

**STUDI KOMPARASI ANTARA METODE DISKUSI DENGAN METODE  
*ROLE PLAYING* DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA PADA  
PEMBELAJARAN PKn KELAS VII SMP N 16 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2008/2009**



**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Agustin Wulan Sari**

**NIM K6405006**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2009**

**PENGAJUAN**

**STUDI KOMPARASI ANTARA METODE DISKUSI DENGAN METODE**  
***ROLE PLAYING* DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA PADA**  
**PEMBELAJARAN PKn KELAS VII SMP N 16 SURAKARTA**  
**TAHUN AJARAN 2008/2009**

Oleh :  
**Agustin Wulan Sari**  
**NIM K6405006**

**Skripsi**  
**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana**  
**Pendidikan Program Pendidikan Kewarganegaraan**  
**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2009**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing,

Pembimbing I

Pembimbing II

Winarno, S.Pd, M.Si  
NIP. 132 162 202

Drs. H. Utomo, M.Pd  
NIP. 130 786 683

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan telah diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada Hari :

Tanggal :

Tim Penguji Skripsi :

Ketua : Dr. Sri Haryati, M.Pd .....

Sekretaris : Drs. ES. Ardinarto, M.Pd .....

Anggota I : Winarno, S.Pd, M.Si .....

Anggota II : Drs. H. Utomo, M.Pd .....

Disusun oleh:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan,

Prof. Dr. H.M. Furqon Hidayatullah, M.Pd  
NIP. 131 658 563

## ABSTRAK

**AGUSTIN WULAN SARI.** Studi Komparasi antara Metode Diskusi dengan Metode *Role Playing* ditinjau dari Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas VII SMP N 16 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juni. 2009.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009, yang terdiri dari 5 kelas sebanyak 191 siswa. Sampel penelitian menggunakan *cluster random sampling*. Sehingga diperoleh sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen I dan kelas VII C kelas eksperimen II. Teknik pengumpulan data untuk skor afektif kreativitas siswa menggunakan metode angket, sedangkan skor psikomotor kreativitas siswa menggunakan metode observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik *t-test* ( uji t).

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai  $t_{hitung} = 5,471$  dan  $t_{tabel} = 1,99$  pada  $\alpha = 5\%$  dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,471 > 1,99$ ), maka  $H_a$  yang berbunyi “Ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa” diterima. Ada perbedaan tersebut dapat ditunjukkan dengan  $\mu_2 > \mu_1$  ( $164,24 > 149,44$ ) yang berarti skor rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode *role playing* lebih baik dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode diskusi pada pembelajaran PKn.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009, dimana metode *role playing* lebih baik dibanding metode diskusi bila ditinjau dari kreativitas siswa.

## **MOTTO**

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah sungguh-sungguh urusan yang lain, dan kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap”. ( **Q.S. Al Insiroh: 6-8** )

“Allah akan meninggikan kepada orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat”. ( **Q.S. Al Mujadalah :11**)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini dipersembahkan untuk:

- Ibu dan Alm. Bapak tercinta.
- Kakak (Arip, Mulan) dan Adik (Lia, Lana, Adi).
- Teman-teman Seperjuangan Angkatan 2005  
( Dita, Siwi, Ririn, Ria, Duwi, Lis, Tika, Hegar,  
Maya, Ayu, Jussie, dkk semuanya) dan A.agung.
- Almamater.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan, untuk memenuhi sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Banyak hambatan dalam penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Furqon Hidayatullah, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Syaiful Bachri, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Sri Haryati, M.Pd, Ketua Program Pendidikan Kewarganegaraan yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Winarno, S.Pd, M.Si, Pembimbing I yang dengan sabar telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Drs. H. Utomo, M.Pd, Pembimbing II dan Pembimbing Akademik yang dengan sabar telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Segenap Bapak/ Ibu Dosen Prodi PKn yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Amir Khusni, M.M, Kepala sekolah SMP N 16 Surakarta yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
8. Ibu Runi Atmirah, S.Pd, Guru pendidikan kewarganegaraan di SMP N 16 Surakarta yang telah membantu untuk kelancaran dalam penelitian ini.
9. Almamater PKn angkatan 2005 yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.



10. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk kelancaran penulisan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini telah semaksimal mungkin, namun penulis menyadari masih ada banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakannya. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya pendidikan kewarganegaraan.

Surakarta, 12 Juni 2009

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Peneitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Studi Komparasi .....	8
2. Metode Mengajar .....	9
3. Metode Diskusi .....	15
4. Metode <i>Role Playing</i> .....	26
5. Kreativitas Siswa .....	35
6. Pembelajaran PKn .....	45

B. Kerangka Berpikir .....	52
C. Hipotesis .....	53
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	54
B. Metode Penelitian .....	54
C. Populasi dan Sampel .....	55
D. Teknik Pengumpulan Data .....	56
E. Teknik Analisis Data .....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	67
B. Pengujian Prasyarat Analisis .....	75
1. Uji Normalitas .....	75
2. Uji Homogenitas .....	76
C. Pengujian Hipotesis .....	77
D. Pembahasan Hasil Analisis Data .....	78
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi .....	81
C. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Langkah-langkah Guru Menyelenggarakan Diskusi .....	24
2. Rencana Kegiatan Penelitian .....	54
3. Rancangan Penelitian .....	55
4. Rangkuman Hasil Perhitungan Validitas Angket .....	59
5. Rangkuman Hasil Perhitungan Tingkat Reliabilitas Angket .....	60
6. Distribusi Frekuensi Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	68
7. Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	69
8. Distribusi Frekuensi Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2 .....	70
9. Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2 .....	72
10. Distribusi Frekuensi Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	73
11. Distribusi Frekuensi Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2 .....	74
12. Rangkuman Hasil Normalitas Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	76
13. Rangkuman Hasil Normalitas Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	76
14. Rangkuman Hasil Homogenitas Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	77
15. Rangkuman Hasil Homogenitas Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	77
16. Hasil Pengujian Hipotesis. ....	78

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
1. Diagram Kerangka Berpikir .....	52
2. Histogram dan Poligon Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	68
3. Histogram dan Poligon Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	69
4. Histogram dan Poligon Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2 .....	71
5. Histogram dan Poligon Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2 .....	72
6. Histogram dan Poligon Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	73
7. Histogram dan Poligon Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2 .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Data induk penelitian untuk Uji t- <i>maching</i> .....	88
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP) Metode Diskusi .....	90
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Metode <i>Role Playing</i> ..	106
3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Sikap Kreativitas Siswa .....	125
4. Surat Pengantar Pengisian Angket .....	126
5. Angket Kreativitas Siswa .....	127
6. Kunci Jawaban Angket Kreativitas Siswa.....	134
7. Uji validitas, Uji reliabilitas Instrumen Angket .....	135
8. Contoh Perhitungan Uji validitas dan Uji reliabilitas Angket.....	138
9. Data Induk Penelitian .....	140
10. Uji Normalitas Skor Angket Afektif Kelas Eksperimen 1 dan 2 ..	141
11. Uji Normalitas Skor Psikomotor Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	143
12. Uji Homogenitas Skor Afektif Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	145
13. Uji Homogenitas Skor Psikomotor Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	146
14. Uji t- Pihak Kanan ( Afektif) .....	147
15. Uji t- Pihak Kanan ( Psikomotor ) .....	148
16. Uji t ( Total Skor Kreativitas siswa) .....	149
17. Tabel Statistik .....	150
18. Daftar Sampel Kelas Eksperimen 1 dan 2 .....	156
19. Ijin Penyusunan Skripsi Kepada Prodi PKN P.IPS FKIP UNS....	158
20. Permohonan Ijin Menyusun Skripsi Kepada Dekan c.q Pembantu Dekan 1 FKIP-UNS di Surakarta .....	159
21. Surat Keputusan Dekan FKIP tentang Ijin Penyusunan Skripsi/ Makalah .....	160
22. Surat Keterangan telah Mengadakan <i>Research/</i> <i>Try Out</i> di SMP Negeri 16 Surakarta.....	161

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (Sisdiknas, pasal 1)

Berdasarkan kutipan di atas, maka pendidikan merupakan hal yang penting dalam rangka memajukan kualitas individu. Untuk itu pembangunan pendidikan dimulai dari perbaikan kualitas pendidikan. Caranya dengan jalan memperbaiki dan mengembangkan suatu proses belajar mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta sikap perilaku yang kreatif dan inovatif pada setiap mata pelajaran di sekolah, salah satunya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang terdapat dalam kurikulum 2006 (Depdiknas, 2006:20) adalah sebagai berikut :

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, 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 lain
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam mencapai tujuannya, dipengaruhi oleh beberapa komponen yang mendukung. Komponen tersebut antara lain: guru, siswa, kurikulum, proses belajar mengajar (PBM). Proses belajar mengajar, pada dasarnya meliputi: materi, metode dan penilaian. Metode merupakan hal yang penting karena materi dapat menarik bila dikemas dengan metode yang tepat. Proses dan kegiatan belajar mengajar kurang berhasil bila metode yang digunakan kurang tepat. Berhasil tidaknya Proses Belajar Mengajar salah satunya sangat ditentukan oleh efektifitas metode yang digunakan. Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai metode mengajar dengan berbagai karakteristiknya.

Menurut Winarno Surakhmat dalam Suwarna, dkk (2006:106), secara umum banyak metode mengajar yang kemudian dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

Metode mengajar diklasifikasikan dalam dua kelompok yaitu:

1. Metode mengajar secara individual
  - a. Metode ceramah.
  - b. Metode tanya jawab
  - c. Metode diskusi
  - d. Metode driil
  - e. Metode demonstrasi / peragaan
  - f. Metode pemberian tugas
  - g. Metode simulasi
  - h. Metode pemecahan masalah
  - i. Metode bermain peran
  - j. Metode karya wisata
2. Metode mengajar secara kelompok
  - a. Metode seminar
  - b. Metode simposium
  - c. Metode forum
  - d. Metode panel

Memang semua metode pengajaran tidak ada yang sempurna, karena semua metode pengajaran masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangannya. Metode ceramah dan diskusi sudah tidak asing lagi bagi peserta didik. Metode diskusi merupakan penyampaian bahan pelajaran dengan menugaskan siswa atau kelompok siswa melaksanakan percakapan ilmiah untuk mencari kebenaran dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Metode diskusi



ini siswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar agar bisa berpikir kreatif dalam pembelajaran. Begitu pula dengan metode *role playing*, namun metode ini jarang sekali digunakan bahkan peserta didik belum begitu mengenal metode ini.

Seharusnya siswa dalam pembelajaran banyak memunculkan kreativitas. Hal ini membutuhkan peran guru yang optimal dalam proses pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kreativitas siswa. Guru seharusnya dapat mengelola pembelajaran untuk membuat siswa aktif dan kreatif.

Kenyataannya, tidak bisa dipungkiri bahwa masih banyak diantara guru-guru menyelenggarakan pengajaran tidak menarik dan karenanya kurang dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Begitu pula dalam pembelajaran PKn di kelas VII SMP Negeri 16 Surakarta, metode yang digunakan oleh guru adalah ceramah dan diskusi, serta jarang dikenalkan metode selain itu. Penggunaan metode ceramah masih mendominasi kegiatan guru sehari-hari. Peserta didik kegiatannya berulang-ulang di sekitar mendengar, memperhatikan penjelasan dan mencatat hal-hal yang disampaikan oleh guru. Sehingga pembelajaran PKn di kelas VII SMP Negeri 16 Surakarta kurang membuat siswa kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu ada anggapan bahwa mata pelajaran PKn merupakan pembelajaran yang membosankan dan hanya terkesan teori saja.

Oleh karena itu, perlu dikenalkan metode *role playing*. Metode ini, sepanjang sepengetahuan penulis belum pernah diberikan dalam pembelajaran PKn di kelas VII SMP Negeri 16 Surakarta. Metode ini setidaknya-didaknya diterapkan sekali dalam setiap tahun ajaran supaya bisa mengubah anggapan negatif dalam pembelajaran PKn. Metode *role playing* melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Jadi, dengan metode ini siswa dapat lebih kreatif dalam pembelajaran.

Banyak penelitian mengenai Metode Pembelajaran dan kreativitas siswa, misalnya:

1. Studi komparasi metode pembelajaran *Contekstual Teaching Learning (CTL)* dengan Sains Teknologi Masyarakat (STM) ditinjau dari kreativitas dan

prestasi belajar pada pokok bahasan kesetimbangan kimia siswa kelas XI IPA SMA MTA Surakarta T.A 2005/2006 oleh Farida R.P (Skripsi, 2006). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa tidak ada perbedaan pengaruh antara penggunaan metode pembelajaran pada kelompok CTL dan STM terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa.

2. Studi komparasi pembelajaran kimia dengan menggunakan pendekatan peta konsep dan diskusi kelompok terhadap prestasi belajar dengan memperhatikan kreativitas siswa kelas X semester 2 SMAN 1 Pemalang T.A 2005/2006 oleh Ratna A (Skripsi, 2006). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pendekatan peta konsep lebih baik dibanding diskusi kelompok dalam hal prestasi belajar dan kreativitas siswa, namun tidak ada interaksi antara penggunaan peta konsep dan diskusi kelompok dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar.
3. Pengaruh pembelajaran *SSCS (Search Solve Create and Share)* dan metode pembelajaran *GI (Group Investigation)* terhadap prestasi belajar dengan memperhatikan kreativitas siswa pada materi kimia sistem koloid semester genap kelas XI SMA N 1 Gemolong T.A 2006/2007 oleh Sri Wulandari (Skripsi, 2007). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *SSCS* dan *GI* terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa, namun tidak ada interaksi antara penggunaan *SSCS* dan *GI* dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar.
4. Pengaruh penerapan metode *problem solving* terbimbing dan mandiri terhadap prestasi belajar kimia ditinjau dari kreativitas siswa pada materi pokok larutan kelas XI semester II SMA N Pati T. P 2005/2006 oleh Fenty Indrayani (Skripsi, 2006). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan metode *problem solving* terbimbing dan mandiri terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa, namun tidak ada interaksi antara penerapan metode *problem solving* terbimbing dan mandiri dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar.

Beberapa penelitian tersebut menyatakan bahwa tidak ada interaksi antara penggunaan metode pembelajaran CTL dan STM, Peta Konsep dan Diskusi

Kelompok, *SSCS* dan *GI, Ploblem Solving* terbimbing dan Mandiri, dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar. Selain itu, diungkapkan bahwa pembelajaran Peta Konsep lebih baik dari pada Diskusi Kelompok bila dilihat dari kreativitas siswa. Pembelajaran CTL, STM dikatakan tidak memberi pengaruh terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa. Sedangkan pembelajaran *SSCS* dan *GI, Problem Solving* terbimbing dan mandiri, memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa. Namun, sepanjang sepengetahuan penulis belum ditemukan penelitian yang membandingkan metode diskusi dengan metode *role playing*.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Studi Komparasi antara Metode Diskusi dengan Metode *Role Playing* ditinjau dari Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas VII SMP N 16 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masalah materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang terkesan teoritis dan sulit dipahami oleh siswa.
2. Masalah metode ceramah dan diskusi yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Masalah metode *role playing* yang masih jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Masalah tingkat kreativitas siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang masih rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan agar permasalahan yang dikaji lebih terarah dan mendalam. Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada nomor 4, yakni masalah tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas VII di SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009 yang masih rendah.

### **D. Perumusan Masalah**

Menurut Winarno Surakmad (2004 : 34) “Masalah adalah kesulitan yang menggerakkan manusia untuk memecahkan”. Berdasarkan dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Adakah perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009 ?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai salah satu referensi untuk mendukung efektifitas pemberian pembelajaran dengan metode *role playing*.
  - b. Untuk menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya metode mengajar pada pembelajaran PKn.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi pembaca, sebagai salah satu materi pembandingan dari penelitian tindakan kelas yang menguji efektifitas pemberian model pembelajaran dengan metode *role playing*.
  - b. Bagi guru, sebagai salah satu masukan untuk memvariasikan metode pembelajaran.
  - c. Bagi peneliti, sebagai salah satu alternatif model dalam upaya menumbuhkan minat belajar siswa yang membawa konsekuensi siswa untuk kreatif dalam pembelajaran PKn.

## **BAB II** **LANDASAN TEORI**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### 1. Studi Komparasi

##### **a. Studi**

Studi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya “Kajian, mempelajari” (Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1997: 860). Sedangkan menurut Piter Salim & Yenny Salim (1991: 708) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer, Studi berasal dari bahasa Inggris *to study* yang berarti ingin “ Mendapatkan atau mempelajari”. Mempelajari berarti ingin mendapatkan sesuatu yang khusus dengan didorong oleh rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang belum dipelajari atau dikenal. Sehingga dalam skripsi ini Studi berarti Mempelajari.

##### **b. Komparasi**

Komparasi berasal dari bahasa Inggris “*Comparison*”, yang artinya perbandingan (Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1990: 450). Arswani Sujud dalam Suharsimi Arikunto (2006: 247) mengemukakan bahwa “Penelitian komparasi akan dapat menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang prosedur kerja, tentang ide-ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide atau prosedur kerja”.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (2004:143) dalam bukunya Pengantar Pengetahuan Ilmiah mengatakan bahwa Komparasi adalah Penyelidikan yang berusaha mencari pemecahan melalui analisis tentang hubungan sebab akibat, yaitu memilih faktor-faktor tertentu yang berhubungan dengan situasi atau fenomena yang diselidiki dan membandingkan satu faktor dengan faktor lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Studi Komparasi adalah suatu bentuk penelitian yang membandingkan antara variabel-variabel yang saling berhubungan dengan menemukan perbedaan-perbedaan ataupun persamaannya.

#### 2. Metode Mengajar

##### **a. Hakekat metode mengajar**

###### 1) Metode

Metode menurut Piter Salim dan Yenny Salim (1991: 580) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer adalah “Cara yang teratur dan terdapat baik-baik untuk mencapai maksud”. Metode atau model adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan (Winarno Surakhmad, 1986: 95).

Sedangkan Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 114) menyatakan bahwa “Metode adalah cara-cara untuk mencapai tujuan tertentu”. Hal serupa dikatakan oleh IL. Pasaribu dan Simanjuntak ( 1980:26 ) mengatakan “ Metode adalah cara yang sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan”. Cara yang sistematis ini merupakan bentuk konkrit daripada penerapan petunjuk-petunjuk umum pengajaran pada proses pengajaran tertentu. Metode dalam bahasa Arab adalah *Thariqah* ( Abdul Majid, 2007:133 ), yaitu rencana menyeluruh tentang penyajian materi ajar secara sistematis dan berdasarkan pendekatan yang ditentukan. Selain itu, metode bersifat prosedural.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka metode adalah cara yang teratur dan merupakan alat untuk mencapai maksud dan tujuan tertentu.

## 2) Mengajar

Mengajar adalah membimbing kegiatan siswa belajar dengan mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa, sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar (Nana Sudjana, 1996: 7). Selain itu, mengajar dapat dikatakan proses menyampaikan ilmu pengetahuan atau bahan pelajaran kepada siswa atau anak. Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Mengajar berusaha membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar ( Moh. Uzer Usman, 2001: 6). Mengajar menuntut keterampilan tingkat tinggi karena harus dapat mengatur berbagai komponen dan menyelaraskan untuk terjadinya proses belajar mengajar yang efektif. Mengajar pada intinya adalah menanamkan pemahaman yang mengarah pada timbulnya perubahan perilaku belajar siswa. Teori menyatakan bahwa “Mengajar adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya, sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efektif” ( S. Nasution, 2000:4). Definisi yang modern di negara-negara yang sudah maju menyatakan *teaching is the guidance of learning*, mengajar adalah bimbingan kepada anak dalam proses belajar mengajar

( Roestiyah, 1989:13 ). Dalam definisi ini menunjukkan bahwa yang aktif adalah anak yang mengalami proses belajar mengajar. Sedangkan guru hanya membimbing, menunjukkan jalan dengan memperhitungkan kepribadian anak. Biggs, seorang pakar psikologi kognitif masa kini membagi konsep mengajar menjadi tiga macam pengertian, yaitu:

- a) Pengertian kuantitatif, mengajar berarti... *the transmission of knowledge* atau penularan pengetahuan.
- b) Pengertian institusional, mengajar berarti... *the efficient orchestration of teaching skiil* atau penataan segala kemampuan mengajar secara efisien.
- c) Pengertian kualitatif, mengajar berarti ... *the facilitation of learning* atau upaya membantu memudahkan kegiatan belajar siswa.

( Muhibbin Syah, 2006: 183)

Konsep mengajar tersebut untuk lebih jelasnya dapat penulis uraikan bahwa pengertian kuantitatif guru hanya dituntut untuk menguasai materi kemudian menyampaikan kepada siswa tanpa memperhatikan bagaimana hasil yang akan dicapai nanti. Perilaku siswa menjadi tanggung jawab siswa sendiri karena guru dianggap sudah melaksanakan tugas dengan baik. Dalam pengertian institusional guru dituntut untuk menguasai berbagai teknik mengajar untuk menghadapi sejumlah siswa yang berbeda karakteristik, dalam hal kemampuan dan keinginannya. Pengertian ini lebih ideal dari pada sebelumnya karena sudah ada perhatian dari pihak guru terhadap kepentingan individu siswa. Sedangkan dalam pengertian kualitatif, guru berinteraksi dengan siswa agar siswa belajar dalam arti membentuk makna dan pemahamannya sendiri. Jadi, guru tidak menjejalkan pengetahuan kepada murid, tetapi melibatkannya dalam aktivitas belajar yang efisien dan efektif. Pengajaran ini berpusat pada siswa (*student centered*).

Mengajar bukan merupakan hal yang statis, tetapi merupakan interaksi yang dinamis antara kondisi sosial, tujuan pengembangan berpikir, teori-teori belajar, teknologi yang mendukung terutama dengan aspek personal dan intelektual dari pelajar. Menurut S. Nasution (2000:8)



“Mengajar adalah suatu usaha yang sangat kompleks, sehingga sukar menentukan bagaimana mengajar yang baik”.

Pengertian mengajar menurut Choiri Setiawan (2009) adalah “Suatu keadaan untuk menciptakan situasi yang mampu merangsang siswa untuk belajar”. Sedangkan pengertian metode mengajar menurut Tardif dalam Muhibbin Syah (2006:201) berpendapat bahwa mengajar adalah ... *any action performed by an individual ( the teacher) with the intention, of facilitating learning in another individual ( the learner)*. Pendapat tersebut berarti bahwa mengajar adalah sejumlah tindakan yang dilakukan oleh seorang individu (guru) dengan maksud atau tujuan, memudahkan pembelajaran dengan individu lain.

Namun, ada beberapa pendapat yang terlampau sempit tentang mengajar. Tafsiran yang kurang tepat tentang mengajar tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Mengajar adalah menyuruh anak menghafal.
- b) Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan.
- c) Mengajar adalah menggunakan satu metode mengajar tertentu.

( S. Nasution, 2000: 7)

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan kegiatan mengorganisir dan mengatur lingkungan yang ada di sekitar siswa, sehingga proses belajar mengajar yang berupa menanamkan pemahaman untuk timbulnya perubahan tingkah laku siswa dapat berjalan dengan efisien dan efektif.

### 3) Metode Mengajar

Metode mengajar terkadang disebut dengan teknik penyajian. Menurut Slameto (1991:90) metode belajar mengajar mempunyai pengertian, yaitu “Cara atau jalan untuk mencapai tujuan pengajaran”. Teknik pengajaran menurut Roestiyah (2001:1) adalah “Teknik pengajaran yang dikuasai oleh guru untuk mengajarkan atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik”. Sedangkan

metode mengajar dapat didefinisikan sebagai pedoman perencanaan, pelaksanaan, pengajaran serta evaluasi belajar yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pengajaran. ( Muhibbin Syah, 2006: 189 )

Dari berbagai pengertian di atas, maka hakekat metode mengajar adalah cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan serta tercapainya tujuan pengajaran.

#### **b. Pentingnya Kemampuan Guru dalam Memilih Metode Mengajar**

Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode mengajar yang tepat merupakan suatu tuntutan kemampuan profesional guru agar kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dapat berhasil secara maksimal.

Berdasarkan pendapat dari Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 273) menyatakan bahwa:

Untuk ketepatan pemilihan suatu metode hendaknya guru mempertimbangkan betul kebangkitan minat dan gairah serta kemampuan peserta didik dalam kegiatan belajar yang akan dialami. Sudah barang tentu berbagai metode yang digunakan secara bervariasi akan menunjang keberhasilan kegiatan pengajaran. Namun demikian, kemampuan dan tersedianya berbagai fasilitas akan turut pula menentukan pemilihan metode ini.

Pemilihan metode mengajar yang tepat oleh seorang guru atau calon guru akan dapat membantu siswa belajar secara efektif dan efisien. Untuk dapat memilih suatu metode mengajar yang sesuai, dengan penguasaan tersebut pengetahuan yang dikuasai semakin luas, terutama dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Lebih lanjut menurut Winarno Surakhmad (1986:21) “Cara mengajar yang menggunakan teknik yang beraneka ragam, penggunaannya disertai dengan pengertian yang mendalam dari guru akan memperbesar minat belajar siswa-siswa dan karenanya akan mempertinggi pula hasil belajar mereka”.

#### **c. Kriteria Pemilihan Metode Mengajar yang Tepat**

Setiap metode pada hakekatnya menuntun kita agar dengan mata pelajaran tertentu sesuai dengan tata urutan yang ditetapkan agar dapat sampai pada tujuan pendidikan yang diinginkan (Soemarsono, 2007: 8). Kriteria pemilihan metode mengajar dalam menjalankan pembelajaran berada ditangan guru.

Metode apapun yang digunakan oleh pendidik/ guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah akomodasi menyeluruh terhadap prinsip-prinsip kegiatan belajar mengajar ( Abdul Majid, 2007: 136-137 ).

Prinsip-prinsip tersebut dapat penulis uraikan yaitu: Pertama, berpusat kepada anak didik. Guru harus memandang anak didik sebagai suatu yang unik, tidak ada dua orang anak didik yang sama. Kedua, belajar dengan melakukan (*Learning Doing*). Supaya proses belajar itu menyenangkan, guru harus menyediakan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan apa yang akan dipelajarinya. Ketiga, mengembangkan kemampuan sosial. Keempat, mengembangkan keingintahuan dan imajinasi. Proses pembelajaran dan pengetahuan harus dapat memancing rasa ingin tahu anak didik. Kelima, mengembangkan kreativitas dan keterampilan memecahkan masalah. Proses pembelajaran dan pendidikan yang dilakukan oleh guru seharusnya bagaimana merangsang kreativitas dan daya imajinasi anak untuk menemukan jawaban terhadap setiap masalah yang dihadapi anak didik.

Guru harus memperhatikan kriteria pemilihan metode mengajar dengan memperhatikan faktor yang dapat menentukan ketepatangunaan metode. Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991: 117) berpendapat bahwa Metode mengajar terdiri dari 4 hal yaitu:

- 1) Harus relevan dengan tujuan.
- 2) Harus relevan dengan bahan.
- 3) Harus relevan dengan kemampuan guru.
- 4) Harus relevan dengan sistem pengajaran.

Menurut Winarno Surakhmad (1986:97) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas suatu metode mengajar. Faktor tersebut yang dimaksud adalah “ Murid, tujuan, situasi, fasilitas, pengajar atau guru”. Perpaduan pengaruh faktor-faktor itulah yang menjadi pertimbangan utama untuk menentukan metode mana yang paling baik untuk secara optimal berpengaruh atas dan terhadap faktor-faktor tersebut. Slameto (1991:98) dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar* menyatakan bahwa “ Sekali suatu metode kita pilih maka itu berarti kita menerima kelemahannya disamping keunggulannya”. Kriteria pemilihan metode mengajar menurutnya adalah sebagai berikut :

- 1) Tujuan pengajaran.
- 2) Materi pengajaran.
- 3) Besar kelas (jumlah siswa).
- 4) Kemampuan siswa.
- 5) Kemampuan guru.
- 6) Fasilitas yang tersedia.
- 7) Waktu yang tersedia.

Sedangkan menurut Soemarsono (2007:9-10), faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan metode mengajar antara lain: metode tergantung tujuan, kemampuan guru dan siswa, besarnya kelompok,

tersedianya waktu, fasilitas yang ada. Dalam memilih metode juga harus memperhatikan pertimbangan- pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Selalu berorientasi pada tujuan.
  - 2) Tidak hanya terikat pada satu alternatif.
  - 3) Kerap digunakan sebagai suatu kombinasi dari berbagai metode.
  - 4) Juga kerap digunakan berganti-ganti dari satu metode ke metode lainnya.
- (Suwarna dkk, 1993:39 )

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk memilih metode mengajar harus mempertimbangkan beberapa faktor antara lain:

- 1) Ciri khas dari setiap metode.
- 2) Tujuan yang akan dicapai.
- 3) Kemampuan guru dalam menggunakan metode.
- 4) Keadaan siswa.
- 5) Waktu yang tersedia.
- 6) Sarana dan prasarana yang ada.
- 7) Bahan atau materi pelajaran.

### 3. Metode Diskusi

#### a. **Hakekat Metode Diskusi**

Diskusi merupakan istilah yang sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Gagne dan Berliner dalam Moedjiono dan Moh. Dimiyati (1991:51) mengemukakan bahwa “Metode diskusi sungguh terbuka dan bervariasi pengertiannya”. Selain itu, metode diskusi dapat diartikan sebagai suatu cara penguasaan isi pelajaran melalui wahana tukar pendapat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh guna memecahkan suatu masalah.

Diskusi sebagai metode adalah suatu proses interaksi antara dua atau lebih individu, saling tukar informasi, pengalaman, pendapat, atau pemecahan masalah secara formal/lisan dengan tujuan tertentu (Sunaryo, 1989: 106). Pendapat serupa dikemukakan oleh E. Mulyasa (2006:116) menyatakan bahwa “Diskusi dapat diartikan sebagai percakapan responsif yang dijalani oleh pertanyaan-pertanyaan problematis<sup>2</sup> yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalah”. Metode diskusi merupakan salah satu cara mendidik yang berupaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang

atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Untuk mendapatkan hal yang disepakati, tentunya masing-masing menghilangkan perasaan subyektivitasnya dan emosionalitas yang akan mengurangi bobot pikir dan pertimbangan akal yang semestinya. Diskusi pada dasarnya ialah tukar menukar informasi, pendapat, dan pengalaman untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu. (Nana dalam Abdul Masjid, 2007: 142). Bentuk pengajaran yang populer salah satunya adalah diskusi, yang mengandung unsur-unsur demokratis, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri (Popham & Eva, 2003:84).

Hakekat metode diskusi menurut Endah (2008) adalah “Suatu cara mengajar yang dicirikan oleh suatu keterikatan pada suatu topik pokok pernyataan atau problem dimana para peserta diskusi dengan jujur berusaha untuk mencapai atau memperoleh suatu keputusan atau pendapat yang disepakati bersama”. Sedangkan menurut Davies (1991:32) dalam buku *Pengelolaan Belajar* menyatakan bahwa “Metode diskusi kelompok tidak ada definisi yang tepat, pada hakekatnya metode ini berpusat pada pelajar”. Menurut W. Gulo (2004:126) “Diskusi kelompok merupakan salah satu strategi belajar mengajar yang sesuai untuk maksud tersebut”. Diskusi kelompok adalah percakapan yang direncanakan atau persiapan diantara tiga orang siswa atau lebih tentang topik tertentu dengan seorang pemimpin (Slameto, 1991:101). Teknik diskusi adalah salah satu teknik belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru di sekolah. Pengertian mengajar dengan teknik diskusi ini berarti : (Roestiyah, 2001:5)

- 1) Kelas dibagi dalam beberapa kelompok.
- 2) Dapat mempertinggi partisipasi siswa secara individual.
- 3) Dapat mempertinggi kegiatan kelas secara keseluruhan dan kesatuan.
- 4) Rasa sosial mereka dapat dikembangkan, karena bisa saling membantu dalam memecahkan soal, mendorong rasa kesatuan.
- 5) Memberi kemungkinan untuk saling mengungkapkan pendapat.
- 6) Merupakan pendekatan demokratis.
- 7) Memperluas pandangan.

- 8) Menghayati kepemimpinan bersama-sama.
- 9) Membantu mengembangkan kepemimpinan.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode diskusi adalah sebagai suatu kegiatan belajar mengajar yang membicarakan suatu topik atau masalah yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (dapat guru dan siswa atau siswa lain), dimana orang-orang yang berbincang memiliki perhatian yang sama terhadap topik atau masalah yang menjadi pokok pembicaraan, sehingga mendapatkan berbagai alternatif jawaban terhadap topik atau masalah yang didiskusikan.

#### **b. Tujuan Penggunaan Metode Diskusi**

Hisyam Zaini, dkk (2007: 129) dalam bukunya Strategi Pembelajaran Aktif menyatakan bahwa “Diskusi merangsang intelegensi kita untuk menemukan setiap jawaban dari masalah yang dimunculkan, dengan diskusi kecerdasan seseorang akan muncul dengan lebih mudah dalam kesederhanaan yang memukau”. Berbeda dengan pendapat Slameto (1991:101) yang menguraikan kenapa diskusi kelompok digunakan dan untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

Gunakan Diskusi Kelompok:

- 1) Pada waktu saling mengemukakan pendapat.
- 2) Untuk membuat problema itu menarik.
- 3) Untuk membantu peserta mengemukakan pendapatnya.
- 4) Untuk mengenal dan mengelola problema.
- 5) Untuk menciptakan suasana yang formil.
- 6) Untuk memperoleh pendapat siswa yang tidak suka berbicara.

Metode diskusi digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan tertentu, seperti dikemukakan oleh Moedjiono dan Moh. Dimiyati (1991: 51) bahwa:

Secara terperinci, tujuan pemakaian metode diskusi adalah:

- 1) Mengembangkan keterampilan bertanya, berkomunikasi, menafsirkan, dan menyimpulkan pada diri siswa.
- 2) Mengembangkan sikap positif terhadap sekolah, para guru, dan bidang studi yang dipelajari.
- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan konsep diri (*self-concepts*) yang lebih positif.
- 4) Meningkatkan keberhasilan siswa dalam menemukan pendapat.
- 5) Mengembangkan sikap terhadap isu-isu kontroversial.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 124) bahwa:

Tujuan penggunaan metode diskusi:

- 1) Melatih peserta didik mengembangkan keterampilan bertanya, berkomunikasi, menafsirkan dan menyimpulkan bahasan;
- 2) Melatih dan membentuk kestabilan sosial-emosional;
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir sendiri dalam memecahkan masalah sehingga tumbuh konsep diri yang lebih positif;
- 4) Mengembangkan keberhasilan peserta didik dalam menemukan pendapat;
- 5) Menggambarkan sikap terhadap isu-isu kontroversial;
- 6) Melatih peserta didik berani berpendapat tentang suatu masalah.

Maksud digunakannya metode diskusi antara lain untuk merangsang pelajar agar lebih bersedia menggali, memahami, dan mencari alternatif pemecahan masalah yang sedang didiskusikan. Selain itu, lebih memahami orang lain dengan segala kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh yang bersangkutan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode diskusi untuk pengembangan pikiran kritis, sikap demokratis, tujuan-tujuan kognitif tingkat tinggi, dan pengembangan sosial-emosional serta pengembangan kreativitas.

### c. Jenis-jenis Metode Diskusi

Ada berbagai jenis diskusi yang dapat dilaksanakan oleh guru. Jenis-jenis diskusi yang digunakan oleh guru dalam suatu pembelajaran seharusnya dikuasai oleh guru, agar pelajaran itu dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan siswa dengan baik. Menurut Moedjiono dan Moh Dimiyati (1991 : 53-59) membagi diskusi menjadi tiga jenis yaitu “ Diskusi Kelas, Diskusi Kelompok, dan Sumbangan Pendapat”. Secara jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

#### 1) Diskusi Kelas

Diskusi kelas adalah salah satu jenis diskusi yang melibatkan seluruh siswa yang ada dalam kelas sebagai peserta diskusi, untuk membicarakan topik tertentu yang sebelumnya telah direncanakan.

#### 2) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah pembicaraan atau pertimbangan tentang suatu topik yang menjadi perhatian bersama di antara 3-6 orang peserta siswa, dimana para peserta berinteraksi tatap muka secara dinamis dan mendapat bimbingan dari seorang peserta yang disebut ketua atau moderator. Diskusi kelompok ada 2 macam yaitu :

a) Kelompok Dadakan (*Buzz Group*)

Kelompok dadakan adalah suatu jenis diskusi kelompok kecil yang beranggota 3-7 orang yang bertemu secara bersama-sama membicarakan suatu topik yang sebelumnya telah dibicarakan secara klasikal.

b) Kelompok Sindikat (*Syndicate Group*)

Kelompok sindikat merupakan salah satu jenis diskusi kelompok kecil (3-7) orang, dimana setiap kelompok mengerjakan tugas yang berbeda antara satu kelompok dengan kelompok yang lain.

3) Sumbangan Pendapat

Sumbang pendapat (*Brain Storming*) atau sering pula disebut inventarisasi (pengumpulan) gagasan merupakan salah satu jenis metode diskusi pada sumbang pendapat ini menjadi kegiatan pencurahan gagasan secara spontan yang berhubungan dengan bidang minat atau kebutuhan kelompok untuk mencapai keputusan.

Pendapat tersebut agak berbeda dengan Roestiyah (2001 : 9-14) yang mengungkapkan bahwa jenis-jenis diskusi itu ada beberapa macam, yaitu : “*Whole Group, Buzz Group, Panel, Symposium, Caologium, informal Dedate, Fish Bowl*”.

Sedangkan menurut Sunaryo (1989 : 106 – 112) dalam bukunya strategi belajar mengajar dalam pengajaran IPS menguraikan 10 jenis diskusi, yaitu : “*Whole Group, Diskusi Kelompok, Buzz Group, Panel, Symposium, Informasi Dabate, Fish Bowl, The Open-Discussion Group, Brainstorming Group, Qoloqium*”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa masing-masing ahli memiliki pendapat yang berbeda mengenai jenis diskusi dan penelitian ini menggunakan diskusi kelompok jenis *Buzz Group*.

**d. Kelemahan dan Kelebihan Metode Diskusi**

1) Kelemahan Metode Diskusi

Kita tahu bahwa masing-masing metode mempunyai kebaikan dan kelemahan (Suharsimi Arikunto,1988:62). Metode diskusi memiliki kelemahan, seperti yang diungkapkan oleh Roestiyah (2001: 6). Kelemahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Kadang-kadang bisa terjadi adanya pandangan dari berbagai sudut bagi masalah yang dipecahkan, bahkan mungkin pembicaraan menjadi



menyimpang, sehingga memerlukan waktu yang panjang. Untuk mengatasi hal ini instruktur harus menguasai benar-benar permasalahannya, dan mampu mengarahkan pembicaraan, sehingga bisa membatasi waktu yang diperlukan.

- b) Dalam diskusi menghendaki pembuktian logis, yang tidak terlepas dari fakta-fakta dan tidak merupakan jawaban yang hanya dugaan atau coba-coba saja. Maka pada siswa dituntut kemampuan berpikir ilmiah, hal itu tergantung pada kematangan, pengalaman dan pengetahuan siswa.
- c) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar.
- d) Peserta mendapat informasi yang terbatas.
- e) Mungkin dikuasai orang-orang yang suka berbicara.
- f) Biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal.

Pendapat di atas, pada hakekatnya seperti yang diungkapkan oleh Slameto (1991:101) yang membahas mengenai kekurangan metode diskusi sebagai berikut:

- a) Tidak dapat dipakai dalam kelompok yang besar.
- b) Peserta mendapat informasi yang terbatas.
- c) Diskusi mudah terjerumus.
- d) Membutuhkan pemimpin yang terampil.
- e) Mungkin dikuasai siswa-siswa yang suka berbicara.
- f) Biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal.

Menurut Suwarna, dkk ( 1993: 50) menyatakan bahwa kelemahan diskusi adalah “Sulit bagi guru untuk meramalkan arah penyelesaian diskusi, sulit bagi siswa untuk mengatur berpikir secara ilmiah”. Selain itu, diskusi tidak menjamin prestasi dan hasil diskusi tidak tercapai bila menyimpang dari pokok bahasan, diskusi mungkin dikuasai oleh orang-orang yang tertentu.(Sriyono dkk, 1992:112)

Sedangkan menurut Gil Strap & Martin serta Davies yang dikutip dalam Moedjiono dan Moh Dimiyati (1991: 52) menyatakan kekurangan metode diskusi adalah sebagai berikut:

Kekurangan-kekurangan metode diskusi seperti dikemukakan para penulis, antara lain:

- a) Metode diskusi sulit diramalkan hasilnya, walaupun telah diatur secara hati-hati.
- b) Metode ini kurang efisien dalam penggunaan waktu dan membutuhkan perangkat meja dan kursi yang mudah diatur.
- c) Metode ini tidak menjamin penyelesaian, sekalipun kelompok setuju atau membuat kesepakatan pada akhir pertemuan, sebuah keputusan yang dicapai belum tentu dilaksanakan.
- d) Metode ini seringkali didominasi oleh seorang atau beberapa orang anggota diskusi, dan menyebabkan orang yang tak berminat hanya sebagai penonton.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan metode diskusi adalah diskusi sering kali dimonopoli oleh siswa yang suka berbicara dan hasilnya sulit diramalkan.

## 2) Kelebihan Metode Diskusi

Suatu metode memiliki kelemahan dan tentunya diimbangi dengan kelebihan. Menurut Mulyani Soemantri dan Johar Permana (2001: 125), metode diskusi mempunyai kekuatan. Secara jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Dapat mendorong partisipasi peserta didik secara aktif baik sebagai partisipan, penanya, penyanggah maupun sebagai ketua atau moderator diskusi;
- b) Menimbulkan kreativitas dalam ide, pendapat, gagasan, prakarsa ataupun terobosan-terobosan baru dalam pemecahan masalah;
- c) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi demokratis.

Pendapat tersebut ternyata mengungkapkan bahwa metode diskusi mempunyai kekuatan yang salah satunya dapat menimbulkan kreativitas siswa. Slameto (1991:105) juga memberikan pendapatnya mengenai keunggulan metode diskusi sebagai berikut:

- a) Memberi kemungkinan untuk saling mengemukakan pendapat.
- b) Merupakan pendekatan yang demokratis.
- c) Mendorong rasa kesatuan.
- d) Memperluas pandangan.
- e) Menghayati kepemimpinan.
- f) Membantu megembangkan kepemimpinan.

Sedangkan kebaikan metode diskusi menurut Sriyono, dkk (1992: 111) yaitu: “Melibatkan pelajar dalam proses pembelajaran, memupuk kepercayaan diri, menggabungkan berbagai pendapat, menghasilkan pandangan baru, memudahkan pencapaian tujuan, melatih berpikir secara terarah”. Metode diskusi merupakan metode yang membutuhkan interaksi guru maupun siswa. Mengadakan interaksi dengan mempergunakan metode diskusi menurut Winarno Surakhmad (1986:104) berarti:

- a) Mempertinggi partisipasi setiap anggota secara individual.
- b) Mempertinggi partisipasi kelompok secara keseluruhan.

Selain itu, Suwarna dkk (2006: 110) menyatakan “Penerapan metode diskusi dipandang sebagai cara untuk mengembangkan kerjasama dalam memecahkan masalah”. Berdasarkan penelitian, metode ini menunjukkan efektivitas berpikir kritis, pemecahan masalah dan komunikasi antar pribadi.

Pendapat di atas pada dasarnya sama seperti yang diungkapkan Gilstrap & Martin, Gage & Berliner, Davies dalam Moedjiono dan Moh Dimiyati (1991: 52) adalah sebagai berikut:

Dari beberapa ahli dapat disimpulkan keunggulan metode diskusi meliputi:

- a) Metode ini memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berpartisipasi secara langsung, baik sebagai partisipan, kedua kelompok, atau penyusun pertanyaan diskusi. Adanya partisipasi langsung ini memungkinkan terjadinya keterlibatan intelektual, sosial-emosional, dan mental para siswa dalam proses belajar.
- b) Metode ini dapat digunakan secara mudah sebelum, selama, ataupun sesudah metode- metode yang lain.
- c) Metode ini mampu meningkatkan kemungkinan besar kritis, partisipasi demokratis, mengembangkan sikap, motivasi, dan kemampuan berbicara yang dilakukan tanpa persiapan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Kelebihan metode diskusi yaitu menimbulkan kreativitas siswa dalam ide dan partisipasi yang demokratis serta mendorong persatuan, kerjasama untuk mencapai tujuan. Kelemahan dan kelebihan metode

diskusi ini hendaknya menjadi perhatian guru, agar dalam penggunaan metode diskusi dapat berhasil dan efektif.

#### **e. Prosedur Penggunaan Metode Diskusi**

Prosedur penggunaan metode diskusi merupakan langkah-langkah, tahapan atau cara dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode diskusi. Menurut Moedjiono dan Moh Dimiyati (1991: 58-59) mengungkapkan bahwa Prosedur pemakaian metode diskusi secara umum terbagi menjadi tiga tahapan, yakni “Tahapan sebelum pertemuan, selama pertemuan dan setelah pertemuan”. Secara lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

##### 1) Tahapan sebelum pertemuan

Kegiatan yang harus dilaksanakan pada tahapan ini adalah:

- 1) Pemilihan topik diskusi, yakni suatu kegiatan yang dimaksudkan untuk menentukan topik diskusi, untuk melakukannya guru dan/ atau siswa menggunakan tujuan yang ingin dicapai serta minat dan latar belakang siswa sebagai kriteria;
- 2) Membuat rancangan garis besar diskusi yang akan dilaksanakan (jika memungkinkan bagi guru);
- 3) Menentukan jenis diskusi yang akan dilaksanakan;
- 4) Mengorganisasikan para siswa dan formasi kelas sesuai dengan jenis diskusinya.

##### 2) Tahapan selama pertemuan

Selama pertemuan diskusi dilaksanakan, sejumlah kegiatan yang harus dilaksanakan oleh guru dan para siswa ialah:

- 5) Guru memberikan penjelasan tentang tujuan diskusi, topik diskusi, dan kegiatan diskusi yang akan dilakukan;
- 6) Para siswa dan guru melaksanakan kegiatan diskusi (sesuai jenis diskusi yang digunakan);
- 7) Pelaporan dan penyimpulan hasil diskusi oleh siswa bersama guru; dan
- 8) Pencatatan hasil diskusi oleh siswa.

## 3) Tahapan setelah pertemuan

- 9) Membuat catatan tentang gagasan-gagasan yang belum ditanggapi dan kesulitan yang timbul selama diskusi; Mengevaluasi diskusi dari berbagai dimensi dan mengumpulkan evaluasi dari para siswa serta lembaran komentar.

Selain itu, Tjokrodiharjo dalam Trianto (2007:125) menguraikan langkah-langkah guru dalam menyelenggarakan diskusi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel. 1 Langkah-langkah Guru Menyelenggarakan Diskusi

Tahapan	Kegiatan Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan mengatur setting	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran khusus dan menyiapkan siswa untuk berpartisipasi.
Tahap 2 Mengarahkan diskusi	- Guru mengarahkan fokus diskusi dengan menguraikan aturan-aturan dasar, mengajukan pertanyaan-pertanyaan awal, menyajikan situasi yang tidak dapat segera dijelaskan/ menyampaikan isu diskusi.
Tahap 3 Menyelenggarakan diskusi	- Guru memonitor antar aksi, mengajukan pertanyaan, mendengarkan gagasan siswa, menanggapi gagasan, melaksanakan aturan dasar, membuat catatan diskusi, menyampaikan gagasan kepada siswa.
Tahap 4 Mengakhiri diskusi	- Guru menutup diskusi dengan merangkum atau mengungkapkan makna diskusi yang telah diselenggarakan kepada siswa.
Tahap 5 Melakukan tanya jawab singkat tentang proses diskusi itu	- Guru menyuruh para siswa untuk memeriksa proses diskusi dan berpikir siswa.

Untuk dapat menjalankan peranan sebagai pemimpin interaksi melalui diskusi, maka menurut Winarno Surakhmad (1986: 104) pada umumnya guru sebagai pemimpin diskusi perlu memperhatikan tiga hal, yaitu

- 1) Pemimpin sebagai pengatur lalu lintas jalannya diskusi.
- 2) Pemimpin sebagai dinding penangkis (umpan balik).
- 3) Pemimpin sebagai petunjuk jalan dalam pemecahan masalah.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Trianto (2007:124) yang menyatakan hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam melakukan diskusi adalah

- 1) Menetapkan aturan diskusi dan memfokuskan diskusi.
- 2) Melaksanakan diskusi.
- 3) Mengulas diskusi, mengulas jalannya diskusi yang telah dilakukan.

Sedangkan prosedur penggunaan metode diskusi menurut Surjadi (1989: 63-65) adalah dengan cara membagi tugas antara pemimpin dengan anggota diskusi, masing-masing mempunyai tugas dalam mendiskusikan topik yang menjadi minat bersama.

Langkah-langkah penggunaan metode diskusi jenis *Buzz Groups* menurut Hizyam Zaini, dkk (2007: 124) adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah dan strategi ini biasanya dimulai dengan memilih orang yang akan melaporkan hasil diskusi atau juru bicara sekaligus memimpin diskusi. Kemudian meminta kepada setiap anggota kelompok untuk mengemukakan satu ide untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah yang didiskusikan. Akhirnya mereka harus menghasilkan satu ide yang disepakati bersama untuk dilaporkan ke kelas besar. Untuk strategi ini biasanya kelompok diberi batasan waktu seperti lima menit, sepuluh menit atau lebih tergantung kompleksitas masalahnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prosedur pelaksanaan metode diskusi pada penelitian ini menggunakan metode diskusi kelompok tipe *Buzz Group* dengan langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok, tiap kelompok beranggotakan 6-7 siswa.
- 2) Masing-masing kelompok diberi kasus yang berbeda untuk diselesaikan bersama.

- 3) Tiap kelompok mempresentasikan hasil kelompok disertai dengan tanya jawab.
- 4) Pada waktu mempresentasikan tiap kelompok diberi waktu 7-10 menit.
- 5) Guru mengevaluasi hasil diskusi bersama siswa.

#### 4. Metode Role Playing

##### a. **Hakekat Metode Role Playing**

*Role playing* (bermain peran) merupakan suatu teknik pembelajaran untuk menghadapi proses pemikiran dan perasaan yang majemuk secara efektif (Reni Akbar- Hawadi dkk, 2001: 39). Sedangkan pengertian metode *role playing* menurut Kiranawati (2007) adalah “Suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Menurut Mantola (2009) menyatakan bahwa “*Role Playing is a sosial activity, where imaginary people acting out in a imaginary environment*”. Berarti *Role Playing* dikatakan sebagai aktivitas sosial, dimana seseorang memainkan peran dengan mengimajinasikan lingkungan. Metode ini murid memainkan peran sehingga mereka dapat menghayati sesuatu, hal itu diungkap oleh Eddy (1987:116). *Role Play* memang dimaksudkan untuk melakukan analisis kompetensi berdasarkan pengamatan dan penilaian terhadap sejumlah orang yang melakukan peran tertentu. Melalui kegiatan ini diharapkan diperoleh sejumlah peran tertentu yang ada di dalam masyarakat, sebagai bahan untuk mengidentifikasi kompetensi yang perlu dikembangkan dan dimiliki oleh murid.

Secara etimologis Ladousse (1997: 5) menyatakan bahwa “*Role play comes from 2 word, role and play. Role means play a part in a specific situation. Play means the role is taken on in safe environment in which students are inventive and play ful as possible*”. Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa *role play* berasal dari 2 kata *role* dan *play*. *Role* berarti memainkan satu bagian dalam situasi yang berbeda. *Play* berarti peran yang dibawakan dalam lingkungan yang aman dimana sebisa mungkin penuh daya cipta dan bermain.

Sedangkan Moedjiono dan Moh Dimyati (1991: 81) menyatakan bahwa :

Bermain peran (*role playing*), yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat dipercaya, atau mengkhayalkan situasi pada suatu tempat dan/atau waktu tertentu.

Selain memainkan peran yang berkaitan dengan kejadian, teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi kasus tersebut melibatkan individu-

manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu-individu tersebut dalam dramisasi ( Oemar Hamalik, 1990:245).

Aktivitas *role play* adalah aktivitas dimana siswa diajak berimajinasi bahwa mereka ada di dalam situasi yang berbeda dan berekspresi secara tepat. Pendapat tersebut diungkapkan oleh Harmer (1998: 92) bahwa “*Role play activities are those where students are asked to imagine that they are in different situations and act accordingly*”.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah teknik pembelajaran dimana penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memainkan peran terhadap kasus tertentu, sehingga siswa dapat berkreasi menunjukkan kemampuannya dalam pembelajaran.

#### **b. Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing***

Bermain peran (*role playing*) menurut Mulyani dan Johar (2001: 60), didesain terutama untuk memupuk:

- 1) Analisis nilai dan perilaku pribadi;
- 2) Pengembangan strategi untuk memecahkan masalah antar pribadi;
- 3) Perkembangan empati/ penghargaan terhadap orang lain.

*Role Playing* juga perlu diterapkan dalam pembelajaran, Slameto (1991:104) juga berpendapat sebagai berikut:

Gunakan *Role Play*:

- 1) Jika peserta perlu mengetahui lebih banyak tentang pandangan yang berlawanan.
- 2) Jika peserta mempunyai kemampuan untuk memakainya.
- 3) Pada waktu membantu peserta “memahami” sesuatu masalah.
- 4) Jika ingin mencoba mengubah sikap.
- 5) Jika pengaruh emosi dapat membantu dalam penyajian masalah.

Selain itu, bermain peran (*role playing*) pada intinya ingin mengungkapkan agar pembelajaran lebih meluaskan pemikirannya serta melakukan peran serta dalam kegiatan-kegiatan yang lebih majemuk dan menantang (Reni Akbar- Hawadi dkk, 2001: 38). Menurutnya *role playing* merupakan metode dan teknik pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan proses pemikiran dan perasaan yang majemuk.

Tujuan guru mempergunakan metode *role playing* adalah untuk memusatkan siswa dalam pembelajaran, dimana siswa seharusnya memberikan respon yang sesuai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Duveen dan Solomon (1994: 578) dalam *Journal of Research in Science Teaching* yang menyatakan bahwa:

*We have been concerned that all students should take some part in the exercise, that they should work collaboratively in groups, that they should study a comprehension passage, and that they should have sufficient time to get into character and create appropriate*



*responses for expected question. The early part to the work is a learning activity from a text, in the sense used by Davies and Greene about reading for learning in science.*

Kutipan tersebut memiliki arti bahwa kita telah memusatkan siswa untuk membawakan latihan, mereka seharusnya bekerja secara kolaborasi dalam kelompok, mereka seharusnya memahami teks, mereka seharusnya memiliki waktu yang cukup untuk mengetahui karakter dan menciptakan respon yang cocok untuk pertanyaan yang diharapkan. Awal dari pekerjaan adalah aktivitas belajar dari teks yang digunakan Davies dan Greene tentang membaca untuk belajar ilmu pengetahuan.

Masing-masing pendekatan *role playing* memiliki tujuan yang berbeda, seperti halnya *role-play problem based* mempunyai tujuan pembelajaran yang diungkapkan oleh Hisyam Zaini, dkk (2007: 106) bahwa:

Dalam suatu pendekatan berbasis problem peserta diminta untuk:

- 1) Menarik pengetahuan dari suatu wilayah disiplin ilmu tertentu.
- 2) Menggunakan pengetahuannya sendiri secara tepat.
- 3) Menerapkan pengetahuan ini dalam serangkaian tantangan.
- 4) Mereaksi secara tepat terhadap problem yang muncul.
- 5) Mencapai solusi yang telah dipertimbangkan dengan berdasar pada alasan yang dibenarkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* menekankan siswa untuk belajar aktif dimana didalamnya terdapat suatu bekal pengetahuan dan latihan keterampilan afektif, kognitif serta psikomotor serta pengalaman praktis agar siswa memiliki kompetensi dan kreativitas dalam berpartisipasi.

### **c. Pendekatan Role Playing**

Sebagai suatu strategi pembelajaran, *role play* mempunyai beberapa pendekatan. Pendekatan tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Menurut Hisyam Zaini, dkk (2007: 110-111) menyebutkan 3 pendekatan yang umum terdapat dalam *role play* yaitu "*Role play sederhana (simple role-play), role-play latihan (role-play exercises), role-play yang diperpanjang (extended role-play)*".

Berikut ini diuraikan tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role-play*:

- 1) *Role-play sederhana (simple role-play)*

*Role-play* tipe ini tidak menuntut suatu persiapan. Guru memberikan peran khusus kepada siswa untuk dikembangkan.

- 2) *Role-play latihan (exercises)*

*Role play* tipe ini merupakan *role play* berbasis ketrampilan dan menuntut suatu persiapan.

- 3) *Role-play yang diperpanjang (extended role-play)*

Di sini peserta membutuhkan *briefing* tentang problem atau skenario tentang peran mereka sendiri.

*Role play* tidak dirancang dengan niat menjadi suatu pertunjukkan publik. Meskipun demikian, siswa sulit untuk menghilangkan kecemasan tersebut. Di samping itu, guru perlu mengemukakan tujuan pembelajaran dari *role play* supaya dapat menggugah motivasi siswa untuk kreatif dalam mengembangkan perannya. Pola organisasi *role play* disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu. Seperti yang diungkapkan oleh Oemar Hamalik (1990:246) menyatakan “Ada 3 pola organisasi *Role Playing* yaitu tunggal, jamak, ulangan”. Penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Bermain peranan tunggal (*single role play*)

Mengantar siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan.

2) Bermain peranan jamak (*multiple role-play*)

Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

3) Peranan ulangan (*role-play repetition*)

Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *role play* ditinjau dari pendekatannya terdapat *role play* sederhana, latihan dan diperpanjang, sedangkan pola organisasi *role play* ada bermain peran tunggal, jamak, dan ulangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *role playing* sederhana dengan pola organisasi jamak.

#### **d. Kelemahan dan Kelebihan Metode *Role Playing***

1) Kelemahan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* memiliki kelemahan seperti metode-metode mengajar lainnya. Kelemahan metode *role playing* menurut Ratri (2008) adalah ketidakamanan anggota kelas artinya perlu kontrol yang ekstra dari guru dalam mengelola kelas, kesulitan-kesulitan interpersonal, penampilan yang tidak efektif karena reaksi negatif dari anggota lain. Slameto (1991:105) menyebutkan kekurangan metode ini, sebagai berikut:

- i. Mungkin masalahnya disatukan dengan pemerannya.
- ii. Banyak yang tidak senang memerankan sesuatu yang salah.
- iii. Membutuhkan pemimpin yang terlatih.
- iv. Terbatas pada beberapa situasi saja.
- v. Ada kesulitan dalam memerankan.

Sedangkan menurut Hisyam, dkk (2007: 114-115) mengenai hambatan dalam menggunakan metode *role playing* pada dasarnya adalah memerlukan kreativitas guru dalam membangun aturan dasar, mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, membuat langkah-langkah yang jelas, menggambarkan skenario atau situasi, memotivasi untuk melakukan peran siswa supaya meminimalisir ketakutan tampil di depan publik. Hambatan tersebut pada dasarnya tertuju pada guru sebagai penyelenggara metode mengajar. Di samping itu juga siswa yang harus aktif, kreatif dan interaktif dalam proses belajar mengajar.

## 2) Kelebihan Metode *Role Playing*

Suatu metode tentunya punya kelebihan, begitu juga metode *role playing* menurut Endah (2008), mengungkapkan bahwa:

Kelebihan metode *role playing*: melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama secara utuh. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu permainan-permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Bila pendapat tersebut diuraikan, pada hakekatnya seperti yang diungkapkan oleh Slameto (1991:105) sebagai berikut:

- a) Segera mendapat perhatian.
- b) Dapat dipakai pada kelompok besar maupun kecil.
- c) Membantu anggota untuk menganalisa sesuatu.
- d) Menambah rasa percaya diri para peserta.
- e) Membantu anggota dan siswa menyelami masalah.
- f) Membantu anggota mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang.
- g) Membangkitkan minat dan perhatian pada saat untuk pemecahan masalah.

Keuntungan bermain peran bergantung kepada kegiatan terutama analisis sebagai tindak lanjutnya, dan juga bergantung kepada persepsi siswa tentang bermain peran yang menyerupai situasi kehidupan yang nyata (Mulyani dan Johar, 2001: 58).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kesulitan-kesulitan dengan metode ini berat, tetapi tidak berarti tidak dapat diatasi. Hambatan dalam metode *role playing* dijadikan tantangan bagi guru, mengingat begitu bermanfaat metode ini bagi anak didik.

## e. Prosedur penggunaan metode *role playing*

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman (*exsperimantal learning*) salah satunya adalah bermain peran (*role playing*). Dalam rangka

menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Persiapan dan instruksi.
- 2) Tindakan dramatic dan diskusi.
- 3) Evaluasi bermain peran. (Oemar Hamalik, 2003: 214-217)

Shafel dalam bukunya "*Role Playing for Sosial Studies*" (Mulyani dan Johar, 2001: 58-59) bahwa terdapat sembilan langkah *role playing* dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Fase membangkitkan semangat kelompok.
- 2) Fase pemilihan peserta.
- 3) Fase menentukan skenario.
- 4) Fase pengamatan.
- 5) Fase pelaksanaan kegiatan.
- 6) Fase diskusi dan evaluasi I.
- 7) Fase bermain peran.
- 8) Fase diskusi dan evaluasi II.
- 9) Fase melakukan generalisasi dan menyimpulkan.

Selain itu, ada delapan langkah-langkah untuk penggunaan bermain peran oleh Torrance dalam Reni Akbar-Hawadi, dkk (2003:41). Adapun delapan tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Merumuskan masalah.
- 2) Memberi suatu situasi konflik.
- 3) Memilih peran ( peran secara sukarela)
- 4) Memberi pengarahan singkat dan pemanasan kepada pemeran dan pengamat.
- 5) Meragakan situasi.
- 6) Menghentikan kegiatan jika peran menyimpang atau salah atau jika pemimpin melihat adanya kesempatan untuk merangsang pemikiran dan kreativitas dengan mengubah adegan.
- 7) Mendiskusikan dan menganalisis situasi, perilaku, dan gagasan pemikiran yang dihasilkan.
- 8) Membuat rencana untuk menguji lebih lanjut atau untuk menerapkan gagasan-gagasan baru.

Prosedur bermain peran yang diungkapkan diatas pada hakekatnya seperti pendapat Ratri (2008) yaitu membagi pelaksanaannya menjadi 2 yaitu: "Persiapan dan Memainkan peranan". Adapun uraian secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan
  - a) Tentukan masalah.
  - b) Buat persiapan peran.
  - c) Bangun suasana.
  - d) Pilihlah tokohnya.
  - e) Jelaskan dan berilah pemanasan.
  - f) Pertimbangkan latihan.
- 2) Memainkan
  - a) Memainkan.
  - b) Menghentikan.
  - c) Melibatkan penonton.
  - d) Menganalisis peran.
  - e) Mengevaluasi.

Sedangkan menurut Hisyam Zaini, dkk (2007: 107) menyatakan “Sebagian besar *role play* cenderung dibagi pada tiga fase yang berbeda, yaitu: (1) Perencanaan dan persiapan. (2) Interaksi. (3) Refleksi dan evaluasi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prosedur penggunaan metode *role playing* adalah perencanaan, pelaksanaan, evaluasi. Hal itu sebaiknya selalu diperhatikan oleh guru dengan disesuaikan kondisi supaya tujuan pembelajaran dalam metode ini dapat tercapai. Prosedur penggunaan metode *role playing* dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis *role playing* sederhana dan berbasis *problem* dengan pola organisasi jamak. Langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi siswa dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari 8-10 siswa.
- 2) Setiap kelompok diberi kasus yang berbeda.
- 3) Setiap kelompok memahami kasus dan skenario untuk diperankan.
- 4) Siswa memainkan peran sesuai dengan tugasnya masing-masing.
- 5) Setiap kelompok diberi waktu 10-15 menit untuk bermain peran.
- 6) Mengadakan evaluasi oleh kelompok lain bersama dengan guru.

## 5. Kreativitas Siswa

### a. Hakekat kreativitas siswa

Kreativitas merupakan ungkapan unik dari keseluruhan kepribadian sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dan tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap dan tingkah laku. Menurut E. Mulyasa (2005: 126-128) menyatakan “Kreativitas dapat dikembangkan dengan penciptaan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan

keaktivitasnya”. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat menciptakan kondisi yang baik, yang memungkinkan setiap peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya. Ini berarti kreativitas merupakan sifat kepribadian individu dan bukan sifat sosial yang dihayati oleh masyarakat yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Peter Salim dan Yenny Salim (1991:776) dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer “Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta”. Sedangkan menurut Conny dalam Reni Akbar-Hawadi, dkk (2001:4) mengemukakan, “Pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah”. Julius Chandra (2000:17) mendefinisikan “Kreativitas adalah kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna”.

Batasan lain mengenai kreativitas dikemukakan oleh Utami Munandar (2004:50) yaitu “Kreativitas adalah kemampuan yang tercermin dalam kelancaran, keluwesan atau fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi atau mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan”.

Salah satu tafsiran tentang hakekat kreativitas dikemukakan oleh Ausubel dalam Oemar Hamalik (1990:220) adalah sebagai berikut:

*Creative achievement ... reflects a rare capacity for developing in sights, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity.*

Pengertian di atas dapat diartikan bahwa Prestasi kreatif mengatarkan kapasitas yang luar biasa untuk mengembangkan kepekaan, dan apresiasi dalam intelektual/ aktivitas yang terbatas. Seorang pemikir lain, George D Stoddard dalam Julius Chandra (2000:13) menyatakan: “Menjadi kreatif berarti menjadi tidak dapat diterka atau diramalkan sebelumnya (*Unpredictable*)”.

Sedangkan dalam buku instart *creativity* menyatakan bahwa Musuh utama kreativitas ialah wawasan yang sempit dan inspirasi yang dangkal (Clegg & Paul Birch, 2001: 8).

Dari segi penekanannya kreativitas dapat didefinisikan ke dalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's of Creativity*, yaitu *Person, Process, Press* dan *Product*. Secara jelas empat jenis dimensi tersebut diutarakan dalam bukunya Reni Akbar, dkk (2001: 3) sebagai berikut:

- 1) *Dimensi person: Creativity refesto the abilities that are qaracteristic of creative people.*
- 2) *Dimensi proses: Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in original of thinking.*
- 3) *Dimensi press: Creativity can be regarded as the quality of product or person kudged to be creative by appropriate observers.*
- 4) *Dimensi product: Creativity is the ability to bring something new into existence.*

Berdasarkan kutipan di atas terdapat 4 jenis dimensi pengertian kreativitas yang dapat diartikan sebagai berikut: Dimensi person menyatakan kreativitas adalah kemampuan yang menjadi karakteristik kreatif seseorang. Dimensi Proses menyatakan kreativitas adalah proses manifestasi diri dengan lancar, fleksibel, sebagai gagasan asli. Dimensi Dorongan menyatakan kreativitas dianggap sebagai kualitas hasil atau pengolahan seseorang untuk menjadi kreatif dari pengamatan-pengamatan yang tepat. Dimensi Produk menyatakan kreativitas adalah membawa dan menciptakan sesuatu yang baru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas siswa adalah kemampuan siswa yang tercermin dalam kelancaran, keluwesan atau fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang kritis, inovatif dengan memiliki wawasan, inspirasi luas dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **b. Faktor-faktor yang Mendorong Kreativitas Siswa**

Kreativitas tidak akan terwujud dengan sendirinya tanpa adanya usaha lingkungan untuk membentuknya. Kreativitas dapat berkurang bila tidak digunakan, maka perlu dilatih dan dipupuk secara tepat. Kreativitas siswa dapat berkembang. Oleh karena itu, perlu adanya faktor-faktor pendorong, faktor tersebut dapat berupa faktor internal maupun eksternal.

Menurut Carl Rogers dalam Utami Munandar (2004: 34) menyebutkan tiga kondisi internal pribadi yang kreatif yaitu: “1) Keterbukaan; 2)

Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*); 3) Kemampuan bereksperimen untuk “bermain” dengan konsep-konsep”.

Untuk kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif menurut Rogers dalam Utami Munandar (2004: 38-39), yaitu:

- 1) Keamanan psikologis. Ada tiga proses yang saling berhubungan yaitu: a) Menerima individu sebagaimana adanya segala kelebihan dan keterbatasannya. b) Mengusahakan suasana yang di dalamnya evaluasi eksternal tidak ada atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam. c) Memberikan pengertian secara empatik (dapat ikut menghayati).
- 2) Kebebasan psikologis. Jika orang tua atau guru mengizinkan atau memberi kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Sedangkan faktor eksternal yang mendorong kemampuan siswa untuk mengembangkan kreativitas meliputi lingkungan keluarga dan sekolah. Pengembangan kreativitas di lingkungan keluarga menurut Hurlock dalam Monty dan Fidelis ( 2003:117-118 ) mengemukakan beberapa kondisi yang perlu diperhatikan karena kondisi tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak antara lain: “Waktu, Kesempatan menyendiri, Dorongan, Sarana, Lingkungan yang merangsang, Hubungan orang tua-anak yang positif, Cara mendidik anak, Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan”.

Sedangkan pengembangan kreativitas di lingkungan Sekolah, hal ini menjadi usaha guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Monty & Fidelis (2003:119) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan supaya pengembangan kreativitas dapat tercapai yaitu “ Pengaturan kelas, Suasana Pengajaran yang menyenangkan, Persiapan guru, Sikap guru, Metode Pengajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendorong kreativitas siswa adalah faktor internal dan eksternal yang perlu diperhatikan oleh guru supaya dapat tercapai tujuan pembelajaran yang kreatif dan interaktif, yang membawa implikasi tercapainya aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.



### c. Ciri-ciri Sikap Kreatif

Sikap kreatif adalah sikap bersedia mencetuskan, menerima gagasan-gagasan baru yang berbeda dengan gagasan yang biasa dicetuskan yaitu gagasan kreatif. Sikap kreatif dapat melepaskan diri dari ketegangan yang memiliki atau relaksasi, santai, dan bebas dari tekanan psikis. Siswa yang kreatif mampu membiarkan gagasan dicetuskan tanpa mengadakan penilaian terlebih dahulu terhadap gagasan tersebut.

Adapun ciri-ciri afektif orang kreatif terdiri atas:

- 1) Rasa ingin tahu yang mendorong individu lebih banyak mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek dan situasi serta membuatnya lebih peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti;
- 2) Memiliki imajinasi yang hidup, yaitu kemampuan memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi;
- 3) Merasa tertantang oleh kemajuan yang mendorongnya untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit;
- 4) Sifat berani mengambil resiko, yang membuat orang kreatif tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan
- 5) Sifat menghargai bakat-bakatnya sendiri yang sedang berkembang. (Monty & Fidelis, 2003: 110)

Ciri-ciri Non-Aptitude adalah ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap atau perasaan. Ciri-ciri afektif menurut Reni Akbar-Hawadi, dkk (2001:8-11) adalah “Rasa Ingin Tahu, Bersifat imajinatif, Merasa Tertantang oleh kemajuan, Sikap berani mengambil resiko, Sikap menghargai”. Berikut Penjelasannya:

- 1) Rasa ingin tahu
  - a) Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak.
  - b) Mengajukan banyak pertanyaan.
  - c) Selalu memperhatikan orang, obyek dan situasi.
  - d) Peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
- 2) Bersifat imajinatif
  - a) Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.

- b) Menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan khayalan dan kenyataan.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajuan
  - a) Terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit.
  - b) Merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit.
  - c) Lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- 4) Sikap berani mengambil resiko
  - a) Berani mengambil jawaban meskipun belum tentu benar.
  - b) Tidak takut gagal.
  - c) Tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan.
- 5) Sifat menghargai
  - a) Dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup.
  - b) Menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Sedangkan menurut Utami Munandar (2004:70) menyatakan bahwa sikap kreatif dioperasionalkan dalam dimensi sebagai berikut:

Skala sikap kreatif, meliputi dimensi:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman baru.
- 2) Kelenturan dalam berpikir.
- 3) Kebebasan dalam ungkapan diri
- 4) Menghargai fantasi.
- 5) Minat terhadap kegiatan kreatif.
- 6) Kepercayaan terhadap gagasan sendiri
- 7) Kemandirian dalam memberi pertimbangan

Hasil penelitian menunjukkan ada tiga belas indikator kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar dalam Eko (2008). Uraianya adalah sebagai berikut:

- 1. Dorongan ingin tahu besar.
- 2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- 3. Memberikan banyak gagasan.
- 4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
- 5. Mempunyai rasa keindahan.

6. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
7. Mempunyai pendapat sendiri.
8. Rasa humor tinggi.
9. Daya imajinasi kuat.
10. Keaslian tinggi.
11. Dapat bekerja sendiri.
12. Senang mencoba hal-hal baru.
13. Kemampuan mengembangkan gagasan.

Treffinger dalam Reni Akbar-Hawadi, dkk (2001:13) menyatakan bahwa “Tidak ada seseorangpun yang tidak memiliki kreativitas”. Mengenai ciri-ciri siswa yang kreatif adalah sebagai berikut:

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan segala sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai. Mereka tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. ( Utami Munandar, 2004:35)

Reni Akbar-Hawadi, dkk (2001: 14) mengemukakan bahwa kreativitas memiliki ciri-ciri tertentu. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang mendalam;
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot (tidak asal tanya);
- 3) Memberikan banyak gagasan, usul-usul terhadap suatu masalah;
- 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu;
- 5) Mempunyai atau menghargai rasa keindahan;
- 6) Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi;
- 7) Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi;
- 8) Mempunyai rasa humor;
- 9) Mempunyai daya imajinasi (misalnya memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa);

- 10) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil);
- 11) Kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macam gagasan;
- 12) Mampu menghadapi masalah dari berbagai sudut pandangan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan sikap kreativitas siswa hendak dikembangkan dengan memperhatikan ciri-ciri ini pendidik untuk membina generasi muda dan indikator sikap dari kreativitas siswa meliputi:

- 1) Rasa ingin tahu.
- 2) Bersifat imajinatif.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajuan.
- 4) Sikap berani mengambil resiko.
- 5) Sifat menghargai.
- 6) Memiliki minat yang luas.

**d. Ciri-ciri perilaku kreatif**

Treffinger mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya dapat dilihat melalui perilaku orang-orang yang kreatif (Utami, 2004:35). Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif, yang terurai dalam beberapa keterampilan yaitu “Keterampilan berpikir lancar, Keterampilan berpikir luwes, Keterampilan berpikir rasional, Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, Keterampilan menilai atau mengevaluasi”. Ciri-ciri tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berpikir lancar
  - a) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
  - b) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
  - c) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- 2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)
  - a) Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
  - b) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
  - c) Mencari banyak alternatif yang berbeda.
  - d) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

- 3) Keterampilan berpikir rasional
  - a) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
  - b) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
  - c) Mampu membuat kombinasi yang tidak lazim.
- 4) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi
  - a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.
  - b) Menambahkan atau memperinci dari suatu objek gagasan.
- 5) Keterampilan menilai atau mengevaluasi
  - a) Menentukan patokan nilai sendiri.
  - b) Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka.
  - c) Tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga pelaksanaannya.

Pendapat tersebut pada hakekatnya serupa dengan pendapat Guilford dalam Monty & Fidelis (2003:108). Terdapat lima cara yang menjadi sifat kemampuan berpikir untuk dijadikan keterampilan kreativitas seseorang adalah sebagai berikut:

- 1) Kelancaran (*fluency*)
- 2) Keluwesan (*flexibility*)
- 3) Keaslian (*originality*)
- 4) Penguraian (*elaboration*)
- 5) Perumusan kembali (*redefinition*)

Menurut David Cambell yang dikutip oleh Eko (2008), ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan. Meliputi:
  - a) Berpikir dari segala arah.
  - b) Berpikir ke segala arah.
  - c) Fleksibilitas konseptual.
  - d) Orisinalitas.
  - e) Lebih menyukai kompleksitas dari pada simplisitas.
  - f) Latar belakang hidup yang merangsang.
  - g) Kecakapan dalam banyak hal.
- 2) Ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup. Meliputi:

- a) Kemampuan untuk bekerja keras.
  - b) Berpikir mandiri.
  - c) Pantang menyerah.
  - d) Mampu berkomunikasi dengan baik.
  - e) Lebih tertarik pada konsep dari pada detail.
  - f) Keinginan tahu intelektual.
  - g) Kaya humor dan fantasi.
  - h) Tidak segera menolak ide.
  - i) Arah hidup yang mantap.
- 3) Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan tetapi kerap mempengaruhi perilaku orang-orang kreatif. Misalnya:
- a) Tidak mengambil pusing apa yang dipikirkan orang lain.
  - b) Kestabilan psikologis.

Berdasarkan survei kepustakaan, Supriyadi yang dikutip oleh Zumar (2008) mengidentifikasi terdapat 24 ciri kepribadian kreatif, 10 diantaranya yaitu:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru
- 2) Fleksibel dalam berpikir
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat.
- 4) Menghargai fantasi.
- 5) Tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif.
- 6) Mempunyai pendapat sendiri.
- 7) Mempunyai rasa ingin tahu besar.
- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat.
- 9) Berani mengambil resiko.
- 10) Percaya diri sendiri dan mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa ciri-ciri perilaku kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berpikir lancar.
- 2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel).
- 3) Keterampilan berpikir rasional.
- 4) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi.
- 5) Keterampilan menilai atau mengevaluasi.

Untuk kepentingan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas terdiri dari ranah afektif dan psikomotor. Indikator ranah afektif adalah sebagai berikut:

- 1) Rasa ingin tahu.
- 2) Bersifat imajinatif.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajuan.
- 4) Sikap berani mengambil resiko.
- 5) Sifat menghargai.
- 6) Memiliki minat yang luas.

Sedangkan indikator ranah psikomotor adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berpikir lancar.
- 2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel).
- 3) Keterampilan berpikir rasional.
- 4) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi.
- 5) Keterampilan menilai atau mengevaluasi.

## 6. Pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

### a. **Pembelajaran**

#### 1) Hakekat Pembelajaran

Menurut Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1997: 13) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan “Pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar” adalah 1. memperoleh kepandaian atau ilmu, 2. Berubah tingkah laku/tanggap yang disebabkan oleh pengalaman”.

Usaha pemahaman mengenai makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut: “*Crobranch* memberikan definisi: “*Learning is to shown by a change in behaviour as result of experience*” (Sardiman, 1992: 22). Kutipan tersebut memberikan pengertian pembelajaran adalah perubahan perilaku dikarenakan bertambahnya pengalaman.

Peristiwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dialami individu untuk mengembangkan dirinya. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyusun desain instruksional, menyelenggarakan KBM, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Pengertian pembelajaran juga diungkapkan dalam sumber lain yaitu :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru

sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi pelajaran. (UUSPN No. 20 Tahun 2003)

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

Diungkapkan dalam buku sumber bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar” (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 297). Sedangkan Gagne & Briggs dalam Choiri (2009) mengartikan bahwa “*Instruction* atau pembelajaran adalah salah satu sistem yang bertujuan untuk membantu proses dalam belajar mengajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

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

## 2) Ciri-ciri Pembelajaran

Diungkapkan dalam buku yang berjudul “Kurikulum dan Pembelajaran” yaitu bahwa “tiga ciri pembelajaran adalah rencana, kesalingtergantungan dan tujuan” (Oemar Hamalik, 2003:65). Ketiga ciri tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### a) Rencana

Rencana merupakan penataan sebelum kegiatan dilaksanakan. Dalam pembelajaran terdapat penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.



b) Kesalingtergantungan

Antara unsur-unsur sistem pembelajaran ada ketergantungan yang serasi dalam suatu keseluruhan. Masing-masing unsur memberikan sumbangan kepada sistem pembelajaran.

c) Tujuan

Sistem pembelajaran mempunyai tujuan utama yaitu agar siswa belajar. Dengan adanya proses pembelajaran akan memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan itu sendiri.

3) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang menjadi titik tolak dalam merancang sistem yang efektif. Secara khusus tujuan pembelajaran menurut teori adalah sebagai berikut :

- a) Untuk menilai hasil pembelajaran
  - b) Untuk membimbing siswa belajar
  - c) Untuk merancang sistem pembelajaran
  - d) Untuk melakukan komunikasi dengan guru-guru lainnya dalam meningkatkan proses pembelajaran
  - e) Untuk melakukan kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran.
- (Oemar Hamalik, 2003:75)

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan ( Oemar Hamalik, 1989: 60). Sedangkan tujuan belajar menurut Sardiman (1992: 28-30) adalah:

- a) Untuk mendapat pengetahuan.
- b) Penanaman konsep dan ketrampilan.
- c) Pembentukan sikap.

Tujuan itu menentukan arah mana suatu kegiatan akan dilakukan. Tujuan juga memudahkan suatu penilaian apakah suatu kegiatan menyimpang atau tidak.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran akan dapat tercapai bila terjadi interaksi yang baik antara guru dengan murid.

**b. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan dan bagian yang tidak terpisahkan dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan Kewarganegaraan adalah “Pendidikan yang mengembangkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air. (Penjelasan pasal 37 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional). Tujuan pendidikan kewarganegaraan harus dipahami dalam bingkai tujuan pendidikan. Haryono (2007:4) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan dapat disetarakan dengan “ *civic education*” yang dikembangkan di berbagai negara sebagai bidang studi ilmiah. Di Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan telah beberapa kali perubahan nama sejalan dengan perkembangan dan pasang surutnya perjalanan politik Bangsa Indonesia.

Hakikat pendidikan kewarganegaraan menurut Pristiadi (2009) adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara.

Menurut Syahrial Syarbaini, dkk (2006:4) Pendidikan kewarganegaraan merupakan:

Suatu bidang kajian yang mempunyai obyek telaah kebajikan dan budaya kewarganegaraan, dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan aktivitas-aktivitas sosial-kultural, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

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

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

PKn sebagai salah satu bidang studi atau mata pelajaran yang memiliki tujuan “*How to Develop Better Civics Behaviours*” membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial. PKn merupakan salah satu dari lima tradisi pendidikan IPS yakni *citizenship transmission*, saat ini sudah berkembang menjadi tiga aspek PKn (*Citizenship Education*), yakni aspek akademis, aspek kurikuler dan aspek sosial budaya. Secara akademis PKn menurut Dedi dwitagama (2008) dapat didefinisikan sebagai suatu bidang kajian yang memusatkan telaahannya pada seluruh dimensi psikologi dan sosial budaya kewarganegaraan individu dengan menggunakan ilmu politik dan pendidikan sebagai landasan kajiannya.

Sedangkan Udin S. Winataputra (2007) menyatakan bahwa “Pengertian pendidikan kewarganegaraan sebagai *citizenship education*, secara substantif dan *paedagogis* didesain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan”. Lebih lanjut beliau menyebutkan “Tiga Pendekatan dalam Membangun Karakter Bangsa”. Pertama, pendekatan *socio-cultural development* yang menganjurkan bahwa untuk membangun karakter dapat dilakukan melalui penciptaan dan pembiasaan perilaku dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Data empirik telah dibuktikan oleh para “*founding father*”, karena ditempa dalam situasi kehidupan penuh tantangan dalam perjuangan merebut dan mempertahankan kemerdekaan, maka karakter dan jiwa kebangsaan mereka amat tebal, sekalipun tidak mereka pelajari di bangku sekolah. Kedua, pendekatan *psycho-*

*paedagigical development* yang menganjurkan bahwa karakter dapat dibangun melalui perkembangan psikologis seseorang melalui proses belajar. Pendekatan inilah yang sedang diupayakan oleh dunia pendidikan, baik formal maupun non formal, melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Ketiga, pendekatan *socio-political development* yang mempercayai bahwa karakter bangsa dapat ditumbuhkembangkan melalui berbagai intervensi politik pemerintah.

PKn atau *Civic education* yang diartikan sebagai mapel di sekolah merupakan pembelajaran yang tidak mencangkup pengalaman belajar di sekolah tetapi juga di luar sekolah, sehingga PKn memiliki ruang lingkup kajian yang luas. Rumusan definisi di bawah ini kiranya dapat melukiskan ruang lingkup *Civic Education*.

*Civic education includes and insolves those teaching, that type of teaching method; those student activities; those administrative and supervisory procedures which the school may utilize purposively to make for better living together in the democratic way or (synonymously) to develop better in the behaviors*  
(Mahoney dalam Muhammad Nurman Sumantri, 2001: 283).

Rumusan tersebut memiliki arti bahwa pendidikan kewarganegaraan terkait pengajaran yang meliputi metode mengajar, aktivitas siswa, proses administratif dan pengawasan yang dimanfaatkan sekolah dengan tujuan membuat kehidupan bersama lebih baik dalam cara yang demokratis.

Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia ternyata tidak hanya mengemban misi sebagai pendidikan demokrasi. Menurut Winarno (2008 : 114-115) Pendidikan kewarganegaraan mengemban beberapa misi. Misi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan dalam arti sesungguhnya yaitu *civic education*.
- 2) Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai dan karakter.
- 3) Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan bela negara.
- 4) Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan demokrasi ( politik).

Sedangkan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian pada satuan pendidikan dasar dan menengah dalam Peraturan Menteri

Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah sebagai berikut:

Kelompok mata pelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

(Elista, 2008)

Kesadaran dan wawasan tersebut mencakup wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme, bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme. Sejalan dengan peraturan perundangan di atas, maka standar kompetensi kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Melalui pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan “Agar warga negara memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila, semua itu diperlukan demi tetap utuh dan tegaknya NKRI” (Sumarsono dkk, 2002: 3).

Selain itu, fungsi dan tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah pembentukan warga negara yang baik dan bertanggung jawab (*good and responsible citizenship*) yang diwujudkan nyatakan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara ( Gultom dkk, 2001:19). Namun, untuk sekarang ini pendidikan kewarganegaraan tidak hanya untuk pembentukan warga negara yang baik dan bertanggung jawab tetapi juga beradap atau *civil society*.

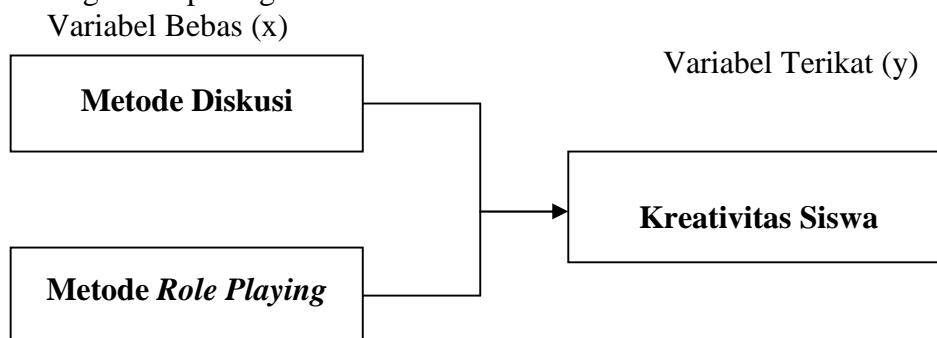
Maka dari berbagai pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pendidikan yang bertujuan untuk mendidik generasi muda agar menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang berpartisipasi aktif dalam rangka membangun sistem bangsa yang maju dan modern.

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan acuan di dalam melaksanakan penelitian dan merupakan jawaban atas perumusan masalah berdasarkan tinjauan pustaka. Adapun kerangka berpikir adalah sebagai berikut :

Guru dalam menggunakan metode mengajar diharapkan tepat. Metode mengajar yang digunakan sebaiknya tidak monoton hanya dengan satu metode, tetapi dapat divariasikan. Metode diskusi dan *role playing* sebagai variabel bebas merupakan metode yang menekankan kreativitas siswa ( variabel terikat). Namun, perbedaannya metode *role playing* lebih melibatkan setiap siswa dalam pembelajaran yang membawa konsekuensi, siswa dapat aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Sedangkan metode diskusi kurang begitu melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena biasanya diskusi dimonopoli oleh siswa yang cerdas, hal ini membawa dampak hanya siswa tertentu yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Secara diagram dapat digambarkan berikut ini :



Gambar 1. Diagram Kerangka Berpikir

## C. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan atau pendapat yang bersifat sementara, yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Menurut Winarno Surakhmat (2004 : 68) menyatakan “Hipotesis adalah suatu jawaban dugaan yang dianggap benar kemungkinannya untuk menjadi jawaban benar.”

Penulis mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini adalah : “Ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn Kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009”.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMP N 16 Surakarta.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu yang direncanakan dalam penelitian ini, dapat penulis gambarkan dengan skema sebagai berikut :

Tabel 2. Rencana Kegiatan Penelitian

Bulan Kegiatan	2008	2009					
	Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei	Juni
Proposal							
Perijinan							
Uji coba Instrumen & Observasi							
Pengumpulan & Analisis Data							
Penyusunan Laporan							

#### B. Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Adapun tujuan penelitian eksperimen adalah untuk mencari hubungan sebab akibat dengan memberi perlakuan-perlakuan tertentu pada dua kelompok eksperimen, sehingga dapat diketahui perlakuan cara yang terbaik antara dua kelompok. Penelitian ini melibatkan dua kelompok eksperimen, yaitu kelompok satu (I) dan kelompok dua (II). Pada kelompok eksperimen I diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi dan kelompok eksperimen II menggunakan metode *role playing*.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental jenis *Post test Equivalent Group*, yaitu desain dengan memberikan *post test* setelah kedua kelompok eksperimen diberi perlakuan. Berikut ini rancangan penelitiannya:

Tabel 3. Rancangan penelitian

Group	Perlakuan	Post Test
K <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	Y <sub>1</sub>
K <sub>2</sub>	X <sub>2</sub>	Y <sub>2</sub>

Keterangan :

K<sub>1</sub> = Kelompok Satu ( Kelas Eksperimen 1)

K<sub>2</sub> = Kelompok Dua ( Kelas Eksperimen 2)

X<sub>1</sub> = Metode diskusi

X<sub>2</sub> = Metode *role playing*

Y<sub>1</sub> = Tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode diskusi

Y<sub>2</sub> = Tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing*.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 130) Populasi adalah “Keseluruhan Subyek Penelitian”. Populasi yang dijadikan penelitian meliputi semua siswa kelas VII SMP N 16 Surakarta sejumlah 5 kelas pada tahun pelajaran 2008 / 2009, sebanyak 191 siswa.

#### 2. Sampel

Menurut Boediyono dan Wayan Koster (2006:9) Sampel adalah “Bagian dari populasi yang menjadi perhatian”. Teknik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling* yaitu penentuan kelompok kelas secara acak. Untuk menentukan sampel terlebih dahulu kelas yang mempunyai perlakuan yang berbeda disingkirkan.

Penelitian ini mempergunakan secara random dengan undian dari 5 kelas yang ada dan diambil dua kelas yang digunakan sebagai sampel. Setelah diadakan



pengundian terhadap lima kelas yang ada, maka diperoleh kelas VII B dan VII C. Namun, sebelum diberi perlakuan kedua kelas eksperimen tersebut diuji kesamaan rata-rata supaya seimbang (*matching*). Bila tidak seimbang maka dilakukan pengundian lagi, tetapi kedua kelas tersebut terbukti *matching* dan bisa dilakukan eksperimen. Maka diperoleh kelas VII B dengan jumlah siswa 39 anak, sebagai kelompok eksperimen I yang diberi perlakuan dengan metode diskusi dan kelas VII C dengan jumlah siswa 38 anak, sebagai kelompok eksperimen II yang diberi perlakuan dengan metode *role playing*. Sehingga jumlah total siswa kedua kelas adalah 77 anak, jadi sampel pada penelitian ini sejumlah 77 siswa. Daftar sampel selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Variabel Penelitian**

###### **a. Variabel Bebas**

Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah metode diskusi untuk kelompok perlakuan I dan metode *role playing* untuk kelompok perlakuan II.

###### **b. Variabel Terikat**

Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa pada pembelajaran PKn. Data mengenai kreativitas siswa di peroleh dari teknik angket kreativitas siswa dan menggunakan metode observasi. Dengan data ini dapat diketahui seberapa jauh keberhasilan penggunaan masing-masing metode mengajar pada kedua kelas eksperimen.

##### **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 instrumen, yaitu instrumen afektif dan psikomotor. Untuk ranah afektif menggunakan angket, sedangkan untuk ranah psikomotor menggunakan metode observasi.

###### **a. Angket**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 128) “Angket adalah jumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau mengenai hal-hal yang

dimengerti”. Adapun cara-cara dalam penyusunan angket menurut Sanapiah Faisal (1981 : 30). Penjelasannya adalah sebagai berikut :

1) Menyusun Matrik Spesifik Data

Matrik Spesifik data berguna untuk melihat atau memperjelas permasalahan yang akan dituangkan di dalam angket, antara lain konsep-konsep yang diteliti, variabel-variabel apa saja yang perlu diukur dan diidentifikasi.

2) Menyusun Angket

Adapun tahapan dalam penyusunan angket adalah sebagai berikut :

a) Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi Instrumen berisi tentang konsep yang dijabarkan dalam variabel-variabel, indikator-indikator yang disesuaikan dengan pedoman tujuan penelitian. Masing-masing indikator selanjutnya dijadikan pedoman dalam penyusunan angket. Kisi-kisi angket selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

b) Item Angket

Menyusun item-item angket sebagai alat ukur, didasarkan atas kisi-kisi angket yang telah dibuat sebelumnya. Setelah indikator-indikator ditetapkan kemudian dituangkan dalam item-item angket yang disusun sesuai tujuan penelitian. Item angket selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3.

Guna menghindari kesulitan dalam penelitian terhadap jawaban responden, maka penulis membuat skala penilaian untuk setiap alternatif jawaban. Kunci jawaban dapat dilihat pada lampiran 4. Dalam penelitian ini digunakan penilaian dari *Likert* untuk skoring atas jawaban dari setiap item soal yang terdiri dari lima alternatif jawaban yang ditentukan sebagai berikut :

(1) Untuk pertanyaan yang bersifat positif, maka skoring untuk setiap jawaban :

Selalu : nilai skor 5

Sering : nilai skor 4

Kadang-kadang : nilai skor 3

Jarang : nilai skor 2

Tidak pernah : nilai skor 1

(2) Untuk pertanyaan yang bersifat negatif , maka skoring untuk setiap jawaban :

Selalu : nilai skor 1

Sering : nilai skor 2

Kadang-kadang : nilai skor 3

Jarang : nilai skor 4

Tidak pernah : nilai skor 5

c) Membuat petunjuk dalam pengisian angket

d) Membuat surat pengantar

Surat pengantar ini berisi permohonan kesediaan mengisi angket, maksud pengisian angket, dan ucapan terima kasih atas kesediaan responden memberi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam angket. Surat Pengantar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

3) Try out (uji coba angket)

Setelah angket disusun lazimnya tidak langsung disebarkan untuk penggunaan yang sesungguhnya. Sebelum penggunaan yang sebenarnya sangat mutlak adanya uji coba angket. Pelaksanaan uji coba angket dilakukan pada tanggal 15-17 Maret 2009 di kelas VII diluar kelas eksperimen yaitu di kelas VII A di SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009, dengan jumlah 39 siswa. Angket yang di uji cobakan tersebut di uji validitas dan reliabilitasnya. Contoh perhitungan dapat dilihat pada lampiran 8. Berikut langkah perhitungannya:

a) Uji validitas angket

(1) Menghitung besarnya validitas butir angket dengan menggunakan rumus korelasi product moment angka kasar, yaitu sebagai berikut:



$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi untuk setiap butir soal

N = jumlah responden atau subyek *try out*

X = jumlah skor butir soal

(2) Konsultasi dengan table

Setelah diperoleh  $r_o$  kemudian dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikan 5% dan N=39 kemudian  $r_o$  dibandingkan dengan  $r_t$ .

(3) Kesimpulan

Dari hasil perhitungan  $r_o$  yang dibandingkan dengan  $r_t$  kemudian diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Jika  $r_o > r_t$ , maka butir angket valid.
- b. Jika  $r_o < r_t$ , maka butir angket tersebut invalid atau tidak valid.

(Suharsimi Arikunto, 2006 : 72)

Tabel 4. Rangkuman Hasil Perhitungan Validitas Angket

Variabel	Jumlah Item	Dipakai	Drop
Aspek Afektif	40	36	4

Berdasarkan rangkuman hasil perhitungan validitas angket dari 40 item soal angket 36 valid dan 4 drop. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

b) Uji reliabilitas angket

Langkah menghitung koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut :

(1) Menghitung besarnya korelasi

Dalam menghitung korelasi, yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*.

## (2) Menghitung koefisien reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat kestabilan alat ukur dilakukan uji reliabilitas. Angket dikatakan reliabel apabila dapat memberikan hasil sama pada saat dilakukan pengukuran kembali pada obyek yang berbeda pada waktu yang berlainan. Dalam penelitian ini, reliabilitas angket diuji dengan rumus Alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_{b^2}}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum \sigma_{b^2}$  = jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = varians total

Adapun acuan penilaian reliabilitas suatu butir soal atau item adalah sebagai berikut :

0,91-1,00 = sangat tinggi

0,71-0,90 = tinggi

0,41-0,70 = cukup

0,21-0,40 = rendah

-0,20 = sangat rendah

(Ign. Masidjo, 1995 : 209)

Tabel 4. Rangkuman Hasil Perhitungan Tingkat Reliabilitas Angket

K	$\sum \sigma_{b^2}$	$\sigma_{12}$	$r_{11}$
40	45,727	262,36	0,847

Berdasarkan rangkuman hasil perhitungan tingkat reliabilitas angket dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen dalam kriteria

Reliabilitas Tinggi. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

4) Revisi angket

Hasil uji coba angket dijadikan dasar untuk merevisi angket. Revisi angket dilakukan dengan jalan menghilangkan item-item pertanyaan yang tidak valid selama masih ada item yang mewakili.

5) Memperbanyak angket

Setelah angket direvisi maka langkah selanjutnya adalah memperbanyak angket yang telah direvisi tersebut sesuai dengan jumlah yang dikehendaki, kemudian angket disebarakan kepada siswa yang menjadi sampel. Pelaksanaan pengisian angket untuk penelitian yang sesungguhnya dilaksanakan tanggal 25 Maret 2009 di kelas VII B dan 27 Maret 2009 di kelas VII C.

**b. Metode Observasi**

Observasi merupakan suatu langkah yang sangat baik untuk memperoleh data tentang pribadi dan tingkah laku setiap individu anak didik (Sutrisno hadi, 1989:157). Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk memperoleh data kreativitas siswa ranah psikomotor dalam kegiatan pembelajaran dengan metode diskusi dan *role playing*.

Pelaksanaan observasi untuk metode diskusi di kelas VII B (kelas eksperimen 1) dilakukan pada tanggal 21, 26, 28 Februari 2009, sedangkan observasi untuk metode *role playing* di kelas VII C ( kelas eksperimen 2) dilakukan tanggal 3, 6, 10 Maret 2009. Lembar observasi yang digunakan diisi oleh pengamat yang dilakukan terhadap sejumlah aspek yang dinilai yang disesuaikan dengan indikator yang telah dirumuskan. Pemberian skor penelitian tiap aspek yang dinilai adalah menggunakan skor penilaian 1-5, yaitu: Skor 1 diberikan bila Tidak Baik, Skor 2 diberikan bila Kurang Baik, Skor 3 diberikan bila Cukup Baik, Skor 4 diberikan bila Baik, Skor 5 diberikan bila Sangat Baik. Untuk lembar observasi selengkapnya dapat dilihat di RPP pada lampiran 8.

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Pendahuluan

Sebelum diadakan eksperimen terlebih dahulu kelompok perlakuan I dan kelompok perlakuan II diuji kesamaan rata-ratanya untuk mengetahui keadaan awal kedua kelompok tersebut seimbang (*matching*). Hal ini dimaksudkan agar hasil eksperimen benar-benar akibat dari perlakuan yang dibuat, bukan karena pengaruh lain. Adapun teknik yang digunakan penulis adalah *t-matching*. Rumus

*t-matching* adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{M_k - M_e}{\sqrt{SD_{Mk}^2 + SD_{Me}^2}}$$

$$db = Nk + Ne - 2$$

Keterangan :

$t$  = *t-matching*

$M_k$  = Mean kelas kelompok perlakuan I

$M_e$  = Mean kelas kelompok perlakuan II

$SD_{Mk}^2$  = Standar deviasi kelas kelompok perlakuan I yang dikuadratkan

$SD_{Me}^2$  = Standar deviasi kelas kelompok perlakuan II yang dikuadratkan

$db$  = Derajat bebas

$Nk$  = Jumlah siswa kelompok perlakuan I

$Ne$  = Jumlah siswa kelompok perlakuan II

(Sutrisno Hadi, 1990:480)

Bila diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $t_o > t_t$ ) berarti menunjukkan adanya perbedaan keadaan awal antara kelompok perlakuan I dan kelompok perlakuan II. Bila diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $t_o < t_t$ ) berarti menunjukkan tidak ada perbedaan keadaan awal antara kelompok perlakuan I dan II. Hasil perhitungan menyatakan bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-0,2856 < 1,99$ ) atau  $t_{hitung} > -t_{tabel}$ , dimana  $-0,2856 < -1,99$ . Sehingga nilai rata-rata awal kedua kelas seimbang dan tidak ada perbedaan keadaan awal kedua kelas. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1.

## 2. Uji Persyaratan Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan sebagai syarat uji hipotesis. Jika uji prasyarat terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

### a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan “t-test” terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk menaksir selisih rata-rata dan menguji kesamaan atau perbedaan dua rata-rata menggunakan pendekatan statistik yaitu suatu pendekatan yang lebih memuaskan. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dirasa perlu untuk melakukan uji normalitas untuk mengetahui keadaan awal kedua kelompok sehingga layak untuk diteliti. Untuk uji normalitas ini digunakan uji Liliefors, yaitu :

$$L_o = \max |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Keterangan :

$L_o$  : harga paling besar dari  $|F(Z_i) - S(Z_i)|$

$Z_i$  : harga baku  $X_i$

Adapun langkah – langkahnya adalah :

- 1) Menghitung rerata dan simpangan baku

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

- 2) Menghitung nilai  $Z_i$ , dengan rumus ;

( $\bar{X}$  Dan  $S_i$  merupakan rata – rata dan simpangan baku dari sample)

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

- 3) Mencari nilai  $F(Z_i)$  dari table distribusi F



$$F(Z_i) = \text{peluang } Z_n \text{ yang lebih kecil atau sama dengan } Z_i \\ = P(Z_n \leq Z_i)$$

4) Menghitung  $S(Z_i)$

$$S(Z_i) = \text{proporsi } Z_n \text{ yang lebih kecil atau sama dengan } Z_i \\ = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

5) Menghitung  $|F(Z_i) - S(Z_i)|$

6) Menentukan nilai  $|F(z_i) - S(Z_i)|$  yang paling besar sebagai  $L_o$

7) Menentukan nilai kritik dari table uji Liliefors dengan taraf signifikansi 0,05

8) Keputusan Uji

$L_o < L_{\text{tabel}}$  berarti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

(Sudjana, 2005: 466-467)

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Agar uji kesamaan atau perbedaan dua rata – rata bisa berlangsung maka ditekankan asumsi bahwa kedua populasi mempunyai varians yang sama. Populasi dengan varians yang sama dinamakan populasi dengan varians yang homogen. Analisis yang digunakan adalah uji kesamaan varians pihak kanan. Rumus yang digunakan adalah :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

1) Hipotesis

$$H_o = \sigma_e = \sigma_k$$

$$H_i = \sigma_e > \sigma_k$$

2) Statistik Uji

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

3) Taraf Signifikansi 0,05

4) Nilai Kritik

$$F_{\alpha(n1-1; n2-1)}$$

### 5) Keputusan Uji

Tolak  $H_0$  jika  $F \geq F_{\alpha(n1-1; n2-1)}$

(Sudjana, 2005: 249-251)

### 3. Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis digunakan uji-t, hal itu dikarenakan penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode diskusi dan *role playing* yang tergolong data nominal, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas siswa yang tergolong data interval. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

Keterangan :

$X_1$  = rerata dari kelompok pertama

$X_2$  = rerata dari kelompok kedua

$S$  = simpangan baku gabungan

$$= \frac{(n1-1)S_1^2 + (n2-1)S_2^2}{n1 + n2 - 2}$$

$n1$  = jumlah siswa kelompok pertama

$n2$  = jumlah siswa kelompok kedua

Adapun langkah – langkahnya adalah :

#### a. Hipotesis

$$H_o : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

#### b. Statistik Uji

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

#### c. Taraf Signifikasi $(\alpha) = 0,5$

d. Nilai Kritik

$$-t_{1-\alpha;2:dk} < t < t_{\alpha;dk} \text{ dengan } dk = n-1$$

e. Keputusan Uji

Terima  $H_0$  jika  $-t_{1-\alpha;dk} < t < t_{\alpha;dk}$  dan tolak  $H_0$  jika  $t$  mempunyai harga – harga lain.

(Sudjana, 2005 : 239-240)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Berdasarkan penelitian yang berjudul Studi Komparasi antara Metode Diskusi dengan Metode *Role Playing* ditinjau dari Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas VII SMP N 16 Surakarta, dibutuhkan data-data sebagai berikut:

##### 1. Kreativitas Siswa pada Kelas Eksperimen 1

Data yang dimaksud adalah skor kreativitas ranah afektif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran PKn setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode diskusi. Sampel penelitian sebanyak 39 siswa di kelas VII B sebagai kelas eksperimen 1, setelah diberi perlakuan diperoleh data sebagai berikut:

##### **a. Data Sikap Kreativitas Siswa**

Data ini dikumpulkan dengan teknik penyebaran angket dan hasil perhitungannya diperoleh:

- Nilai Tertinggi : 154
- Nilai Terendah : 113
- Mean ( Rerata) : 131,90
- Standar Deviasi : 11, 47
- Variansi : 131,52
- Banyak Kelas : 7
- Lebar Kelas : 6

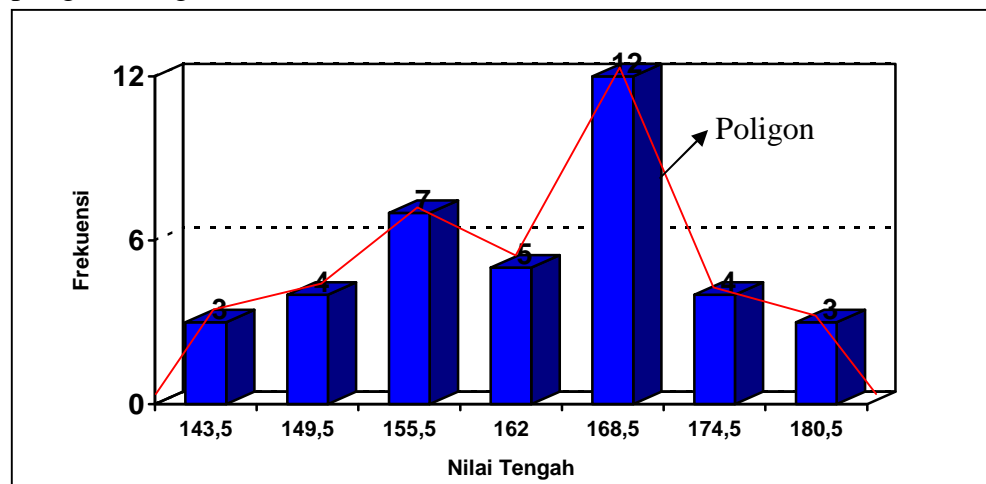
Keterangan : Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 9

Dari hasil nilai data diatas, dapat dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1

No	Kelas Interval		Nilai Tengah	Frekuensi	Prosentase
1	113	118	115.5	5	12.82%
2	119	124	121.5	6	15.38%
3	125	130	127.5	8	20.51%
4	131	136	133.5	6	15.38%
5	137	142	139.5	5	12.82%
6	143	148	145.5	5	12.82%
7	149	154	151.5	4	10.26%
<b>Jumlah</b>				39	100.00%

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut diatas, dapat disajikan histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram dan Poligon Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1

#### b. Data Perilaku Kreativitas Siswa

Data ini dikumpulkan dengan metode observasi dan hasil perhitungannya diperoleh:

- Nilai Tertinggi : 24
- Nilai Terendah : 12

- Mean ( Rerata) : 17,54
- Standar Deviasi: 3, 19
- Variansi : 10,20
- Banyak Kelas : 7
- Lebar Kelas : 2

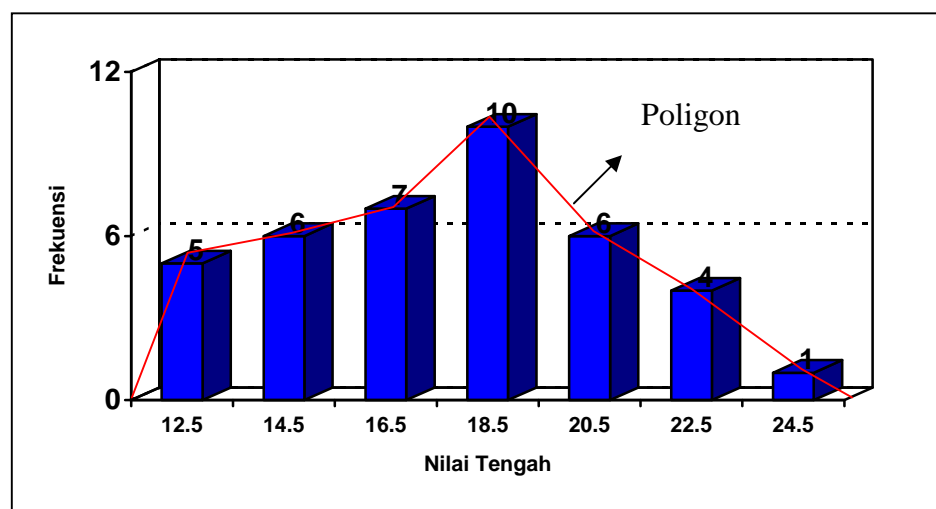
Keterangan : Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 9

Dari hasil nilai data diatas, dapat dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1

No	Kelas Interval		Nilai Tengah	Frekuensi	Prosentase
1	12	13	12.5	5	12.82%
2	14	15	14.5	6	15.38%
3	16	17	16.5	7	17.95%
4	18	19	18.5	10	25.64%
5	20	21	20.5	6	15.38%
6	22	23	22.5	4	10.26%
7	24	25	24.5	1	2.56%
<b>Jumlah</b>				39	100.00%

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut diatas, dapat disajikan histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram dan Poligon Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1

## 2. Kreativitas Siswa pada Kelas Eksperimen 2

Data yang dimaksud adalah skor kreativitas ranah afektif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran PKn setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Sampel penelitian sebanyak 38 siswa di kelas VII C sebagai kelas eksperimen 2, setelah diberi perlakuan diperoleh data sebagai berikut:

### a. Data Sikap Kreativitas Siswa

Data ini dikumpulkan dengan teknik penyebaran angket dan hasil perhitungannya diperoleh:

- Nilai Tertinggi : 163
- Nilai Terendah : 126
- Mean ( Rerata) : 144,39
- Standar Deviasi: 10, 24
- Variansi : 104,89
- Banyak Kelas : 7
- Lebar Kelas : 6

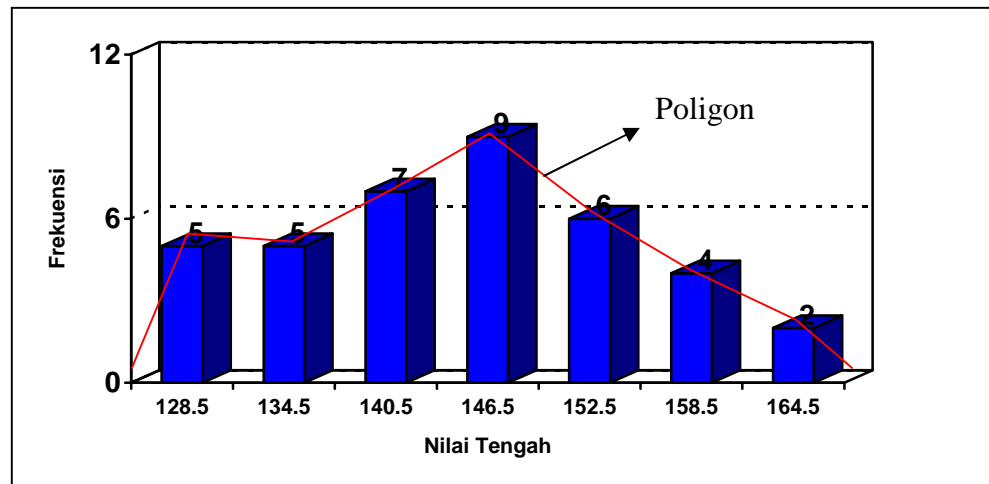
Keterangan : Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 9.

Dari hasil nilai data diatas, dapat dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2

No	Kelas Interval		Nilai Tengah	Frekuensi	Prosentase
1	126	131	128.5	5	13.16%
2	132	137	134.5	5	13.16%
3	138	143	140.5	7	18.42%
4	144	149	146.5	9	23.68%
5	150	155	152.5	6	15.79%
6	156	161	158.5	4	10.53%
7	162	167	164.5	2	5.26%
<b>Jumlah</b>				38	100.00%

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut diatas dapat disajikan histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram dan Poligon Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2

#### b. Data Perilaku Kreativitas Siswa

Data ini dikumpulkan dengan metode observasi dan hasil perhitungannya diperoleh:

- Nilai Tertinggi : 24
- Nilai Terendah : 15
- Mean ( Rerata) : 19,84
- Standar Deviasi: 2,65
- Variansi : 7.00
- Banyak Kelas : 7
- Lebar Kelas : 1,3

Keterangan : Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 9

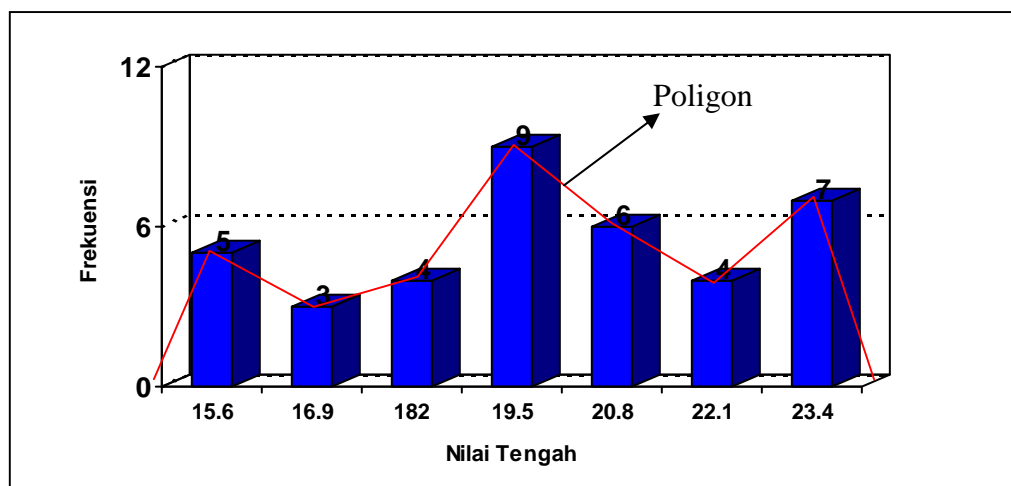
Dari hasil nilai data diatas, dapat dibuat tabel sebagai berikut:



Tabel 9. Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2

No	Kelas Interval		Nilai Tengah	Frekuensi	Prosentase
1	15,0	16,2	15,6	5	13,16%
2	16,3	17,5	16,9	3	7,89%
3	17,6	18,8	18,2	4	10,53%
4	18,9	20,1	19,5	9	23,68%
5	20,2	21,4	20,8	6	15,79%
6	21,5	22,7	22,1	4	10,53%
7	22,8	24,0	23,4	7	18,42%
<b>Jumlah</b>				38	100,00%

Berdasarkan distribusi frekuensi ter sebut diatas dapat disajikan histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram dan Poligon Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2

### 3. Kreativitas Siswa pada Kelas Eksperimen 1 dan 2

#### a. **Data Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa pada Kelas Eksperimen 1**

Data ini diperoleh dari hasil penjumlahan nilai sikap dan perilaku kreativitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas VII B sebagai kelas eksperimen 1 setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode diskusi. Hasil perhitungannya diperoleh data sebagai berikut:

- Nilai Tertinggi : 175

- Nilai Terendah : 127
- Mean ( Rerata) : 149,44
- Standar Deviasi: 12, 90
- Variansi : 166,52
- Banyak Kelas : 7
- Lebar Kelas : 7

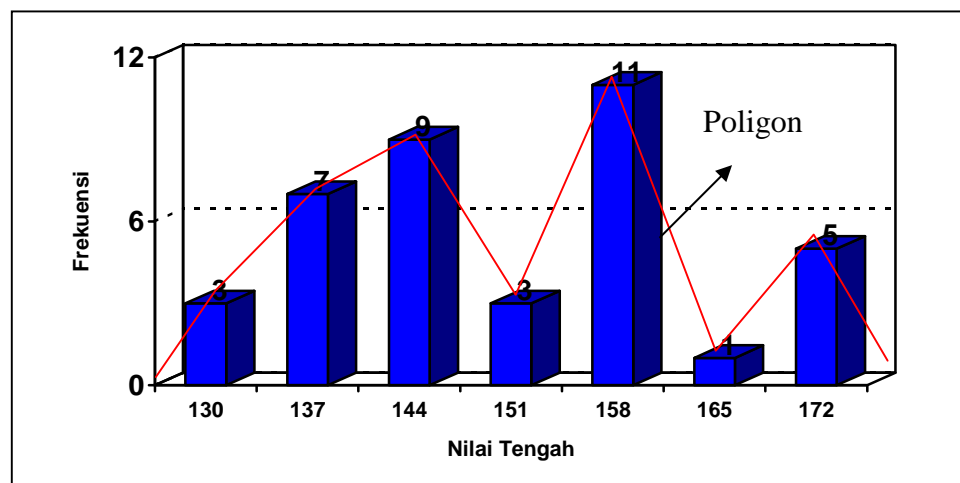
Keterangan : Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 9

Dari hasil nilai data diatas, dapat dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1

No	Kelas Interval		Nilai Tengah	Frekuensi	Prosentase
1	127	133	130	3	7,69%
2	134	140	137	7	17,95%
3	141	147	144	9	23,07%
4	148	154	151	3	7,69%
5	155	161	158	11	28,20%
6	162	168	165	1	2,56%
7	169	175	172	5	12,82%
				39	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut diatas dapat disajikan histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 6. Histogram dan Poligon Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1

### b. Data Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa pada Kelas Eksperimen 2

Data ini diperoleh dari hasil penjumlahan nilai sikap dan perilaku kreativitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas VII C sebagai kelas eksperimen 2 setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil perhitungannya diperoleh data sebagai berikut:

- Nilai Tertinggi : 183
- Nilai Terendah : 141
- Mean ( Rerata) : 164, 24
- Standar Deviasi: 10, 70
- Variansi : 114, 46
- Banyak Kelas : 7
- Lebar Kelas : 6

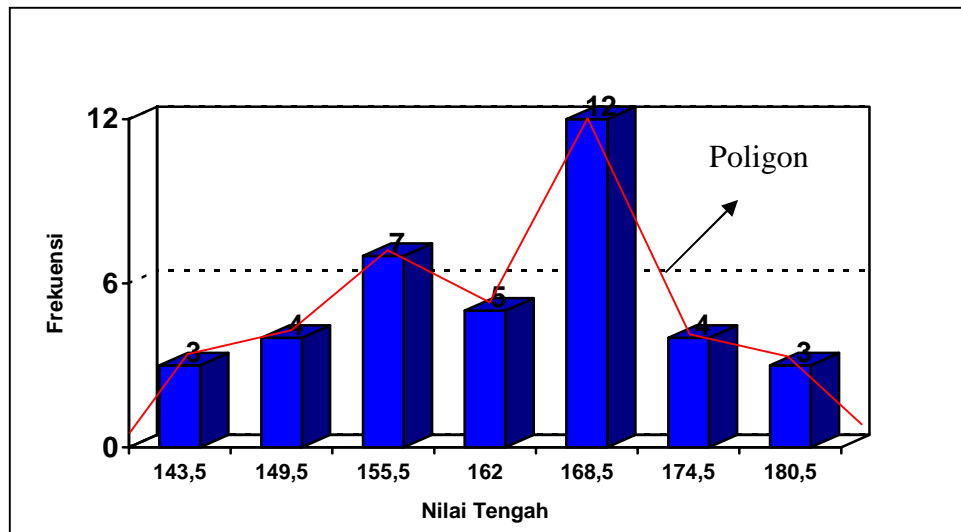
Keterangan : Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 9

Dari hasil nilai data diatas, dapat dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2

No	Kelas Interval		Nilai Tengah	Frekuensi	Prosentase
1	141	146	143,5	3	7,89 %
2	147	152	149,5	4	10,53 %
3	153	158	155,5	7	18,42 %
4	159	165	162	5	13,64 %
5	166	171	168,5	12	31,58 %
6	172	177	174,5	4	10,56 %
7	178	183	180,5	3	7,89 %
				38	100 %

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut diatas dapat disajikan histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 7. Histogram dan Poligon Skor Keseluruhan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 2

### B. Pengujian Prasyarat Analisis

Uji prasyarat yang harus dipenuhi dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Adapun hasil selengkapnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas terhadap skor sikap kreativitas masing-masing kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan rumus Lilifors pada  $n=39$ ,  $\alpha = 0,05$  untuk kelas eksperimen 1, dan  $n=38$ ,  $\alpha = 0,05$  untuk kelas eksperimen 2. Hasil perhitungan normalitas kedua kelas eksperimen dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 12. Rangkuman Hasil Normalitas Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Harga		Kesimpulan
			$L_{obsv}$	$L_{tabel}$	
1	Eksperimen 1	39	0,0811	0,1419	Normal
2	Eksperimen 2	38	0,0573	0,1437	Normal

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa  $L_{obsv} < L_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas eksperimen berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya lihat pada lampiran 10.

Uji normalitas terhadap skor perilaku kreativitas masing-masing kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan rumus Lilifors pada  $n=39$ ,  $\alpha = 0,05$  untuk kelas eksperimen 1, dan  $n=38$ ,  $\alpha = 0,05$  untuk kelas eksperimen 2. Hasil perhitungan normalitas kedua kelas eksperimen dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 13. Rangkuman Hasil Normalitas Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Harga		Kesimpulan
			$L_{obsv}$	$L_{tabel}$	
1	Eksperimen 1	39	0,0923	0,1419	Normal
2	Eksperimen 2	38	0,0594	0,1437	Normal

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa  $L_{obsv} < L_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas eksperimen berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya lihat pada lampiran 11.

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas terhadap skor kreativitas siswa masing-masing kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan kesamaan varians pihak kanan. Hasil

perhitungan uji homogenitas kedua kelas eksperimen dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 14. Rangkuman Hasil Homogenitas Skor Sikap Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2.

No	Kelas	$S^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
1	Eksperimen 1	131,52	1,25	1,69	Homogen
2	Eksperimen 2	104,89			

Berdasarkan tabel berikut tampak bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$   $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang homogenitas. Perhitungan selengkapnya lihat pada lampiran 12.

Uji homogenitas terhadap skor perilaku kreativitas siswa masing-masing kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan rumus kesamaan varians pihak kanan. Hasil perhitungan uji homogenitas kedua kelas eksperimen dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 15. Rangkuman Hasil Homogenitas Skor Perilaku Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen 1 dan 2.

No	Kelas	$S^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
1	Eksperimen 1	10,20	0,69	1,69	Homogen
2	Eksperimen 2	7,00			

Berdasarkan tabel berikut tampak bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$   $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang homogenitas. Perhitungan selengkapnya lihat pada lampiran 13.

### C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *T-Test* atau uji t. Setelah dilakukan uji t terhadap skor keseluruhan kreativitas siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Pengujian Hipotesis

No	Kelas	S <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
1	Eksperimen 1	114,46	5,4716	1,99	Ha diterima
2	Eksperimen 2	166,52			

Keterangan : Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16.

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , pada  $\alpha=5\%$  ( $5,471 > 1,67$ ), maka  $H_a$  yang berbunyi “Ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa” diterima. Ada perbedaan tersebut dapat ditunjukkan dengan  $\mu_2 > \mu_1$  ( $164,24 > 149,44$ ) yang berarti skor rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode *role playing* lebih baik dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode diskusi pada pembelajaran PKn.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009, dimana metode *role playing* lebih baik dibanding metode diskusi bila ditinjau dari kreativitas siswa.

#### D. Pembahasan Hasil Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009.

Pada penelitian ini digunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VII C sebagai kelas eksperimen 2. Penentuan kelas dilakukan secara random. Sebelum diadakan eksperimen terlebih dahulu kelompok perlakuan 1 dan 2 diuji kesamaan rata-ratanya untuk mengetahui keadaan awal kedua kelompok tersebut seimbang / *matching*. Hal ini dimaksudkan agar hasil eksperimen benar-benar akibat dari perlakuan yang dibuat, bukan karena pengaruh lain. Teknik yang digunakan adalah *t- matching*, dengan hasil perhitungan diperoleh bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-0,2856 < 1,99$ ) atau  $t_{hitung} > -t_{tabel}$  ( $-0.2856 < -1.99$ ). Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan nilai

rata-rata awal kedua kelas seimbang dan tidak ada perbedaan keadaan awal kedua kelas. Sehingga, kedua kelas eksperimen dapat diberi perlakuan.

Penelitian ini memerlukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui kedua kelompok tersebut berasal dari sampel berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $L_{obsv} < L_{tabel}$ , dimana  $0,0811 < 0,1419$  dan  $0,0573 < 0,1437$  untuk sikap kreativitas siswa pada kelas eksperimen 1 dan 2. Sedangkan, untuk perilaku kreativitas siswa pada kelas eksperimen 1 dan 2 diperoleh  $0,0923 < 0,1419$  dan  $0,0594 < 0,1437$ .  $L_{obsv} < L_{tabel}$  berarti kedua kelompok berasal dari populasi yang berasal dari distribusi normal.

Uji homogenitas diperlukan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Berdasarkan perhitungan diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$   $\alpha = 5\%$ , dimana  $1,25 < 1,69$  untuk sikap kreativitas kelas eksperimen 1 dan 2 dan  $0,69 < 1,67$  untuk perilaku kreativitas kelas eksperimen 1 dan 2. Berarti dapat dikatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang homogen.

Sedangkan dari hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , pada  $\alpha = 5\%$  ( $5,471 > 1,67$ ), maka  $H_a$  yang berbunyi “Ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa” diterima. Ada perbedaan tersebut dapat ditunjukkan dengan  $\mu_2 > \mu_1$  ( $164,24 > 149,44$ ) yang berarti skor rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode *role playing* lebih baik dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode diskusi pada pembelajaran PKn. Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009, dimana metode *role playing* lebih baik dibanding metode diskusi bila ditinjau dari kreativitas siswa.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen 2. Siswa dibagi dalam kelompok untuk memainkan peran terhadap kasus yang menjadi materi pembelajaran. Siswa diajak untuk berpikir, bersikap, berperilaku sesuai dengan peran yang mereka mainkan kemudian melakukan



evaluasi. Penyajian materi pelajaran yang disisipkan melalui bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman (*eksperimental learning*). Hal ini mampu memberikan suasana yang menarik bagi siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna. Metode ini melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi mempunyai kesempatan menunjukkan kemampuannya dengan bekerjasama secara utuh. Setiap siswa memiliki peran yang berbeda-beda, mau tidak mau mereka terdorong untuk belajar supaya bisa menampilkan perannya. Selain itu, metode ini mampu menghilangkan kejenuhan yang selama ini dirasakan oleh para siswa. Pembelajaran PKn selama ini hanya menggunakan metode ceramah. Kondisi pembelajaran dengan metode *role playing* dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dapat mendorong rasa ingin tahu, imajinasi, tantangan, berani mengambil resiko, menghargai, memiliki minat yang luas. Sehingga kreativitas siswa kelompok eksperimen 2 yang diberi perlakuan dengan metode *role playing* lebih baik dibandingkan dengan metode diskusi.

Sedangkan pada pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi yang diberikan pada kelas eksperimen 1. Siswa dibagi dalam kelompok dan setiap kelompok beranggota 6-7 siswa untuk mendiskusikan kasus yang menjadi materi dalam pembelajaran kemudian dipresentasikan. Pada waktu diskusi kurang adanya kerjasama yang utuh. Siswa yang pandai yang lebih mendominasi, sedangkan siswa yang merasa tidak bisa mampu berpendapat hanya diam. Kondisi demikian menyebabkan siswa lain yang menganggap tidak bisa menggerakkan atau tidak mampu mengeluarkan pendapat menjadi tidak berminat dan hanya sebagai penonton. Metode diskusi belum memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, kurang dapat mendorong rasa ingin tahu, imajinasi, tantangan, berani mengambil resiko, menghargai, memiliki minat yang luas.

Berdasarkan kelancaran proses belajar mengajar dan perhitungan komparasi dengan diskusi maka, metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode dalam pembelajaran PKn untuk mendorong kreativitas siswa.

## **BAB V**

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

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasannya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Ada perbedaan antara metode diskusi dengan *role playing* ditinjau dari kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas VII SMP N 16 Surakarta tahun ajaran 2008/2009. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , pada  $\alpha=5\%$  ( $5,471 > 1,67$ ), maka  $H_a$  diterima. Untuk mengetahui perbedaannya dapat ditunjukkan dengan  $\mu_2 > \mu_1$  ( $164,24 > 149,44$ ) yang berarti skor rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode *role playing* lebih baik dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode diskusi pada pembelajaran PKn.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka implikasi yang dapat disampaikan sebagai berikut:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara metode diskusi dengan metode *role playing*, dimana pembelajaran PKn dengan metode *role playing* lebih baik dibandingkan dengan metode diskusi. Metode *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran PKn dapat mendorong kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar serta mampu menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran PKn. Oleh karena itu, metode ini selayaknya digunakan disamping metode pembelajaran yang lain. Penerapan metode ini tentunya disesuaikan dengan materi pembelajaran.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian yang telah penulis sampaikan di atas, maka peneliti menyampaikan saran-saran yang diharapkan dapat memberikan keberhasilan bagi siswa pada saat mengikuti proses belajar mengajar. Saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn, kalau untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Sekolah hendaknya memberi penataran kepada guru agar dapat meningkatkan profesionalitasnya. Dengan adanya guru yang profesional tentunya akan mampu mendorong kreativitas siswa secara optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2007. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Anonim. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang SI*. <http://www.dikmenum.go.id / dataapp/ kurikulum>. Di unduh: tanggal 28-4-2009, pukul 09.32 WIB
- Boediyono dan Wayan Koster. 2001. *Teori dan Aplikasi Statistik dan Probabilitas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Clegg, Brian dan Paul Birch. 2001. *76 Cara Instan Meningkatkan Kreativitas Anda*. Terjemahan Zulkifli Harahap. Jakarta : Erlangga
- Choiri Setyawan. 2009. *Hakekat Belajar*. <http : rakasmuda. com/ new/index, php ? option= com- content & view= article & id=56 hakekat-belajar & catid=37 umum& itemid=37>. Di unduh: tanggal 28-4-2009, pukul 09.44 WIB
- Davies, Ivor K. 1991. *Pengelolaan Belajar*. Terjemahan Sudarsono Sudirdjo. Jakarta : Rajawali Press
- Dedi Dwitagama. 2008. *Laporan Penelitian Tindakan Kelas-PKn*. <http:// dedi dwi tagama.wordpress.com /2008/01/31/ laporan- penelitian -tindakan kelas-pkn/>. Di unduh: tanggal 28-4-2009, pukul 09.15 WIB
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2006: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Kewarganegaraan SD–SMP-SMA*. Jakarta : Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2007. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Duveen, Jonathan & Joan Solomon. 1994. “*The great evolution trial: Use of role play in the classroom*”. *Journal of Research in Science Teaching*. New York: John Wiley & Sons, Inc. Vol. 31 (5). 578
- Eddy Soewardi Kartawijaya. 1987. *Pengukuran dan Evaluasi*. Bandung : Sinar Baru

- Eko. 2008. *Ciri-ciri Kreativitas*. <http://eko13.wordpress.com/2008/03/16/ciri-ciri-dan-faktor-yang-mempengaruhi-kreativitas>. Di unduh: tanggal 27-4-2009, pukul:14.34 WIB
- Elista. 2008. *Laporan Penelitian Tindakan Kelas PKn*. [http://elista.akprind.ac.id/upload/files/800\\_BAB\\_I.doc](http://elista.akprind.ac.id/upload/files/800_BAB_I.doc). Di unduh: tanggal 29-4-2009, pukul 09.10 WIB
- E. Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- \_\_\_\_\_.2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Endah. 2008. *Makalah Perspektif Pembangunan Pendidikan Nasional*. <http://isslamuddin.wordpress.com/2008/06/10/makalah-perspektif-pembangunan-pendidikan-nasional>. Di unduh: tanggal 28-4-2009, pukul: 08.42 WIB
- Fadliyanur. 2008. *Kompetensi Dasar dan Tujuan Civic Education*. <http://fadliyanur.blogspot.com/2008/01/civic/education.html>. Di unduh: tanggal 28-4-2009, pukul 09.50 WIB
- Farida. 2006. *Studi Komparatif Metode Pembelajaran CTL dengan STM ditinjau dari Kreativitas dan Prestasi Belajar*. Skripsi. Surakarta: FKIP UNS (tidak dipublikasikan)
- Fenty. 2006. *Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving terhadap Prestasi Belajar ditinjau dari Kreativitas Siswa*. Skripsi. Surakarta: FKIP UNS (tidak dipublikasikan)
- Gultom, dkk. 2001. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Salatiga: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kewarganegaraan dan Demokrasi Jurusan PPKn-FKIP-UKS
- Harmer, Jeremy. 1998. *How Teach English*. England: Longman
- Haryono. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Surakarta: UNS Press
- Hisyam Zaini, dkk.2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD
- Ign. Masidjo. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius

- IL. Pasaribu dan P. Simanjuntak. 1980. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- Julius Chandra. 2000. *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkan*. Yogyakarta: Kanisius
- Kiranawati. 2007. *Metode Role Playing*. <http://guru.pkn.wordpress.com/2007/11/16/metode-role-playing>. Di unduh: tanggal 27-4-2009, pukul 13.22 WIB
- Ladousee, Porter Gillian. 1997. *Role Play*. Oxford: University Press
- Moedijiono dan Moh. Dimiyanti. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Moh. Uzer Usman. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Monty dan Fidelis. 2003. *Mendidik Kecerdasan Pedoman bagi Guru dalam Mendidik Anak Cerdas*. Jakarta: Pustaka Populer Obor
- Montola, Markus. 2009. *The Internasional Journal of Role Playing*. <http://journalofroleplaying.org/>. Di unduh: tanggal 5-5-2009, pukul 15.09 WIB
- Muhammad Nurman Sumantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muhibbin Syah. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Pembelajaran*. Bandung: CV. Maulana
- Nana Sudjana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensina
- Oemar Hamalik. 1989. *Metodologi Pengajaran Ilmu Pendidikan: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Bandung: Bandar Maju
- \_\_\_\_\_. 1990. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- \_\_\_\_\_. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Piter Salim dan Yenny Salim. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press
- Popham, W. James dan Eva. 2003. *Teknik Mengajar secara Sistematis*. Terjemahan Amirul Hadi, dkk. Jakarta: Rineka Cipta

- Pristiadi Utomo. 2009. *Laporan Penelitian Tindakan Kelas-PKn*. <http://pristiadiutomo.blog.plasa.com/2009/03/31/laporan-ptk-pkn-pakistan/>. Di unduh: tanggal 28-4-2009, pukul 09.25 WIB
- Ratna. 2006. *Studi Komparasi Pembelajaran Kimia dengan Menggunakan Peta Konsep dan Diskusi Kelompok terhadap Prestasi Belajar dengan Memperhatikan Kreativitas Siswa*. Skripsi. Surakarta: FKIP UNS (tidak dipublikasikan)
- Ratri. 2008. *Mengajar dengan Bermain Peran*. <http://pepak.sabda.org/node/5606>. Di unduh: tanggal 27-4-2009, pukul 14.11 WIB
- Reni Akbar- Hawadi, dkk. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: PT. Grasindo
- Roestiyah. 1989. *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: Bina Aksara
- \_\_\_\_\_. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- S. Nasution. 2000. *Didaktik Asas- asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanapiah Faisal. 1981. *Dasar dan Teknik Menyusun Angket*. Surabaya: Usaha Nasional
- Sardiman A.M. 1992. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Slameto. 1991. *Proses Belajar Mengajar dalam SKS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soemarsono. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- Sri Wulandari. 2007. *Pengaruh Pembelajaran SSCS dan GI terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa*. Skripsi. Surakarta: FKIP UNS (tidak dipublikasikan)
- Sriyono, dkk. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suharsimi Arikunto. 1988. *Pengelolaan Kelas dan Siswa*. Jakarta: CV. Rajawali
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumarsono, dkk. 2002. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar dalam Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud
- Surjadi. 1989. *Membuat Siswa Aktif Belajar*. Bandung: Bandar Maju
- Suwarna, dkk. 1993. *Pengantar Didaktik Metodik Kurikulum PBM*. Jakarta: Raja Grafindo
- \_\_\_\_\_. 2006. *Penggajaran Mikro: Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Syahrial Syarbaini, dkk. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sutrisno Hadi. 1989. *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Andi Offset
- \_\_\_\_\_. 1990. *Metodologi Research 4*. Yogyakarta: Andi Offset
- Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif & Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis- Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Udin S. Winataputra. 2007. *Temu Sambut Mahasiswa Baru Program Studi PKn*. <http://sps.upi.edu/prodi/?wp=1&p=event&id=11>. Di unduh: tanggal 27-4-2009, pukul 13.15 WIB
- Utami Munandar. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- W.Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Gramedia
- Winarno. 2008. *Paradikma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winarno Surakhmad. 1986. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- \_\_\_\_\_. 2004. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito
- Zumar. 2008. *Kepribadian Orang Kreatif*. [http:// pakzumar. blogspot. com/ 2008/ 04/ kepribadian- orang- kreatif. html](http://pakzumar.blogspot.com/2008/04/kepribadian-orang-kreatif.html). Di unduh: tanggal 27-4-2009, pukul 13.40 WIB