

## ABSTRAK

Nila Lestari .NIM : 108313225. “ Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas 1V SD Negeri 054905 Payaredas Kab.Langkat T.A 2011/2012”.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sub Pokok Bahasan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas 1V SD Negeri 054905 Payaredas Kab.Langkat T.A 2011/2012 ?

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 36 orang yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan di SD Negeri No. 054905 Payaredas. Objek penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 054905 Payaredas Kabupaten Langkat .

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus dilakukan 2x pertemuan. Dalam setiap siklus dilakukan melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket dan observasi. Sebelum dilakukan tindakan pada siklus 1, peneliti terlebih dahulu mengamati proses pembelajaran awal siswa atau prasiklus yang bertujuan selain untuk mengetahui kreativitas belajar siswa juga untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kreativitas belajar siswa dan angket kreativitas belajar siswa dengan indikator : memiliki keterampilan berpikir lancar, fleksibel, orisinal, mengelaborasi, menilai, memiliki rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang, berani mengambil resiko, dan memiliki rasa menghargai.

Berdasarkan analisis data observasi pada kondisi awal diperoleh 7 orang memiliki kreativitas belajar baik (19,44%), 1 orang memiliki kreativitas belajar cukup (2,78%), 5 orang memiliki kreativitas belajar kurang (13,89%), 25 orang memiliki kreativitas belajar sangat kurang (69,44%). Pada siklus I mengalami perubahan yaitu : 6 orang memiliki kreativitas belajar sangat baik (16,67%), 13 orang memiliki kreativitas belajar baik (36,11%), 15 orang memiliki kreativitas belajar cukup (41,67%), 2 orang memiliki kreativitas belajar kurang (5,56%). Dan pada siklus II persentase kreativitas belajar siswa semakin meningkat dan sesuai dengan persentase yang ingin dicapai pada tingkat kreativitas belajar siswa, yaitu : 10 orang memiliki kreativitas belajar sangat baik (27,78%), 21 orang memiliki kreativitas belajar baik (58,33%), 3 orang memiliki kreativitas belajar cukup (8,33%), 2 orang memiliki kreativitas belajar kurang (5,56%). Sedangkan berdasarkan analisis data yang diperoleh dari angket pada siklus I adalah : 21 orang memiliki kreativitas belajar baik (58,33%), 13 orang memiliki kreativitas belajar cukup (36,11%), 2 orang memiliki kreativitas belajar kurang(5,56%). Dan pada siklus II diperoleh : 11 orang memiliki kreativitas belajar sangat baik (30,56%), 21 orang memiliki kreativitas belajar baik (58,33%), 4 orang memiliki kreativitas belajar cukup (11,11%)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri 054905 Payaredas kabupaten langkat. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.