

No. Daftar FPIPS: 924/UN.40.2.2/PL/2011

**PENERAPAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PKn UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
(Penelitian Tindakan Kelas di SMK 45 Kelas X-C Pariwisata Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan*



Oleh

**NENG SARI NINGSIH
0704281**

**JURUSAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2011**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PKn
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
(Penelitian Tindakan Kelas di SMK 45 Lembang Kelas X D Pariwisata)**

Oleh

**NENG SARI NINGSIH
0704281**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Aim Abdulkarim, M.Pd
NIP. 19590714 198601 1 001**

Pembimbing II

**Dr. Kokom Komalasari, M.Pd
NIP. 19721001 200112 1 001**

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia**

**Syaifullah, S.Pd., M.Si
NIP. 19721112 199903 1 001**

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Pembatasan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Definisi Operasional	9
F. Hipotesis Tindakan	11
G. Metode dan Teknik Penelitian	12
H. Lokasi dan Subjek Penelitian	16
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan	17
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	17
2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	19
3. Ruang Lingkup Materi Pelajaran PKn	20
B. Ruang Lingkup Model Pembelajaran <i>Role playing</i>	22
1. Pengertian Pembelajaran	22
2. Tujuan Pembelajaran	24
3. Pengertian Model <i>Role playing</i>	25
4. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
5. Peranan Model <i>Role Playing</i>	29
6. Langkah-Langkah Model <i>Role Playing</i>	30
7. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	31
C. Pembelajaran Kreativitas	32
1. Pengertian Kreativitas	32
2. Fungsi Kreativitas	34
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Kreatif	40
D. Penelitian Terdahulu	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	44
1. Pendekatan Penelitian	44
2. Metode Penelitian	46
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	49
C. Prosedur Penelitian	50

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	55
E. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	59
1. Teknik Pengolahan Data	59
2. Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Deskripsi Umum Lokasi dan Subjek Penelitian	63
1. Profil Sekolah SMK 45 Lembang	63
2. Visi, Misi, dan Strategi Sekolah SMK 45 Lembang ...	64
3. Letak Geografis Sekolah, Administrasi SMK 45 Lembang	67
4. Keadaan Fasilitas Personal (Guru, Murid dan Karyawan) dan Kelengkapan Lingkungan Proses Pembelajaran Di Sekolah	68
B. Deskripsi Umum Pembelajaran	73
1. Observasi Awal Pembelajaran Pendidikan PKn	73
2. Penelitian Tindakan Siklus I	77
3. Penelitian Tindakan Siklus II	94
4. Penelitian Tindakan Siklus III	109
C. Perbandingan Hasil Observasi Tindakan Siklus ke-1, 2 dan 3	120
D. Analisis Pelaksanaan Tindakan Kelas dalam Penerapan Model <i>Role playing</i> pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	126
1. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran PKn Berbasis Model <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa	126
2. Keunggulan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis <i>Role Playing</i>	132
3. Hambatan dalam Penerapan Model <i>Role Playing</i>	134
4. Upaya Untuk Mengatasi Hambatan yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Model <i>Role Playing</i>	136
5. Kontribusi Pembelajaran PKn berbasis Model <i>Role playing</i> dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa	138
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Jumlah Guru Tahun Pelajaran 2010/2011	69
Tabel 4.2 Tenaga Non-Guru di SMK 45 Lembang	70
Tabel 4.3 Data Siswa Tahun Pelajaran 2010/2011	71
Tabel 4.4 Prasarana di SMK 45 Lembang	72
Tabel 4.5 Nama Siswa dalam Pemeranan Pada Pelaksanaan Tindakan I	81
Tabel 4.6 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Role playing</i> siklus I (Fokus Pada Guru).....	84
Tabel 4.7 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Role Playing</i> Siklus I (Fokus Pada Siswa).....	87
Tabel 4.8 Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus I Fokus Pada (Kreativitas Siswa)	89
Tabel 4.9 Nama Siswa dalam Pemeranan Pada Pelaksanaan Tindakan II	97
Tabel 4.10 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II (Fokus Pada Guru).....	100
Tabel 4.11 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Role Playing</i> Siklus II (Fokus Pada Siswa)	102
Tabel 4.12 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II (Fokus Pada kreativitas Siswa)	104
Tabel 4.13 Nama Siswa dalam Pemeranan Pada Pelaksanaan Tindakan III	111
Tabel 4.14 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> siklus III (Fokus Pada Guru)	113
Tabel 4.15 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Role Playing</i> Siklus III (Fokus Pada Siswa)	115
Tabel 4.16 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III (Fokus Pada Kreativitas Siswa)	117
Tabel 4.17 Perbandingan Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I, II, dan III (Fokus Pada Guru)	120
Tabel 4.18 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Role playing</i> siklus I, II, dan III (Fokus Pada Siswa)	122
Tabel 4.19 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Pada Siklus I, II, dan III Fokus Pada (kreativitas Siswa).....	124

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	13
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	55
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMK 45 Lembang Kabupaten Bandung Barat	68
Gambar 4.2 Tempat Duduk Kelompok 1-5	80

