” yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).<sup>15</sup> Artinya, dalam mata pelajaran Kewarganegaraan terkandung nilai sosial sehingga diharapkan dengan diajarkan kewarganegaraan siswa bisa menjadi warga negara yang baik.

Sedangkan menurut Aryani, komponen materi kewarganegaraan adalah; kecerdasan warga negara, keterampilan warga negara, dan karakter warga negara, serta membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang memiliki tujuan akhir ‘manusia Indonesia seutuhnya’.<sup>16</sup> Dalam

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2014), h. 226.

<sup>15</sup> Udin S. Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 1.4.

<sup>16</sup> Ine Kusuma Aryani dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 18-19.

hal ini terlihat materi pendidikan kewarganegaraan memfokuskan siswa menjadi pribadi yang terampil dalam bersikap sebagai warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan kecintaan terhadap tanah air.

Menyiapkan warga negara yang memiliki kualitas merupakan tugas pokok kependidikan. Dalam pendidikan formal, PKn memegang peranan yang strategis dalam mempersiapkan dan membina warga negara yang berkualitas.<sup>17</sup> Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang negara dan pemerintahan yang menekankan pada hak dan kewajiban warga negara serta kedudukannya seseorang dalam masyarakat. Secara umum pembelajaran PKn mengarah dan bertujuan agar warga negara dapat memdalam kembali nilai-nilai dasar, sejarah, dan masa depan bangsa dengan nilai-nilai fundamental yang dianut bangsa.

#### **b. Ruang Lingkup PKn**

Mata pelajaran PKn memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran PKn untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek: (1)

---

<sup>17</sup> Udin S. Winaputra, *Materi dan Pembelajaran PKn SD*(Jakarta: Universitas Terbuka. 2006) h.1.20

persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, (8) globalisasi.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa materi pada mata pelajaran PKn di tiap jenjang pendidikan dalam peranannya membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter, dan setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945

### c. Tujuan PKn

Sesuai dengan yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), tujuan mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut:

(1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dan dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>19</sup>

<sup>18</sup> <http://digilib.unila.ac.id/634/3/BAB%20II.pdf>, diakses tanggal 27-02-2016.

<sup>19</sup> Wuri Wuryandani dan Fathurrahman, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar* ( Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 9.

Berdasarkan pendapat diatas, mata pelajaran PKn bertujuan untuk membangun karakteristik siswa secara positif agar dapat menjadi pribadi yang lebih aktif dan kritis dalam kegiatan bermasyarakat maupun bagi bangsa dan negara serta dapat berinteraksi dengan bangsa lain dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang.

## **B. Acuan Teori Rancangan- rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi yang Dipilih.**

### **1. Hakikat *Roundtable***

Secara etimologi *roundtable* mempunyai pengertian “*roundtable an assembly for discussion, esp, at a conference ( often attrib: roundtable talks)*” yang mempunyai arti sidang meja bundar untuk diskusi terutama dalam konferensi.<sup>20</sup> Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa *roundtable* merupakan cara berdiskusi dengan mengelilingi meja yang bundar.

Menurut Saputra pembelajaran *Roundtable* merupakan pembelajaran yang beraktifitas untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.<sup>21</sup> Dalam pengertian ini dapat diartikan bahwa dalam

---

<sup>20</sup> *The New Hamlyn Evcyclopedia Word Dictionary*.London: The New Hamlyn Publishing Group. 1971.p.1460

<sup>21</sup> Saputra, Y.M. *Strategi Pembelajaran Kooperatif*.Bandung:Bintang Warli Atika.h.76

*roundtable* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk beraktifitas dalam menganalisis maupun mengevaluasi suatu permasalahan.

Sedangkan dalam buku *Collaborative Learning Techniques* dikatakan bahwa *Roundtable* pada dasarnya adalah versi tertulis dari teknik diskusi CoLT 2: *Round Robin*.<sup>22</sup> *Round Robin* adalah teknik *brainstroming* dimana siswa mengajukan gagasan-gagasan namun tanpa mengelaborasi, menjelaskan, mengevaluasi, atau mempertanyaan gagasan tersebut. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa teknik *round robin* ini diterapkan untuk memancing banyak gagasan karena mengharuskan semua siswa untuk berpartisipasi dan menciptakan alur respons yang dapat di ekspresikan secara cepat dan ringkas dalam pelaksanaannya.

*Anita Lie juga menyatakan: Round Robin is the oral counter part of Roundtabl. Students simply take turn staring answers or ideas, without recording them. Round Robin can be used when participation rather than a product is the gool, yang artinya: Round Robin adalah rekan imbangan lisan dari Roundtable ( meja bundar). Murid-murid secara bergantian menyatakan jawaban atau pendapat tanpa merekamnya. Round Robin dapat digunakan ketika tujuannya adalah partisipasi dari pada suatu produk.*<sup>23</sup>

Dapat disimpulkan bahwa *Roundtable* maupun *Round Robin* sama-sama pembelajaran yang setiap anggota dalam kelompoknya

---

<sup>22</sup> Barkley, Elizabeth E, dkk. *Collaborative Learning Techniques, Terjemahan Narulita Yusron, Cetakan Pertama*. Bandung: Nusa Media.h.357

<sup>23</sup> <http://fakulti.Petra.ac.id/anitalie/LTM/cooperativelearning.htm>



berpartisipasi mengemukakan pendapatnya secara bergantian. Di saat salah satu anggota mengemukakan pendapatnya, anggota lainnya mendengarkan sehingga menghasilkan suatu gagasan yang baru.

Langkah-langkah dalam penggunaan pendekatan Roundtable yaitu sebagai berikut: (1) bentuk kelompok beranggotakan 4 orang atau lebih dan sampaikan pengarahnya pada kelompok atau di bagikan dalam bentuk selebaran;(2) tentukan(atau meminta siswa menentukan) anggota kelompok yang akan memulai terlebih dahulu dan sampaikan pada siswa bahwa mereka harus mengedarkan kertas tersebut searah jarum jam;(3) meminta siswa pertama menuliskan kata, frase, atau kalimat secepat mungkin kemudian membacakan respon tersebut dengan keras supaya siswa lain mempunyai kesempatan untuk memikirkan dan mempersiapkan respon;(4) meminta siswa tersebut menyerahkan kertas pada siswa berikutnya yang mengikuti langkah yang sama; (5) sampaikanlah kepada siswa batas waktu atau sebutkan petunjuk bahwa proses akan selesai apabila semua anggota telah berpartisipasi dan semua gagasan telah dituliskan diatas kertas.<sup>24</sup>

Dilihat dari langkah-langkah tersebut, pendekatan Roundtable merupakan pendekatan pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator. Salah satu keunggulan yang dimiliki pendekatan Roundtable adalah dapat meningkatkan kemampuan akademik serta dapat membuat siswa terlatih aktif dan bekerja secara kelompok namun tidak mengandalkan satu sama lainnya. Melalui pendekatan Roundtable ini dapat membantu siswa dalam berinteraksi dalam kelompok, meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan membantu

---

<sup>24</sup> Barkley, Elizabeth E, dkk. *Collaborative Learning Techniques, Terjemahan Narulita Yusron, Cetakan Pertama*. Op.cit. h.358

mengemukakan ide dan pendapatnya. Guru sebagai fasilitator memberikan pengarahan dan membimbing siswa dalam diskusi kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan, pendekatan *Roundtable* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengajak setiap anggota kelompok secara aktif dan berani dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sesuai tema yang diperoleh.

## **2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Sekolah Dasar**

Setiap siswa sekolah dasar mempunyai karakteristik yang berbeda-beda baik dalam hal intelegensi, kognitif, kepribadian maupun dalam berbahasa. Siswa yang berada di kelas awal merupakan siswa yang berada pada rentangan usia dini karena masa usia dini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang.

Jean piaget mengidentifikasikan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak anak yaitu:

- (a) tahap sensorimotor usia -2 tahun, (b) tahap praoperasional usia 2-7 tahun, (c) tahap operasional konkret usia 7-12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 12-15 tahun.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> H. Mubin dan Ani Cahyadi, *Psikologi Perkembangan*.Ciputat: Ciputau Press Group.2006.h.95

Di tinjau dari teori perkembangan tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa di Sekolah Dasar termasuk dalam tahap operasional konkret, pada tahap ini siswa belum mampu untuk berpikir abstrak dan menilai sesuatu yang berkaitan dengan benar salah atau baik buruk. Dalam hal ini, siswa kelas IV SD belum mempunyai gambaran jelas mengenai moral yang merupakan kendali dalam bertingkah laku. Mereka belum dapat membedakan antara perbuatan yang benar dan yang salah karena moral bagi siswa sendiri adalah sesuatu yang abstrak.

Jenjang pendidikan sekolah dasar dilakukan selama 6 tahun yang dibagi menjadi 6 tingkatan atau kelas. Tiap-tiap siswanya memiliki karakter masing-masing. Jika ditinjau dari aspek kognitif seperti yang diutarakan Piaget, siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret dimana siswa dapat berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengaplikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.<sup>26</sup> Maksudnya, pada fase ini siswa dapat melakukan penalaran logis mengenai hal-hal yang dapat diamati atau dibayangkan dengan mudah dan belum mampu melakukan penalaran tentang ide-ide yang abstrak atau tidak sesuai dengan fakta. Siswa dapat melakukan penalarannya melalui benda

---

<sup>26</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung: Rosda, 2012, h. 101.

konkret yang ada di hadapan siswa dan juga mulai mampu mengkoordinasikan pemikiran atau ide melalui peristiwa tertentu ke dalam system pemikirannya sendiri.

Santrock mengungkapkan bahwa jika ditinjau dari aspek bahasa, perbendaharaan kata pada masa kanak-kanak awal dan tengah semakin banyak dan terus berkembang. Mereka memperoleh keterampilan baru yang memungkinkan mereka belajar membaca dan menulis pada masa sekolah, mampu menghubungkan kalimat-kalimat dan menghasilkan deskripsi dan narasi yang masuk akal.<sup>27</sup> Dalam pengertian ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi jenjang pendidikan siswa maka perbendaharaan bahasa akan semakin bertambah dan meningkat sehingga kemampuan berbahasanya semakin baik.

Menurut Nasution, karakteristik anak yang berada pada masa kelas-kelas tinggi mempunyai beberapa ciri, yaitu :

(a) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis, (b) amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, (c) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti, teori factor ditafsirkan sebagai menonjolnya faktor-faktor, (d) pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas berusaha menyelesaikannya sendiri, (e) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, (f) anak-anak pada masa ini gemar

---

<sup>27</sup> John Santrock, *Psikologi Pendidikan terjemahan Diana Angelica*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.78.

membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.<sup>28</sup>

Melihat sifat-sifat khas anak seperti yang dikemukakan di atas, pada saat siswa berumur antara 7-12 tahun, masuk ke dalam tahap perkembangan intelektual. Siswa sudah berpikir logis, realistik, dan rasa ingin tahunya besar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Roundtable* cocok digunakan untuk pembelajaran PKn tentang kebebasan berorganisasi pada siswa kelas IV sekolah dasar karena sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa. Hal tersebut terlihat dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung

### **C. Penelitian yang Relevan**

Dari hasil penelitian Azizah dengan judul “Penggunaan Model Kooperatif Tipe Round Table dengan Media Gambar dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cisumur 04 Tahun Ajaran 2014/2015”. Dari hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan rerata hasil tes menulis cerita siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I, rerata hasil tes 40 menulis cerita

---

<sup>28</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta : 2008), h. 123.

siswa adalah 67,93 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 78,95. Pada siklus III, rerata hasil tes menulis cerita siswa meningkat lagi menjadi 82,15. Persentase ketuntasan hasil tes menulis cerita juga meningkat, yaitu: pada siklus I yaitu 37,14%, siklus II yaitu 71,43%, siklus III yaitu 94,28%.<sup>29</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Adintya dengan judul “Peningkatan keterampilan menulis puisi melalui model round table dengan media flashcard pada siswa kelas V SDN Mangunsari.” Dari hasil penelitian diketahui bahwa penerapan model round table dengan media flashcard dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa. Pada siklus I masih banyak siswa yang belum memperhatikan adanya unsur-unsur puisi baik fisik maupun batin. Siswa masih belum mempertimbangkan kata-kata yang mempunyai persamaan bunyi yang harmonis, makna atau amanat yang disampaikan oleh penulis tidak dapat diterima oleh pembaca, masih terdapat banyak coretan dan ukuran abjad yang dibuat oleh siswa tidak sesuai antara huruf kapital dan huruf kecil. Keterampilan menulis puisi meningkat ditunjukkan dengan hasil penilaian karya puisi siswa pada siklus II.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Azizah. *Penggunaan Model Kooperatif Tipe Round Table dengan Media Gambar dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cisumur 04*. Skripsi. 2014

<sup>30</sup> Adintya. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Model Roundtable dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas V SDN Mangunsari*. Skripsi.2014

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Dari penjelasan kerangka teoris dijelaskan bahwa kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide, gagasan maupun gabungan atau kombinasi dari karyanya sesuai dengan imajinasi sebagai hasil proses mental, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran PKn di butuhkan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Pendekatan *Roundtable* dapat dijadikan sebagai salah satu cara berlangsungnya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan *Roundtable* siswa dapat berkreaitivitas dalam mengemukakan pendapatnya.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teoretik dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian tindakan dirumuskan sebagai berikut: “ Jika pendekatan *Roundtable* efektif maka semakin tinggi kreativitas yang di timbulkan dalam pembelajaran PKn oleh siswa kelas IV di SDN Setiabudi 01 Pagi.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatnya daya kreatif siswa dalam pembelajaran PKn melalui pendekatan *Roundtable*.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Setiabudi 01 Pagi, yang beralamat di Jalan Setiabudi Barat No.8K, Jakarta Selatan.

##### **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester II Tahun Ajaran 2015/2016 yang dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada bulan Mei -Juni 2016. Penelitian ini diawali dengan mencari teori-teori pendukung skripsi, mengikuti seminar proposal skripsi, meminta surat izin kepada kepada pihak kampus, menyerahkan surat izin dan memohon melakukan penelitian skripsi di SDN Setiabudi 01 Pagi.

#### **C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan**

##### **1. Metode Intervensi Tindakan**

Berdasarkan tujuan khusus penelitian yang telah dijelaskan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian



Tindakan Kelas (*Action Research*). Penelitian tindakan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas pendidikan atau system pengelolaan. Penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip dalam Kunandar dapat di definisikan sebagai bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi social untuk meningkatkan rasionalitas dari praktik social atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan.<sup>31</sup> Oleh karena itu tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan professional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar.

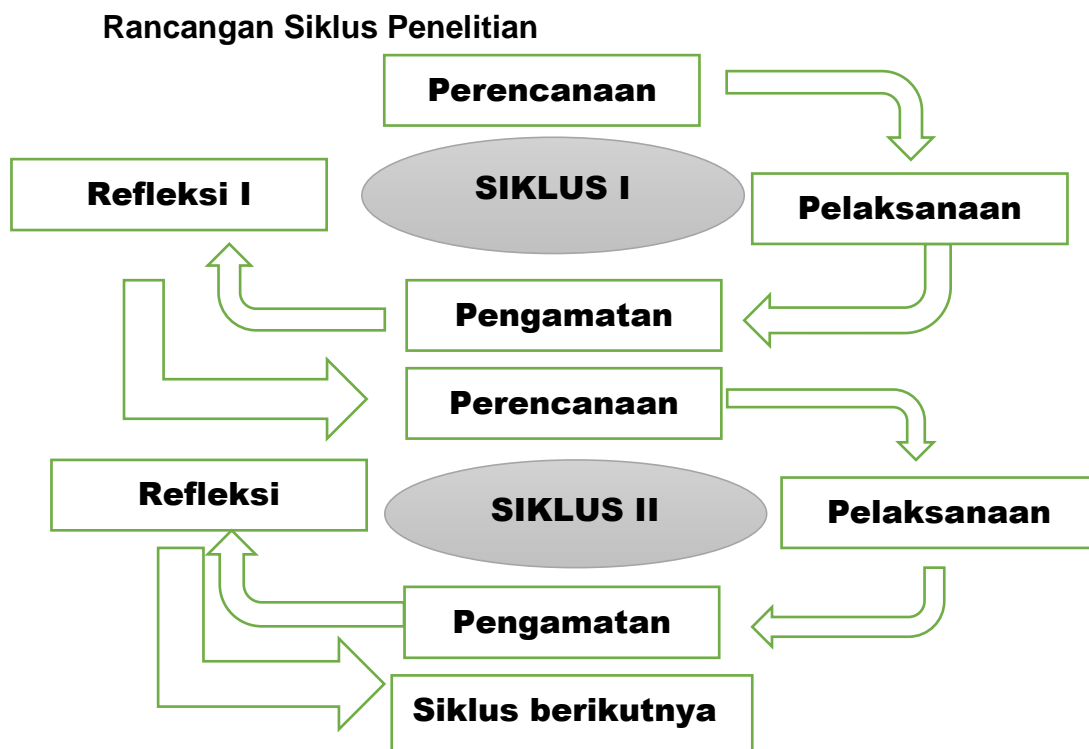
Salah satu ciri Penelitian Tindakan Kelas adalah kolaboratif tindakan ini melibatkan partisipan bersama-sama bergabung untuk mengkaji praktek pembelajaran dan berupaya untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan. Dalam hal ini penelitian tindakan kelas perlu dirancang dengan baik. Hal tersebut bertujuan agar penelitian mendapatkan hasil yang lebih baik dan maksimal sesuai dengan yang di harapkan.

---

<sup>31</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009). h.42

## 2. Disain Intervensi Tindakan

Disain intervensi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis and Mc Taggart dengan menggunakan proses siklus (putaran/spiral). Adapun prosedur kerja dalam penelitian tersebut dalam beberapa tahapan yakni: (a) perencanaan (*plan*), (b) tindakan (*act*), (c) observasi (*observe*), dan (d) refleksi (*reflect*), kemungkinan di lanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi dan refleksi untuk siklus berikutnya. Model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Intervensi Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.16

Siklus tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini terjadi dua siklus. Jika pada siklus pertama belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus kedua. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dari hasil karya siswa pada setiap siklusnya serta adanya perbaikan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Subjek Penelitian/Partisipan**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi yang berjumlah 25 siswa. Terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini melibatkan teman sejawat, guru, kepala sekolah yang bertindak sebagai obeserver atau pengamat sebagai pemberi masukan bagi peneliti.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Peran peneliti dalam Penelitian Tindakan kelas ini adalah terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran atau sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*) sekaligus pembuat laporan. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian, maka pada pra penelitian, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses kegiatan pembelajaran di kelas III SDN Setiabudi 01 Pagi, kemudian

membuat perencanaan tindakan yang didiskusikan dan bekerja sama dengan guru kelas dan teman sejawat.

Peneliti berada ditengah kegiatan pembelajaran dan berusaha mengumpulkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian. Dengan keikutsertaan ini, peneliti berusaha mencari apa yang dilakukan oleh siswa, tidak hanya sekedar menerima melainkan lebih mempelajari perilaku siswa. Hal ini dilakukan agar memperoleh data yang akurat dan nyata sehingga tujuan utama penelitian untuk meningkatkan kreativitas siswa pada kelas III SDN Setiabudi 01 Pagi dapat tercapai secara maksimal.

#### **F. Tahap Intervensi Tindakan**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga penelitian ini melakukan kerjasama dengan guru kelas yang melalui beberapa siklus yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*action*), (3) Pengamatan (*observation*), dan (4) Refleksi (*reflection*) pada setiap tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Siklus tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Jika pada siklus pertama belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dari hasil karya pada setiap siklusnya serta adanya perbaikan

dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang harus disiapkan pada tahap ini adalah sebagai berikut: Langkah peneliti ini meliputi empat tahap pada tiap siklus. Adapun penjelasan pada tiap tahapnya adalah sebagai berikut:

### **1. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan pembelajaran. Dimana mempersiapkan sarana dan prasarana yang berkaitan atau yang diperlukan, membuat instrumen untuk pengamatan atau panduan observasi kolaborasi tindakan pertama. Rencana pembelajarannya mengacu pada materi pembelajaran tentang menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya. Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Menyampaikan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Perencanaan kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan format penilaian yang sudah ditentukan.
- 4) Merancang LKS yang akan digunakan dalam proses pengamatan lapangan saat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan alat/media pembelajaran yang diperlukan saat berlangsungnya pembelajaran.
- 6) Merencanakan metode pembelajaran yang akan digunakan saat

berlangsungnya penelitian.

7) Menyiapkan format pengamatan proses pembelajaran saat berlangsungnya penelitian.

8) Menyiapkan format penilaian hasil pembelajaran.

**Tabel 3.1**  
**Rencana Tindakan**

| No | Pertemuan | Kegiatan Pembelajaran  | Media                                  | Alat pengumpulan Data  |
|----|-----------|--|--|--|
| 1. | Siklus I  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai materi yang telah di berikan</li> <li>2. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang beranggota masing-masing 5 orang</li> <li>3. Siswa diberi petunjuk mengenai pendekatan <i>roundtable</i> yang digunakan</li> <li>4. Siswa diberi permasalahan mengenai globalisasi yang akan di jawab siswa secara bergantian</li> <li>5. Siswa mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas</li> </ol> | LCD, laptop, slide, gambar, alat tulis | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera</li> <li>• Instrumen penilaian: lembar kerja siswa dan evaluasi</li> </ul> |

|    |           |   |  |  |
|----|-----------|---|--|--|
| 2. | Siklus II | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang beranggota masing-masing 5 orang</li> <li>2. Dengan menggunakan <i>Roundtable</i> siswa berdiskusi tentang sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.</li> <li>3. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.</li> <li>4. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru.</li> <li>5. Siswa menampilkan sikap yang ditunjukkan dalam globalisasi.</li> <li>6. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran.</li> </ol> | LCD, laptop, slide, gambar, alat tulis | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera</li> <li>• Instrumen penilaian: lembar kerja siswa dan evaluasi</li> </ul> |
|----|-----------|---|--|--|

## 2. Pelaksanaan (*Acting*)

Setelah perencanaan selesai, peneliti akan melaksanakan tindakan berikutnya yaitu pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan proses kegiatan belajar dilakukan dua kali pertemuan untuk siklus pertama dan dilanjutkan dua pertemuan pada siklus kedua. Peneliti bertindak sebagai pengajar melaksanakan proses belajar mengajar sesuai

rencana pembelajaran yang telah disusun dalam skenario pembelajaran, dengan materi “misi kebudayaan Internasional dan menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya” yang telah direncanakan sesuai hasil kesepakatan bersama. Dalam melaksanakan kegiatan ini, peneliti mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disusun dalam skenario pembelajaran. Dalam penelitian ini juga melibatkan kolaborator sebagai pengamat dalam proses penelitian. Adapun yang dimaksud dengan kolaborator adalah guru kelas yang mengamati saat kegiatan proses belajar berlangsung. Pelaksanaan proses kegiatan belajar dilakukan 2 kali pertemuan untuk siklus pertama dan dilanjutkan 2 pertemuan pada siklus kedua.

### **3. Pengamatan (Observing)**

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, observer mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang meliputi keaktifan siswa, semangat belajar, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, serta aktivitas dan kerja sama dalam melaksanakan tugas/diskusi kelompok. Dalam observasi ini, semua kegiatan ditunjukkan untuk mengenali, merekam, mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai baik yang ditimbulkan oleh tindakan perencanaan maupun akibat sampingannya. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian



pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, serta untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan, yakni meningkatnya kreativitas siswa.

#### **4. Refleksi**

Tahapan refleksi tindakan merupakan upaya mengkaji secara menyeluruh proses pembelajaran tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian melakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator setelah pelaksanaan tindakan. Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif, dengan mendiskusikan hasil analisis lembar observasi, catatan lapangan, serta faktor penyebab permasalahan lainnya serta penyelesaiannya (*problem solving*) yang terjadi selama pembelajaran di kelas. Hasil refleksi ini menjadi acuan revisi untuk menentukan perencanaan kembali (*replanning*) pada siklus II.

Siklus berikutnya akan dirancang sesuai dengan hasil penelitian dari hasil refleksi siklus I.

#### **G. Hasil Intervensi Tindakan yang di Harapkan**

Pencapaian keberhasilan dari setiap tindakan yang dilaksanakan adalah dilihat dari peningkatan kreativitas berpikir siswa kelas IV Sekolah

Dasar yang diperoleh melalui proses pembelajaran melalui metode *Roundtable*. Dari setiap tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas kelas IV dinyatakan berhasil, apabila siklus menunjukkan peningkatan dalam mencapai skor target yang diinginkan peneliti yaitu 85% dari seluruh siswa mendapat  $\geq 70$ , disertai peningkatan aktivitas guru dan siswa yang ditandai dengan pemerolehan data dalam proses pembelajaran yang mengacu pada kreativitas mencapai 85% dari yang diharapkan. Hasil intervensi tindakan yang diharapkan adanya perubahan pada tiap siklus dan perubahan itu cenderung dari arah yang positif dari waktu ke waktu.

## H. Data dan Sumber Data

### 1. Data

Penelitian Tindakan Kelas pada penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Roundtable*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis yaitu, data pemantau tindakan dan data penelitian. (1) Data pemantau tindakan (*action*) yaitu data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, dan (2) Data penelitian (*research*) yaitu data tentang variabel penelitian tentang gambaran peningkatan kreativitas siswa dan data tentang penggunaan

pendekatan *Roundtable* untuk menganalisis sejauh mana guru telah menggunakan pendekatan *Roundtable* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar PKn siswa yang dinilai berdasarkan kebenaran dalam menjawab soal yang diberikan diakhir setiap siklus.

## **2. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu, (1) data tindakan diambil dari data pengamatan guru yang melaksanakan pembelajaran dan proses kegiatan pembelajaran selama tindakan dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Roundtable*, (2) sumber data hasil penelitian diambil dari hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi sebanyak 25 siswa yang tujuannya sebagai alat ukur ada dan tidak meningkatnya hasil belajar PKn siswa, serta data pendukung lainnya berupa catatan lapangan selama tindakan penelitian berlangsung, dan dokumentasi (foto). Dengan adanya dokumentasi foto-foto tersebut diharapkan dapat lebih melengkapi data peneliti. Foto-foto yang dilampirkan merupakan gambaran kegiatan siswa saat mengikuti pelajaran PKn saat berada didalam kelas. Dokumentasi foto memuat gambar kegiatan siswa dari setiap siklus.

### **I. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, (1) Pengamatan terhadap aktivitas guru yang dilakukan oleh observer untuk menilai

peningkatan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru, (2) Pengamatan dilakukan oleh guru untuk menilai peningkatan kreativitas berpikir siswa berdasarkan instrumen penilaian yang sudah disiapkan. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu penggunaan *Roundtable* dan peningkatan kreativitas siswa. Dimensi hasil belajar yang akan dinilai yaitu cukup materi yang dicatat, pencapaian nilai dalam bentuk angka.

## **1. Instrument Kreativitas pembelajaran PKn**

### **a. Definisi Konseptual**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam melihat masalah, memiliki kemampuan menciptakan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah, berani mengambil resiko, menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa, terbuka pada hal-hal baru serta menerima hal-hal tersebut sebagai hasil proses mental, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungannya.

### **b. Definisi Operasional**

Kreativitas pada pembelajaran PKn adalah skor yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran PKn dan mendapatkan pengalaman belajarnya sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu cara dalam upaya meningkatkan kreativitas tentang “sikap terhadap globalisasi di lingkungannya” adalah dengan

menggunakan pendekatan *Roundtable*. Tingkat keberhasilan dapat diukur berdasarkan hasil skor yang diperoleh melalui tes.

### c. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

**Tabel 3.2**

| <b>Dimensi</b> | <b>Aspek</b>              | <b>Indikator</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>Nomor Pernyataan</b> |
|----------------|---------------------------|--|---------------------|-------------------------|
| Kreativitas    | Kemampuan melihat masalah | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mengetahui berbagai masalah yang ada dalam lingkungannya</li> <li>• Kemampuan memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik</li> </ul> | 3                   | 1, 2,3                  |
|                | Menciptakan ide baru      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menciptakan ungkapan yang baru dan unik</li> <li>• Kemampuan mencetuskan gagasan, penyelesaian masalah atau pertanyaan</li> </ul>   | 4                   | 4,5,6,7                 |

|               |                             |  |    |            |
|---------------|-----------------------------|--|----|------------|
|               | Berani mengambil resiko     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berani dalam menjawab pertanyaan</li> <li>• Tertarik pada tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan</li> </ul>                                   | 3  | 8, 9,10    |
|               | Menunjukkan rasa ingin tahu | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki antusias/perhatian terhadap proses pembelajaran PKn</li> <li>• Aktif bertanya atau memberikan pertanyaan selama proses pembelajaran PKn</li> </ul> | 2  | 11, 12     |
|               | Terbuka                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai pendapat orang lain</li> <li>• Memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berpendapat</li> </ul>  | 3  | 13, 14, 15 |
| <b>Jumlah</b> |                             |  | 15 | 15         |

**Tabel 3.3**  
**Skala Kreativitas**

| No | Rentang Skor | Banyak siswa | Persentase    | Keterangan         |
|----|--------------|--------------|---------------|--------------------|
| 1  | 0-5          | .....        | 6,6 - 33,33 % | Kreativitas Rendah |
| 2  | 5-10         | .....        | 40 – 66,67 %  | Kreativitas Sedang |
| 3  | 10-15        | .....        | 73,33 – 100 % | Kreativitas Tinggi |

$$\frac{\text{Banyak Skor}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

## 2. Instrumen Pemantau Tindakan Pendekatan *Roundtable*

### a. Definisi Konseptual

pendekatan *Roundtable* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengajak setiap anggota kelompok secara aktif dan berani dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sesuai tema yang diperoleh. Dengan langkah-langkah yaitu (1) guru mempersiapkan atau pendahuluan yaitu bertanya jawab, dan mengulas materi yang di ajarkan; (2) guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4 orang

atau lebih; (3) siswa memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan; (4) siswa mengerjakan menurut perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

#### b. Definisi Operasional

*Roundtable* adalah skor yang didapat dari lembar pengamatan guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### c. Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 3.4**

| No     | Aktivitas | Aspek  | Butir aspek    | Jumlah |
|--------|-----------|--|----------------|--------|
| 1.     | Guru      | Tahap pendahuluan  | 1<br>2, 3,4    | 4      |
|        |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran</li> <li>• Melaksanakan kegiatan pembelajaran</li> </ul> |                |        |
|        |           | Tahap pembentukan kelompok dan pemberian tugas   | 5,6            | 2      |
|        |           | Mengelola interaksi kelas  | 7,8,9,10       | 4      |
|        |           | Tahap Evaluasi dan refleksi  | 11,12,13,14,15 | 5      |
| 2      | Siswa     | Tahap persiapan  | 1,2,3          | 3      |
|        |           | Tahap pemberian materi dan pemberian tugas   | 4,5,6          | 3      |
|        |           | Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung  | 7,8,9,10       | 4      |
|        |           | Tahap kesimpulan dan refleksi  | 11,12,13,14,15 | 5      |
| Jumlah |           |  | 15             | 30     |
|        |           |  | 15             |        |



## **J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Yakni dengan membandingkan data hasil pengamatan observer yang terdiri dari guru wali kelas dan kepala sekolah. Perbandingan data ini dilakukan untuk melihat data dari masing-masing observer apakah masing-masing terdapat kecocokan data atau tidak. Dalam suatu penelitian dapat terjadi pemahaman yang berbeda antara peneliti dengan informasi mengenai suatu objek yang diteliti. Oleh karena itu, untuk menghindari adanya pemahaman yang berbeda tersebut, digunakan triangulasi yakni dengan cara peneliti langsung melakukan uji pemahaman kepada informan.

## **K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

Analisis data dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *Roundtable*. Jika hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan atau belum tercapainya standar yang ditetapkan, maka diadakan siklus berikutnya. Sebaliknya jika hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan maka peneliti dan teman sejawat bersepakat untuk diperlukan atau tidaknya siklus berikutnya.

Tindakan dalam penelitian dikatakan berhasil jika skor akhir pada setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan. Hasil dari setiap

peningkatan kreativitas akan berhasil jika hasil apabila 85% dari seluruh siswa telah mencapai skor  $\geq 70$  dari indikator kemampuan kreativitas

Setelah melakukan analisis data, langkah berikutnya dilaksanakan interpretasi hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Hasil presentase data yang diperoleh dari setiap siklusnya ditampilkan dalam bentuk tampilan data berupa diagram dan table

#### **L. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Peneliti melakukan tindak lanjut apabila pada siklus pertama belum tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan perencanaan tindakan pada siklus kedua dengan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Peneliti mengharapkan pada siklus kedua ini siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Selain itu hasil tindakan yang diharapkan adanya perubahan terhadap kreativitas berpikir per siklus, dimana perubahan tersebut cenderung meningkat ke arah yang lebih baik lagi dari waktu ke waktu.

**BAB IV**  
**DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN**  
**PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan data hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV dengan jumlah 25 siswa di SDN Setiabudi 01 Pagi. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dimana dalam setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan. Alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

**A. Deskripsi Hasil Pengamatan/Hasil Intervensi Tindakan**

**1. Deskripsi Data Siklus I**

**a. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, maka peneliti (guru) membuat langkah-langkah kinerja yang terdapat pada tahap perencanaan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum KTSP dengan menerapkan pendekatan *Roundtable* , perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan kolabolator, yakni Ibu Sophia, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi

2) Menyediakan media pembelajaran yang sesuai tindakan yang akan diberikan. 3) Lembar pengamatan tindakan pembelajaran dengan pendekatan *Roundtable* yang dilakukan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer dalam mengamati pelaksanaan pembelajaran di kelas. Peneliti juga membuat instrumen berbentuk uraian untuk mengetahui kreativitas siswa serta menggunakan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

##### **1. Pertemuan I Selasa, 31 Mei 2016 pukul 09.30-10.40**

Kegiatan pada siklus I Pertemuan 1 dilaksanakan Selasa, tanggal 31 Mei 2016, waktu pelaksanaan dimulai pukul 09.30 – 10.40. pada pertemuan ini, guru menyampaikan materi tentang Kebudayaan Indonesia.

Sebelum memulai pembelajaran guru mengajak siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa. Guru mengkondisikan kelas untuk mempersiapkan siswa agar siswa siap menerima materi pembelajaran hari ini. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan bahwa siswa bersama guru akan belajar tentang kebudayaan Indonesia. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan mengenai tarian daerah. Kegiatan pada awal pembelajaran bertujuan untuk memancing dan mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang di miliki siswa tentang kebudayaan Indonesia yang telah

didapat dalam lingkungan masyarakat maupun dalam lingkungan sekolah yang telah dipelajari siswa sebelumnya.



**Gambar 4.1**

**Pada gambar ini terlihat guru sedang melakukan tahap pendahuluan yaitu memperlihatkan kebudayaan Indonesia**

Pembelajaran masuk pada kegiatan inti, guru bertanya tentang kebudayaan Indonesia apa saja yang kalian tahu., dan siswa menjawab pertanyaan. Setelah itu guru bertanya apa yang dimaksud kebudayaan itu setelah siswa menjawab guru menjelaskan pengertian kebudayaan. Guru juga melakukan tanya jawab tentang contoh kebudayaan Indonesia.

Setelah melakukan tanya jawab yang terlebih dahulu guru bertanya kepada siswa agar siswa lebih dapat mengembangkan kreativitasnya. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru membagikan lembar kerja siswa yang siswa diharuskan menjawab secara bergantian se arah jarum jam.



**Gambar 4.2**

**Pada tahap pemberian tugas, guru membimbing siswa dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa**

Setelah siswa sudah mendapatkan jawaban sementara, guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawabannya, selanjutnya ketika semuanya sudah membacakan guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai hal-hal yang kurang dimengerti siswa. Pertemuan 1 pada siklus I selesai, siswa bersama guru merangkum kembali materi yang telah dipelajari dan guru memberi motivasi berupa pengarahan agar siswa lebih giat lagi belajar. Penugasan tindak lanjut yang diberikan guru.

## **2. Pertemuan 2 Siklus I, Kamis 02 Juni 2016**

Pertemuan 2 dilaksanakan pada Kamis 02 Juni 2016. Pertemuan ini dilakukan selama 2 x 35 menit, yakni dari pukul 09.30 – 10.40. Kegiatan awal dimulai dari berdoa, mengabsen siswa, mengkondisikan

siswa dilanjutkan dengan menyampaikan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang ingin di capai lalu apersepsi guru ( tanya jawab mengenai kebudayaan indonesia yang dilakukan pada pertemuan pertama).

Masuk kegiatan inti, melanjutkan dari pertemuan pertama, siswa mengumpulkan tugas tindak lanjut yang telah di berikan. Kemudian guru menampilkan kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di Internasional yang terlebih dahulu dimulai dengan guru bertanya kepada siswanya. Guru juga meminta siswa menampilkan kebudayaan Indonesia yang pernah tampil dalam dunia Internasional



**Gambar 4.3**  
**Pada gambar ini siswa menampilkan salah satu tarian Indonesia**

Setelah selesai melakukan tanya jawab siswa diminta untuk duduk berkelompok. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa yang di jawab secara bergantian.



**Gambar 4.4**  
**Pada tahap aktivitas siswa bergantian menjawab sesuai dengan arah jarum jam dalam kelompok**

Pada kegiatan akhir siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang diajarkan, kemudian merangkum materi yang telah di pelajari.



**Gambar 4.5**  
**Guru membimbing siswa dalam mempresentasikan jawabannya pada tahap mengelola interaksi kelas**

### **c. Pengamatan Tindakan (Observing)**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap guru selama pembelajaran siklus I, terlihat bahwa dalam



pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Roundtable* guru masih belum bisa menyesuaikan waktu yang ada, serta guru masih kurang dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mengembangkan kreativitas siswa, guru masih kurang memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa maupun kelompok, guru masih belum maksimal memantau jalannya kegiatan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran, selain itu siswa juga masih kebingungan dan belum terbiasa menggunakan pendekatan *Roundtable* sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

**d. Refleksi Tindakan (reflecting)**

Setelah melaksanakan tugasnya masing-masing kolabolator dan peneliti melakukan refleksi. Refleksi pada tahap ini merupakan pengkajian terhadap kekurangan serta kelebihan yang sudah dicapai. Refleksi ini dilakukan untuk mendiskusikan hasil temuan kolaborator selama pengamatan. Refleksi dilakukan untuk membahas kekurangan yang perlu diperbaiki pada tindakan siklus, bukan untuk mencari kesalahan peneliti, melainkan sebagai umpan balik yang dijadikan pedoman untuk merancang perbaikan pada siklus selanjutnya. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa pendekatan *Roundtable* belum efektif dalam proses pembelajaran, masih terdapat kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus I ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Hasil Refleksi Tindakan Pada Siklus I**

| No | Temuan   | Perbaikan  |
|----|--|--|
| 1  | Kuranginya bimbingan guru menggunakan pendekatan <i>Roundtable</i> sehingga siswa masih belum mengerti hal yang harus dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan | Merancang rencana program pembelajaran lebih baik yang diharapkan siswa dapat memahami dan menjawab sesuai dengan pendekatan <i>Roundtable</i> |
| 2  | Kuranginya kerjasama siswa dengan kelompoknya  | Membiasakan siswa untuk bekerja sama secara berkelompok untuk dapat mengembangkan kreativitasnya baik dalam berfikir maupun berbicara          |

|   |  |  |
|---|--|--|
| 3 | Siswa juga tidak aktif dan kurangnya rasa percaya diri               | Merancang strategi agar siswa dapat aktif dan percaya diri dalam menjawab    |
| 4 | Keterbatasan waktu untuk menjawab dalam berkelompok                  | Perbaiki waktu untuk menjawab secara berkelompok agar lebih diperpanjang     |
| 5 | Terdapat beberapa soal yang masih sulit dipahami oleh siswa kelas IV | Mengubah soal yang sulit dipahami sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV |

Berdasarkan hasil refleksi peneliti dan observer, maka beberapa kelemahan yang perlu di perbaiki, baik dalam proses pembelajaran. Adapun kemajuan yang didapatkan perlu dipertahankan atau ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II

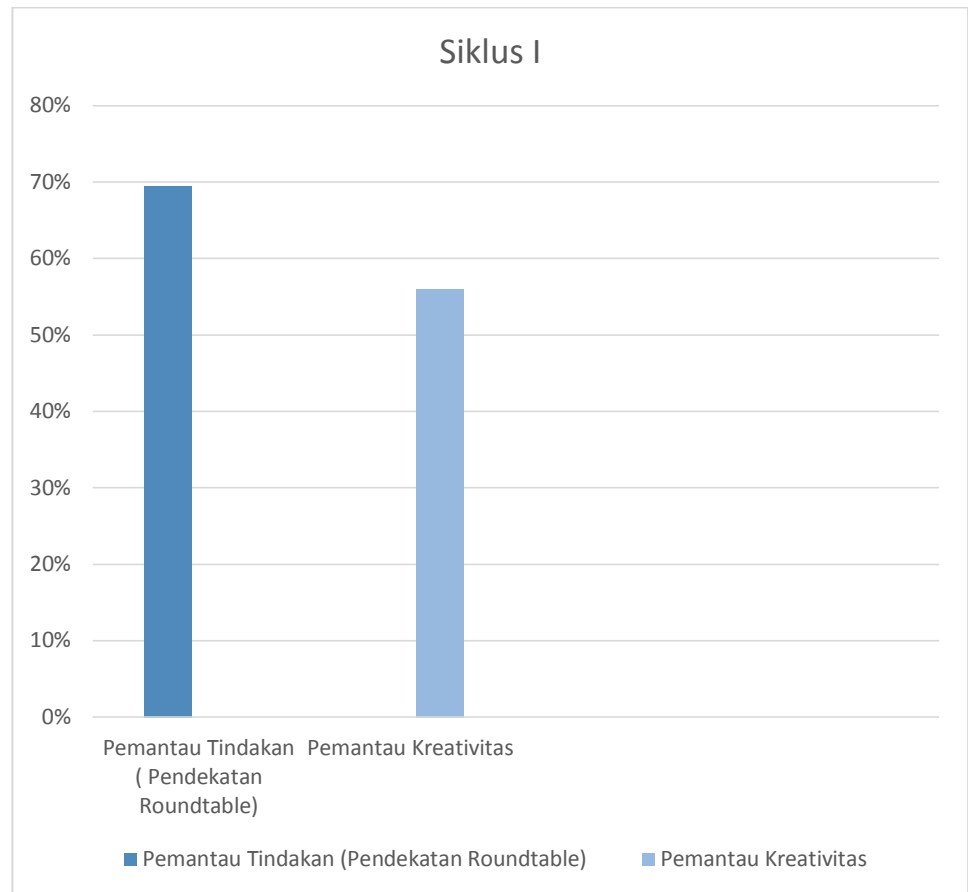
#### e. Analisis Data Siklus I

Hasil analisis dilaksanakan oleh peneliti dan kolaborator setelah melakukan analisis data. Hasil analisis data diperoleh berdasarkan dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV di SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan dengan jumlah siswa 25 siswa. Data

ini tentang kreativitas siswa menggunakan pendekatan *Roundtable*. Untuk memperoleh data mengenai adanya peningkatan kreativitas dengan menggunakan pendekatan *Roundtable* maka peneliti melaksanakan kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I peneliti memperoleh data mengenai pencapaian kreativitas yang dirancang peneliti. Adapun untuk pemaparan hasil yang diperoleh pada siklus I secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Data kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn**  
**melalui pendekatan *Roundtable* pada siswa kelas IV SDN**  
**Setiabudi 01 Pagi**

| No | Jenis Data                                       | Siklus I Skor (%) | Skor |
|----|--|-------------------|------|
| 1  | Instrumen pengamatan pembelajaran guru dan siswa | 69.5%             | ≥ 70 |
| 2  | Instrumen kreativitas siswa                      | 56%               | ≥ 70 |



**Gambar 4.6**

**Grafik presentase Analisis Data Siklus I**

**TABEL 4.3**

**DAFTAR NILAI SIKLUS I**

| NO | NAMA | SKOR |      |
|----|------|------|------|
|    |      | P.I  | P.II |
| 1  | A    | 5    | 7    |
| 2  | AN   | 4    | 6    |

|    |     |    |    |
|----|-----|----|----|
| 3  | CR  | 10 | 11 |
| 4  | CA  | 9  | 11 |
| 5  | CN  | 11 | 12 |
| 6  | DSL | 12 | 12 |
| 7  | DA  | 5  | 7  |
| 8  | FA  | 12 | 12 |
| 9  | GP  | 13 | 13 |
| 10 | HS  | 11 | 12 |
| 11 | LL  | 10 | 11 |
| 12 | LR  | 13 | 13 |
| 13 | KM  | 5  | 6  |
| 14 | MA  | 12 | 12 |
| 15 | MW  | 12 | 12 |
| 16 | MR  | 11 | 12 |
| 17 | MG  | 5  | 7  |
| 18 | NA  | 4  | 6  |
| 19 | NR  | 5  | 7  |
| 20 | NS  | 13 | 13 |
| 21 | PR  | 5  | 6  |
| 22 | RR  | 12 | 12 |
| 23 | SA  | 5  | 7  |
| 24 | TP  | 12 | 12 |
| 25 | WH  | 4  | 6  |

**Tabel 4.4**  
**Skala Kreativitas Siklus I**

| NO | Rentang Skor | Banyak Siswa |     |    | Persentase |     |     | Keterangan         |
|----|--------------|--------------|-----|----|------------|-----|-----|--------------------|
|    |              | P.1          | P.2 | Rt | P.1        | P.2 | Rt  |                    |
| 1  | 0-5          | 10           | 4   | 7  | 40 %       | 16% | 28% | Kreativitas Rendah |
| 2  | 6-10         | 3            | 5   | 4  | 12 %       | 20% | 16% | Kreativitas Sedang |
| 3  | 11-15        | 12           | 16  | 14 | 48 %       | 64% | 56% | Kreativitas Tinggi |

Pada kegiatan siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan ini, pelaksanaan pembelajaran belum optimal, skor instrumen kreativitas hanya 56% siswa yang mendapat skor  $\geq 70$  dari target yang diharapkan yaitu 85% siswa mendapat skor  $\geq 70$ . Atau dapat dikatakan masih rendahnya kreativitas siswa sehingga diperlukannya siklus II. Hasil yang diperoleh untuk instrumen pemantau tindakan guru dan siswa menggunakan pendekatan *Roundtable* adalah 69.5 %.

Dengan demikian, maka pembelajaran PKn diperbaiki pada siklus berikutnya.

### **3. Deskripsi Data Siklus II**

#### **a. Tahap Perencanaan (Planning)**

Setelah pelaksanaan refleksi dari evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan dengan berpedoman pada belum tercapainya kriteria keberhasilan kreativitas siswa sebagaimana target yang diharapkan. Oleh karenanya, peneliti melanjutkan kembali proses pembelajaran PKn pada siklus II, agar kreativitas dalam pembelajaran PKn dapat meningkat.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus II, maka peneliti membuat langkah-langkah kinerja yang terdapat pada tahap perencanaan sebagai berikut: 1) pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum KTSP dengan menerapkan pendekatan *Roundtable*. Perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan kolabolator yakni Ibu Sophia S.Pd selaku guru kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan. 2) menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tindakan yang akan diberikan yaitu : video yang menampilkan pengaruh Globalisasi, serta sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan sekitar. 3) lembar pengamatan tindakan pembelajaran dengan



pendekatan *Roundtable* yang dilakukan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer dalam mengamati pelaksanaan pembelajaran dikelas. Peneliti juga membuat instrumen untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa. Serta menggunakan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

**b. Tahap Tindakan (Acting)**

**1. Pertemuan 1 Selasa 06 Juni 2016 pukul 09.30 -10.40**

Kegiatan pada siklus II Pertemuan 1 dilaksanakan pada Selasa, 06 Juni 2016, waktu pelaksanaan dimulai pukul 09.30 – 10.40. Pada pertemuan ini, guru memperkenalkan materi pengaruh globalisasi. Sebelum memulai pembelajaran guru mengajak siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa. Guru mengkondisikan kelas untuk mempersiapkan siswa agar siswa siap menerima materi pembelajaran hari ini. Kegiatan akan diawali dengan penjelasan bahwa siswa bersama guru akan belajar mengenai pengaruh globalisasi.



**Gambar 4.7**

**Guru mengkondisikan kelas pada saat proses pembelajaran pada saat tahap persiapan**

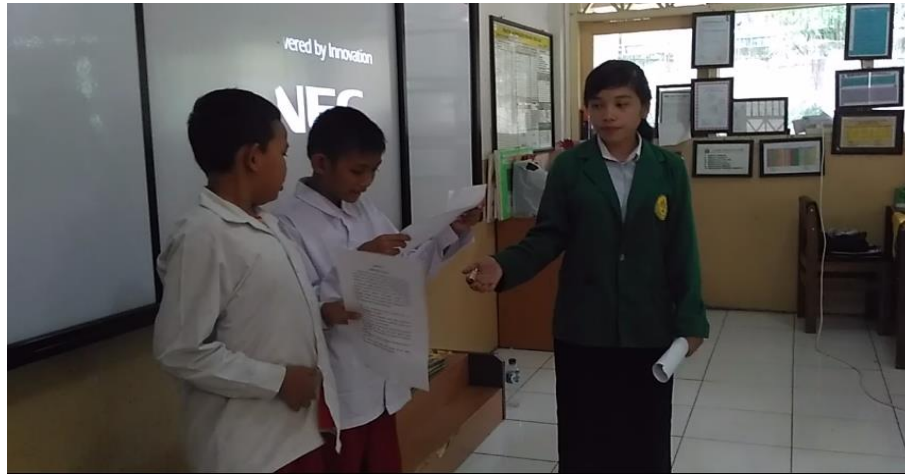
Guru mengajak siswa untuk kembali mengingat pembelajaran yang sebelumnya sudah bersama-sama dipelajari oleh guru dan siswa. Kegiatan pada awal pembelajaran bertujuan untuk memancing dan mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang dimiliki siswa tentang organisasi yang telah didapat dalam lingkungan masyarakat maupun dalam lingkungan sekolah yang telah dipelajari sebelumnya, guru melakukan apersepsi dengan kembali memperlihatkan contoh pengaruh globalisasi, untuk membangun pengetahuan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.



**Gambar 4.8**  
**Siswa bertanya jawab dengan guru**

Pada kegiatan inti pembelajaran, siswa mendengarkan kembali contoh pengaruh globalisasi, siswa diberikan kebebasan bertanya tentang materi yang disampaikan. Guru juga melakukan tanya jawab mengenai bagaimana menyikapi pengaruh globalisasi secara umum untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki setiap siswa. Setelah melakukan tanya jawab, guru melakukan pendekatan *Roundtable* secara berkelompok. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa yang dijawab secara bergantian.

Setelah menjawab guru meminta siswa untuk membacakan hasil jawaban. Setelah perwakilan kelompok membacakan jawaban guru meminta tanggapan dari kelompok lain apakah jawabannya benar atau akan ditambahkan oleh siswa.



**Gambar 4.9**  
**Siswa membacakan hasil kelompoknya**

Siswa pun mengumpulkan data dari jawaban yang diberikan oleh teman-teman yang lainnya. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran pada hari itu. Pertemuan 1 pada siklus II selesai, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari dan guru memberi motivasi berupa pengarahannya agar siswa lebih giat lagi belajar.

## **2. Pertemuan 2, Kamis 08 Juni 2016 pukul 09.30-10.40**

Pada pertemuan ke-2 dilaksanakan Kamis 08 Juni 2016 pukul 09.30-10.40. Seperti biasa pada pertemuan ini, guru mengajak siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa. Guru mengkondisikan kelas untuk mempersiapkan siswa agar siswa siap menerima materi pembelajaran hari ini. Kegiatan akan diawali dengan penjelasan bahwa

siswa bersama guru akan belajar mengenai menyikapi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar

Guru mengajak siswa untuk kembali mengingat pembelajaran yang sebelumnya sudah bersama-sama dipelajari oleh guru dan siswa. Kegiatan pada awal pembelajaran bertujuan untuk memancing dan mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang dimiliki siswa tentang organisasi yang telah didapat dalam lingkungan masyarakat maupun dalam lingkungan sekolah yang telah dipelajari sebelumnya, guru melakukan apersepsi dengan kembali memperlihatkan video mengenai menyikapi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar, untuk membangun pengetahuan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.



**Gambar 4.10**  
**Guru menampilkan video sikap dalam globalisasi pada saat tahap pendahuluan**

Masuk di kegiatan inti, guru memperlihatkan contoh sikap dalam menghadapi globalisasi, guru bertanya sikap apa saja yang ditimbulkan

dari globalisasi untuk mengembangkan kreativitas siswa. Guru bertanya pada siswa mengenai dampak yang ditimbulkan jika kita tidak menyikapi dengan baik globalisasi. Setelah bertanya jawab siswa diminta untuk membagi kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa secara bergantian sesuai dengan arah jarum jam.



**Gambar 4.11**  
Pada tahap pemberian tugas, guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok



**Gambar 4.12**  
Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil jawabannya



**Gambar 4.13**

**Pada tahap aktivitas siswa memberikan tanggapannya pada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi**

Pada kegiatan akhir siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang diajarkan, kemudian merangkum materi yang telah dipelajari, selanjutnya guru memberi motivasi berupa pengarahan agar siswa dapat lebih giat lagi belajar dan dilanjutkan dengan mengerjakan evaluasi yang dibagikan. Instrumen dan soal-soal yang secara lengkap terdapat pada lampiran. Maka selesailah siklus II yang dilaksanakan oleh guru.



**Gambar 4.14**  
Guru melakukan tahap akhir yaitu menanyakan materi yang telah dipelajari



**Gambar 4.15**  
Siswa mengerjakan evaluasi

### **c. Pengamatan Tindakan (Observing)**

Seperti yang sudah dilakukan pada siklus I, observer melakukan pengamatan dengan cara mengobservasi peneliti yang sedang melaksanakan tindakan yaitu proses belajar mengajar dengan rencana



pembelajaran yang telah diperbaiki melalui refleksi. Pengamatan ini dilakukan sebagai alat pengukuran keberhasilan dalam pembelajaran PKn yang telah dilakukan oleh peneliti.

Observer mengamati kesesuaian antara RPP dengan pelaksanaannya. Observer juga mengamati kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan *Roundtable* yang dicatat dalam dalam instrumen pemantau tindakan dan catatan lapangan. Dalam siklus II ini ternyata hasil yang diperoleh sudah sesuai target yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar pembagian kelompok sudah efektif, kegiatan pembelajaran menyenangkan, siswa dengan mudah menyampaikan pendapatnya dan dapat mengembangkan kreativitasnya serta aktif dalam proses pembelajaran.

#### **d. Refleksi Tindakan (reflecting)**

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II dapatlah hasil kesimpulan bahwa kreativitas siswa sudah diperoleh dengan baik dibandingkan siklus I. Hasil proses belajarpun telah mencapai target kriteria keberhasilan. Pencapaian target yang diharapkan 85% dari seluruh siswa mendapat skor  $\geq 70$ .

Temuan observer yaitu guru sudah dapat mengarahkan siswa untuk melakukan pembelajaran dengan pendekatan *Roundtable*. Adapun hasil pengamatan observer terhadap siswa dalam bertanya,

bekerja sama siswa dalam melakukan tugas kelompok. Keingintahuan siswa serta tanggung jawab siswa sudah timbul dalam diri siswa. Maka hasil persentase seluruh penilaian pada siklus II ini telah membuktikan dengan pendekatan *Roundtable* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn.

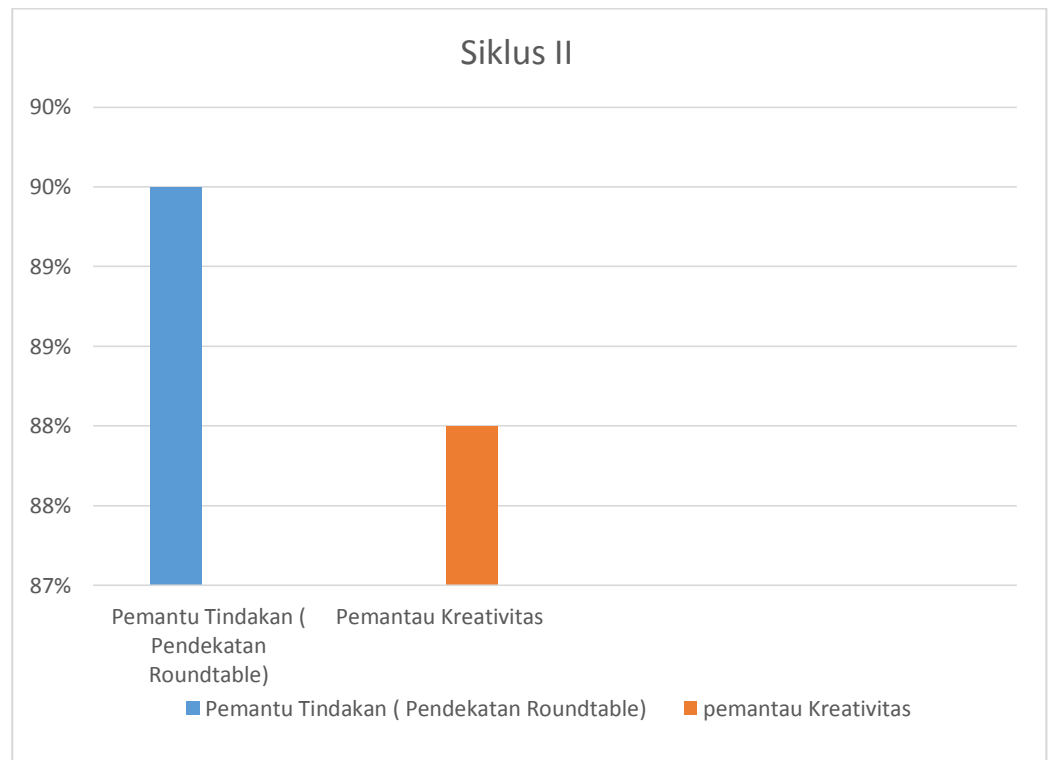
**e. Analisis Data Siklus II**

Pada siklus II hasil analisis dilaksanakan sama seperti siklus I oleh peneliti dan kolaborator setelah melakukan analisis data. Hasil analisis data diperoleh berdasarkan dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi dengan jumlah 25 siswa, data ini tentang meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Roundtable*.

Untuk memperoleh data mengenai adanya peningkatan kreativitas siswa dengan pendekatan *Roundtable* maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan tindakan yang dibuat. Dengan pelaksanaan tindakan siklus II peneliti memperoleh data mengenai pencapaian kreativitas siswa yang dirancang peneliti. Berikut data yang diperoleh pada akhir siklus II:

**Tabel 4.5**  
**Data kreativitas siswa dalam Pembelajaran PKn melalui**  
**Pendekatan *Roundtable* pada siswa kelas IV SDN Setiabudi 01**  
**Pagi Jakarta Selatan siklus II**

| NO | Jenis Data                        | Siklus II Skor (%) | skor  |
|----|-----------------------------------|--------------------|-------|
| 1  | Instrumen pengamatan pembelajaran | 89.5%              | ≥ 70. |
| 2  | Instrumen kreativitas siswa       | 88%                | ≥ 70. |



**Gambar 4.16**  
**Grafik Persentase Analisis Data Siklus II**

**Tabel 4.6**  
**Daftar Nilai Siklus II**

| NO | NAMA | SKOR |     |
|----|------|------|-----|
|    |      | P.1  | P.2 |
| 1  | A    | 11   | 12  |
| 2  | AN   | 8    | 11  |
| 3  | CR   | 13   | 14  |
| 4  | CA   | 13   | 14  |
| 5  | CN   | 12   | 13  |
| 6  | DSL  | 14   | 15  |
| 7  | DA   | 11   | 12  |
| 8  | FA   | 12   | 13  |
| 9  | GP   | 14   | 14  |
| 10 | HS   | 12   | 13  |
| 11 | LL   | 13   | 14  |
| 12 | LR   | 14   | 14  |
| 13 | KM   | 11   | 12  |
| 14 | MA   | 14   | 14  |
| 15 | MW   | 14   | 15  |
| 16 | MR   | 13   | 14  |
| 17 | MG   | 11   | 12  |
| 18 | NA   | 8    | 10  |

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 19 | NR | 11 | 12 |
| 20 | NS | 14 | 14 |
| 21 | PR | 9  | 11 |
| 22 | RR | 14 | 14 |
| 23 | SA | 11 | 14 |
| 24 | TP | 14 | 15 |
| 25 | WH | 9  | 10 |

**Tabel 4.7**  
**Skala Kreativitas Siklus II**

| NO | Rentang Skor | Banyak Siswa |     |      | Persentase |     |     | Keterangan         |
|----|--------------|--------------|-----|------|------------|-----|-----|--------------------|
|    |              | P.1          | P.2 | Rt   | P.1        | P.2 | Rt  |                    |
| 1  | 0-5          | 0            | 0   | 0    | 0 %        | 0%  | 0%  | Kreativitas Rendah |
| 2  | 5-10         | 4            | 2   | 3.5  | 16 %       | 8%  | 12% | Kreativitas Sedang |
| 3  | 10-15        | 21           | 23  | 21.5 | 84%        | 92% | 88% | Kreativitas Tinggi |

Pada kegiatan siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan ini, pelaksanaan pembelajaran sudah meningkat, skor

instrumen kreativitas mencapai 88% siswa yang mendapat skor  $\geq 70$  dari target yang diharapkan peneliti yaitu 85% siswa mendapat skor  $\geq 70$ . Hasil yang diperoleh untuk instrumen pemantau tindakan guru dan siswa menggunakan pendekatan *Roundtable* adalah 69.5 %. Dengan demikian, maka kreativitas siswa pembelajaran PKn sudah meningkat menggunakan Pendekatan *Roundtable*.

## **B. Pemeriksa Keabsahan Data**

Pemeriksaan keabsahan data diperoleh dari hasil pengamatan observer dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan di siklus I dan siklus II, dilihat dari instrumen tindakan kelas yang telah mencakup indikator aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan pendekatan *Roundtable*. Selain itu, keabsahan data diperoleh dari hasil perolehan nilai pada setiap akhir pertemuan di siklus I dan siklus II. instrumen yang digunakan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan divalidasi oleh ahli di bidang pkn. Instrumen yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum, karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV.

selain penilaian di atas, digunakan juga catatan lapangan selama proses pembelajaran yang meliputi suasana pembelajaran, keaktifan siswa dan kegiatan pembelajaran serta dilengkapi dengan dokumen berupa foto saat pembelajaran.

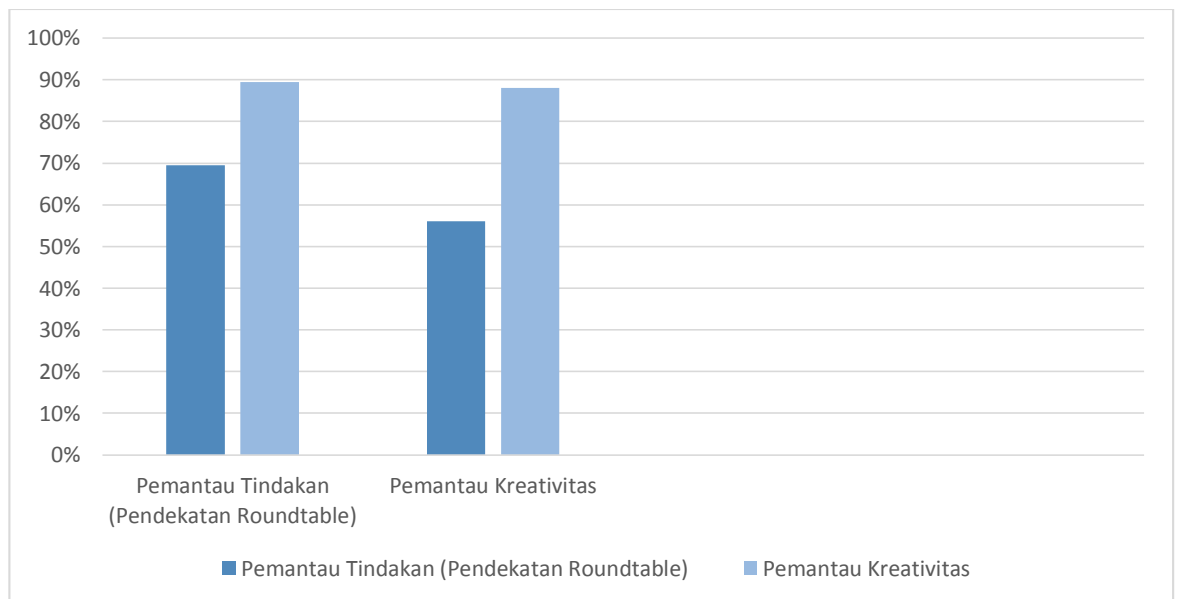
### **C. Analisis Data Siklus I dan II**

Analisis data dilakukan terhadap data hasil penelitian dan data pemantau tindakan. Analisis data terhadap data penelitian dilakukan terhadap data tentang kreativitas siswa kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan. Adapun analisis data pemantau tindakan dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan pendekatan *Roundtable*. Analisis data hasil penelitian dilakukan untuk melihat terpenuhinya indikator ketercapaian sebagaimana telah direncanakan dalam penelitian ini. Dengan kata lain analisis dilakukan untuk melihat adanya peningkatan dari kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD berdasarkan pemberian tindakan, yakni pembelajaran PKn menggunakan pendekatan *Roundtable*.

Berdasarkan analisis data dari masing-masing siklus, maka pada setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik. Oleh karena itu, peneliti menghentikan pemberian tindakan kelas sampai siklus II. Tabel berikut menunjukkan data hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn dan pengamatan tindakan siswa dan guru pada setiap siklusnya.

**Tabel 4.5**  
**Rekapitulasi analisis data kreativitas siswa dalam**  
**pembelajaran PKn dengan pendekatan *Roundtable* pada kelas IV**  
**SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan**

| Perhitungan                       | Siklus I |      | Siklus II |      |
|-----------------------------------|----------|------|-----------|------|
|                                   | P.1      | P.2  | P.1       | P.2  |
| Jumlah Nilai                      | 1452     | 1599 | 2012      | 2160 |
| Rata-rata nilai                   | 61.02    |      | 83.44     |      |
| Jumlah siswa tuntas               | 12       | 16   | 21        | 23   |
| Presentase                        | 48%      | 64%  | 84%       | 92%  |
| Rata-rata Presentase              | 56%      |      | 88%       |      |
| Instrumen Pengamatan Pembelajaran | 69.5%    |      | 89.5%     |      |



**Gambar 4.17**  
**Grafik rekapitulasi kreativitas siswa, Pemantau Tindakan Guru dan**  
**Siswa (Pendekatan *Roundtable*)**



Berdasarkan tabel dan grafik di atas hasil kreativitas dalam pembelajaran PKn dan pemantau tindakan dengan pendekatan *Roundtable* dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 32% dari 56% menjadi 88% siswa yang mendapat skor  $\geq 70$ . Sedangkan pemantau tindakan PKn menggunakan pendekatan *Roundtable* melalui tindakan guru dan siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20%. maka berdasarkan peningkatan kreativitas dan pemantau tindakan di atas, dapat disimpulkan pembelajaran PKn menggunakan pendekatan *Roundtable* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa tercapai.

#### **D. Interpretasi Hasil Analisis**

Berdasarkan hasil analisis data dengan menghitung persentase kenaikan antara siklus I dan siklus II, maka diperoleh peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan. Adapun peningkatan kreativitas siswa ditunjukkan dengan diperolehnya sebanyak 25 siswa mengalami peningkatan skor rata-rata dari 61 menjadi 83 sebanyak 7. Dari 56% atau sebanyak 14 siswa menjadi 88% atau sebanyak 22 siswa dari seluruh siswa mendapat skor  $\geq 70$ . Dengan demikian, hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan *Roundtable* dapat meningkatkan kreativitas siswa khususnya pada mata pembelajaran PKn dengan KD 4.2 dan 4.3 yaitu “Misi kebudayaan Indonesia di Internasional dan Menyikapi pengaruh globalisasi.”

## **E. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan presentase kenaikan pada siklus II diperoleh 88% ( 22 siswa) yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  pada kreativitas. Hasil tersebut sudah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni sebanyak 85% dari seluruh siswa mendapatkan skor  $\geq 70$  pada kreativitas dalam pembelajaran PKn. Hal ini terkait dengan penggunaan pendekatan *Roundtable* yang cukup efektif untuk mengembangkan kreatif siswa.

Dengan menggunakan pendekatan *Roundtable* siswa tidak hanya duduk manis mendengarkan guru tetapi siswa dituntut aktif untuk mengembangkan sisi kreatif siswa dalam berkelompok maupun memecahkan suatu permasalahan. Siswa dapat juga bekerja sama dan saling membantu temannya untuk memecahkan suatu permasalahan.

## **F. Keterbatasan penelitian**

Sebagai suatu karya ilmiah, penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah, namun disadari bahwa hasil yang diperoleh juga tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan akibat keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai seperti diharapkan.

Keterbatasan-keterbatasan yang dapat diamati dan mungkin terjadi berlangsungnya penelitian, antara lain:

1. Siswa masih terbiasa dengan model pembelajaran konvensional yaitu duduk manis dan mendengarkan tanpa adanya keberanian dalam mengungkapkan pendapat, mengajukan dan dan menjawab pertanyaan.
2. Siswa dalam pembelajaran PKn terbiasa membaca buku dan menjawab soal yang membuat langkah *Roundtable* susah untuk dilakukan

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan Roundtable pada penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan sebanyak 88% mendapat skor  $\geq 70$  dari seluruh siswa kelas IV SDN Setiabudi 01 Pagi Jakarta Selatan, sedangkan target indikator ketercapaian skor kemampuan siswa yang diperoleh dari 85% seluruh siswa mendapat skor  $\geq 70$ , maka dengan penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan Roundtable dikatakan telah tercapai.

Penggunaan pendekatan Roundtable dapat meningkatkan kreativitas yang dilakukan melalui langkah-langkah berikut yaitu: (1) melalui tahap persiapan atau pendahuluan dimana siswa di persiapkan menuju materi yang akan disampaikan. (2) tahap pembentukan kelompok, siswa dibimbing membentuk kelompok yang nantinya akan menjawab soal yang diberikan sesuai dengan arah jarum jam didalam kelompoknya. (3) tahap pemberian materi dan kelompok, siswa diberikan soal dalam bentuk berkelompok. (4) tahap akhir dan kesimpulan, pada tahap ini siswa dibimbing dalam mempresentasikan hasil jawaban kelompoknya, setelah menyimpulkan pembelajaran, siswa dan guru melakukan refleksi. dengan

demikian, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan pendekatan Roundtable dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan penelitian, perumusan implikasi penelitian ini adalah bahwa penggunaan pendekatan Roundtable dapat diterapkan, apabila dalam pembelajaran PKn, guru mengalami kesulitan pada kelas dimana kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn rendah. Penerapan Roundtable memungkinkan siswa untuk mengembangkan sisi kreatif siswa lebih optimal.

Sebagai implikasi dari hasil penelitian, maka peneliti akan mengemukakan hal yang dapat dilakukan guru sehingga sisi kreatif siswa dapat meningkat. Guru hendaknya dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah. Guru seharusnya bisa menggunakan variasi metode dalam pembelajaran yang bisa membuat suasana kelas menjadi aktif, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan serta mengantuk. Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan

penelitian pada materi Misi Kebudayaan Indonesia di Internasional dan Menyikapi pengaruh globalisasi.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk meningkatkan Kreativitas siswa pada pembelajaran PKn antara lain:

#### **1. Kepala Sekolah**

Agar memberikan dukungan terhadap setiap kegiatan positif yang dilakukan di sekolah dan mempersiapkan fasilitas belajar di sekolah yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran serta membuat kebijakan dalam mengoptimalkan upaya meningkatkan mutu pembelajaran

#### **2. Guru Sekolah Dasar**

Kebijakan yang diterapkan di setiap sekolah dapat mempengaruhi tindakan guru dalam penanganan terhadap masalah pembelajaran yang di hadapi. Tetaplah konsisten dengan apa yang menjadi tugas dan kewajiban pokok guru sebagai pendidik dan pengajar, berusaha yang terbaik semampu guru untuk membantu mencerdaskan anak-anak bangsa.

### 3. Orang Tua

Orang tua agar turut serta memperhatikan hasil belajar anak disekolah dan berperan dalam menstimulasi anak dengan selalu memberikan bimbingan ketika anak belajar.

### 4. Peneliti Lain

Agar dijadikan sebagai bahan masukan dalam mengembangkan aspek-aspek yang diteliti sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih optimal sehingga dapat melaksanakan penelitian lain untuk menemukan strategi atau pendekatan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan Sekolah Dasar.

## Daftar Pustaka

Adintya. *Peningkatan keterampilan menulis puisi melalui model round table dengan media flashcard pada siswa kelas V SDN Mangunsari*. Skripsi.2014

Ahmad Susanto.2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup

Azizah. *Penggunaan Model Kooperatif Tipe Round Table dengan Media Gambar dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cisumur 04*. Skripsi. 2014

Barkley, Elizabeth E, dkk. *Collaborative Learning Techniques, Terjemahan Narulita Yusron, Cetakan Pertama*. Bandung: Nusa Media.

Depdiknas.2004. *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik*. Jakarta:Depdiknas

Desmita, 2012. *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung:Rosda

H. Mubin dan Ani Cahyadi.2006. *Psikologi Perkembangan*. Ciputat: Ciputau Press Group

<http://digilib.unila.ac.id/634/3/BAB%20II.pdf>, diakses tanggal 27-02-2016.

<http://fakulti.Petra.ac.id/anitalie/LTM/cooperativelearning.htm>

Ine Kusuma Aryani dkk.2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia



John Santrock.2009.*Psikologi Pendidikan terjemahan Diana Angelica*.Jakarta: SalembaHumanika

Kunandar.2009. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Muharam E, dan Warti Sundaryati.1993. Pendidikan Kesenian II Seni Rupa. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Peraturan Pemerintah RI mengenai Standar Pendidikan Nasional No.19 Tahun 2005

Saputra, Y.M. *Strategi Pembelajaran Kooperatif*.Bandung:Bintang Warli Atika.

S.C Munandar.1999. Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah. Jakarta. Grasindo.

\_\_\_\_\_.2010. Jakarta : Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Bumi Aksara.

Sumanto.2005. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK.Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Syaiful Bahri Djamarah.2008.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: RinekaCipta

Udin S. Winaputra.2006. Materi dan Pembelajaran PKn SD.Jakarta:  
Universitas Terbuka.

\_\_\_\_\_.2008

Wuri Wuryandani dan Fathurrahman.2012. *Pembelajaran Pendidikan  
Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar* .Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurnianti.2005. *Strategi pengembangan kreativitas  
pada anak usia taman kanak-kanak*.Jakarta: Departemen Pendidikan  
Nasional.