

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Adapun ciri-ciri anak yang kreatif adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan terhadap suatu masalah, mempunyai daya *imajinasi* yang kuat, mampu mengajukan pemikiran dan pendapat dalam pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain, dan senang hal-hal yang baru.

Sehubungan dengan itu, dalam membina kreativitas siswa, guru dapat meninjau empat aspek dari kreativitas yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk. Strategi 4P dalam pembinaan kreativitas dapat dilakukan dalam pembelajaran meliputi kegiatan membuka, menyampaikan materi, dan menutup pelajaran. Adapun upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Upaya Guru Memasukkan Unsur Pembinaan Kreativitas Siswa pada Tahap Perencanaan Pembelajaran PKn

Berdasarkan observasi pertemuan 1 dan pertemuan 2, Tahap awal perencanaan guru mengkaji standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD). Guru masih mengikuti standar isi yang ada dalam BSNP. Selanjutnya guru menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran diawali dengan penyesuaian SK dan KD yang

telah ada dalam BNSP, kemudian disesuaikan dengan daya serap anak dan kondisi lingkungannya.

Kegiatan perumusan indikator dan tujuan pembelajaran, guru lebih menekankan peningkatan pada bidang akademik dibandingkan untuk meningkatkan pembinaan kreativitas, pembinaan kreativitas direncanakan oleh guru pada aspek afektif siswa. Hal ini terbukti dari pengakuan guru ketika diwawancarai, guru mengatakan “ketika merumuskan tujuan pembelajaran, ibu sesuaikan dengan SK dan KD yang ada dalam kurikulum, selain itu mengikuti bagaimana keadaan anak, tujuan pembelajaran yang ibu rancang bukan terkhusus pada pembinaan kreatif anak saja, tapi mencakup seluruh aspek”. begitu juga seperti komentar yang dikemukakan oleh Kepala Sekolah ketika diwawancarai bahwa “dalam tujuan pembelajaran biasanya tidak difokuskan untuk membina kreativitas siswa, tetapi merencanakan bagaimana mencapai tujuan dan indikator pembelajaran dengan cara aktif dan kreatif”.

Selanjutnya dalam tahap perencanaan, yaitu memilih dan mengembangkan bahan pelajaran. Ketika diwawancarai, guru mengaku belum mengembangkan materi pelajaran, guru masih mengikuti materi yang ada di buku, tetapi materi yang akan dipelajari tersebut tetap diajarkan berdasarkan tujuan dan indikator yang telah dirancang sebelumnya serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Terdapat upaya pembinaan kreativitas siswa dalam materi yang akan diajarkan oleh guru, seperti pada pelajaran tentang globalisasi guru mengembangkan sub bab tentang pengaruh positif dan negatif dari globalisasi

lebih mendalam dibandingkan hanya dengan menghafal bentuk-bentuk globalisasi.

Setelah memilih bahan pelajaran guru merumuskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran yang dirumuskan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, yang mana pada kegiatan awal meliputi pengkondisian kesiapan belajar siswa, kegiatan berdoa, pengecekan kehadiran siswa, pemberian apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Lalu pada kegiatan inti meliputi semua upaya pencapaian tujuan pembelajaran menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang telah dirancang, yaitu strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kemudian pada kegiatan penutup meliputi penyimpulan pembelajaran, pemberian evaluasi, dan tindak lanjut.

Model pembelajaran yang digunakan adalah model *problem based learning* pada pertemuan 1 dan model *inkuiri* pada pertemuan 2, media yang digunakan adalah penampilan video dan gambar menggunakan *power point*, serta menggunakan metode tanya jawab, diskusi, penugasan dan demonstrasi. Penggunaan strategi-strategi pembelajaran tersebut mampu mengaktifkan siswa seluruhnya dalam pembelajaran dan jika dilaksanakan secara optimal dapat membina kreativitas dan keterampilan anak dalam memecahkan masalah.

Hal ini membuktikan bahwa guru telah memahami bagaimana upaya membuat pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru, guru mengatakan bahwa “ibu mengusahakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menggunakan strategi-

strategi pembelajaran yang aktif seperti penyelidikan, inkuiri dan lainnya dengan metode tanya jawab dan diskusi”.

Tahap akhir dalam perencanaan adalah merencanakan penilaian. Penilaian yang direncanakan guru berupa proses dan post test, dengan cara tertulis, lisan dan sikap, serta berbentuk essay. Guru merencanakan bentuk penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, tetapi penilaian tersebut tidak terlihat mengkhhususkan pada upaya menilai kreativitas siswanya. Padahal upaya penilaian kreativitas siswa baik dilakukan, karena dengan menilai kreativitas ssiwa, guru dapat menemuknenali bagaimana karakteristik kreativitas siswanya. Semua perencanaan pembelajaran yang telah dirancang oleg guru tersebut dijabarkan dalam silabus dan RPP.

Penyusunan silabus guru berpedoman pada buku guru, komponen yang terdapat dalam silabus telah disajikan secara utuh antara lain: identifikasi, standar kompetensi, indikator, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, serta sumber bahan dan media. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh guru mengacu pada silabus. komponen RPP yang dibuat sudah lengkap, mulai dari adanya identitas, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator tujuan pembelajaran, materi, metode dan pendekatan, kegiatan pembelajaran, sumber dan media serta yang terakhir adalah penilaian. Berdasarkan rubrik penilaian, RPP yang telah dibuat oleh guru tersebut mendapat nilai lebih dari 88 yang artinya termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat mulai dari kejelasan perumusan kompetensi inti, kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti, kesesuaian perumusan indikator dengan

kompetensi dasar, dan kesesuaian perumusan tujuan pembelajaran dengan indikator.

2. Deskripsi Upaya Guru Membina Kreativitas Siswa pada Tahap Pelaksanaan Pembelajaran PKn

Pada awal pembelajaran PKn pertemuan 1 dan pertemuan 2 umumnya sama yaitu kegiatan pembelajaran diawali oleh ketua kelas yang menyiapkan kelasnya, semua siswa mengucapkan salam kepada guru, lalu guru dan siswa sama-sama berdo'a sebelum belajar. Setelah berdo'a guru mengkondisikan siswa agar siap belajar dengan mengajak seluruh siswa melakukan tepuk siap. Kegiatan ini terlihat pada gambar 4.1. Siswa terlihat sangat bersemangat melakukan tepuk siap ini. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya kepada siswa "siapa yang tidak masuk nak?". Siswa menjawab tidak ada buk.



Gambar 4.1. Siswa melakukan tepuk siap sebelum belajar

Selanjutnya guru melakukan kegiatan apersepsi, pada pertemuan 1 guru mengajak anak untuk memperhatikan gambar tentang bentuk-bentuk *globalisasi* pada *power point* yang ditampilkan oleh guru didepan kelas. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 4.2. *Slide* yang ditampilkan tersebut terdiri dari empat gambar

tentang budaya Indonesia, ada gambar anak-anak remaja yang sedang bersenang-senang di *club*, ada siswa-siswa yang pulang sekolah langsung ke *mall*, ada anak-anak yang sedang bermain bersama, lalu gambar beberapa orang yang sedang berada di warung internet. Terhadap gambar-gambar tersebut, guru bertanya kepada siswa, “gambar apa itu nak?” Banyak anak yang antusias menjawab pertanyaan, setiap anak menjawab dengan jawaban yang berbeda-beda. Begitu juga pada pertemuan 2 guru menampilkan gambar tentang budaya permainan anak Indonesia pada *power point*.



Gambar 4.2. Guru melakukan apersepsi menggunakan gambar

Pada saat kegiatan apersepsi ini, guru mengetahui bagaimana karakteristik siswa nya yang suka menyatakan pendapat yang spontan. Guru mengajak siswa secara bersama-sama tepuk tangan ketika temannya menjawab pertanyaan, terkadang guru juga mengatakan “bagus sekali”, dengan cara itu guru memberi penguatan terhadap siswanya, agar siswa nya tidak tertekan dalam pembelajaran, ketika diwawancarai guru mengaku bahwa penguatan dapat membantu

menghilangkan kendala berpikir kreatif siswa, guru tidak memberikan hadiah melainkan penguatan.



Gambar 4.3. kegiatan tanya jawab

Pada kegiatan apersepsi, suasana pembelajaran terlihat menyenangkan dan aktif, yang mana banyak siswa yang antusias ingin bertanya, dengan cara mengacungkan tangan mereka, lalu guru menunjuk siswa yang paling pertama mengacungkan tangannya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.3 diatas. Guru melakukan tanya jawab terhadap gambar-gambar yang ditampilkan *pada power point*, guru memberi kesempatan semua siswa terlibat dalam memberi gagasan dan mengajukan pertanyaannya.

Setelah guru melakukan apersepsi, kemudian pembelajaran dilanjutkan ke inti yang mana guru menayangkan video tentang “otong dan teknologi” pada pertemuan pertama, video tersebut berisikan tentang seorang anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, bermain *handphone*, dan bermain

facebook dan segala bentuk jejaring sosial yang ada pada internet, sehingga semua pekerjaan rumah nya tidak dikerjakan. Permasalahan ini lah yang akan diselesaikan oleh siswa pada pembelajaran inti dengan cara berdiskusi. Berbeda pada pertemuan kedua guru menghubungkan apersepsi awal tentang permasalahan budaya Indonesia yang mana permasalahan tersebut akan diselesaikan secara berdiskusi pula pada kegiatan inti.

Berdasarkan tayangan video dan penampilan gambar oleh guru tersebut, siswa diajak untuk mencari bentuk permasalahan apa yang terjadi sebagai bentuk *stimulus* yang diberikan oleh guru kepada siswa bahwa permasalahan tersebut harus diselesaikan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang mana guru mengatakan bahwa “biasanya ibu memberi *stimulus* atau rangsangan diawal, bisa dengan bercerita, menghubungkan masalah dengan lingkungan dan daya pikir anak, bisa juga dengan melakukan percobaan untuk menyelesaikan suatu masalah.



Gambar 4.4. Kegiatan berdiskusi pertemuan 1

Setelah video ditayangkan guru membentuk seluruh siswa menjadi 8 kelompok yang mana setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. setelah pembagian kelompok, siswa diarahkan oleh guru untuk duduk bersama anggotanya masing-masing. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 4.4 diatas, yang mana guru terlihat mengarahkan siswa nya membuat kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang diajukan.

Setelah kelompok telah terbagi, kemudian guru memberikan lembar diskusi kepada setiap kelompok, guru meminta siswa membaca baik-baik petunjuk melakukan diskusi. Dalam kelompok, secara bersama-sama siswa dituntun untuk mendiskusikan sebanyak mungkin gagasan penyelesaian terhadap masalah yang diajukan. Setelah semua kemungkinan jawaban didiskusikan antar anggota kelompok, siswa dituntun untuk merencanakan penyelesaian masalah yang tepat. Guru mengajak siswa saling memberi gagasan dan saling menghargai gagasan anggota kelompoknya.

Setelah setiap kelompok mendiskusikan beberapa penyelesaian masalah, guru memberi kesempatan semua kelompok untuk mendemonstrasikan hasil diskusinya didepan kelas. Terlihat banyak siswa yang antusias ingin maju kedepan kelas untuk membacakan hasil pemecahan masalah yang telah mereka diskusikan secara berkelompok tadi. Guru memberi kesempatan setiap kelompok maju satu persatu untuk membacakan hasil diskusi mereka, kemudian dilanjutkan dengan membahas hasil gagasan mereka, guru bersikap positif terhadap gagasan yang diutarakan siswa, guru berkata “hebat” dan “bagus”, sehingga siswa merasa dihargai oleh guru. Selanjutnya guru mengajak siswa saling menghargai antar

kelompok dengan cara memberi tepuk tangan kepada kelompok yang telah maju ketika mengutarakan gagasan mereka.



Gambar 4.5. Kegiatan penyimpulan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan menyimpulkan hasil pembelajaran, guru melakukan tanya jawab kepada siswa. guru memberi kepercayaan sepenuhnya kepada siswa dan mengajak semua siswa terlibat untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.5 diatas. Terlihat banyak siswa yang mengacungkan tangannya. Para siswa sangat antusias untuk mengemukakan gagasannya terhadap kesimpulan dari pembelajaran yang dilakukan.

Setelah itu guru memberikan lembar tes kepada siswa sebagai bentuk evaluasi dan penilaian, untuk mengetahui sejauh mana siswanya memahami materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 4.6, yang mana guru sedang memantau siswa dalam mengerjakan lembar evaluasi. Guru memberi waktu selama kurang lebih 10 menit kepada siswa untuk mengerjakan

lembar evaluasi tersebut. Sekitar kurang lebih 10 menit siswa menjawab lembar evaluasi, bel sekolah berbunyi menandakan waktu istirahat, guru meminta siswa mengumpulkan lembar evaluasi tersebut. Guru lupa memberikan tindak lanjut pembelajaran karena para siswa terlihat ingin buru-buru istirahat.



Gambar 4.6. Siswa mengerjakan lembar evaluasi

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran, guru berusaha membuat suasana pembelajaran yang mendukung keamanan dan kebebasan *psikologi* anak walaupun belum sepenuhnya dilakukan. Jika kebebasan anak dibatasi, anak menjadi kurang tertantang untuk terus menerus mengeksplorasi rasa ingin tahunya, enggan mencoba suatu hal sehingga tidak memacu perkembangan kreativitasnya.

Guru bersikap terbuka terhadap gagasan siswa melalui kegiatan Tanya jawab, guru terbuka terhadap pendapat dan jawaban yang diutarakan oleh siswa, guru tidak membatasi minat siswa untuk memberi gagasan mereka, pembatasan minat akan mematikan pemikiran kreatif siswa. Guru mempersilahkan semua

siswa yang ingin memberi pendapat baik itu ketika menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyimpulkan materi. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.7 yang mana guru sedang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasan mereka.



Gambar 4.7. Guru terbuka terhadap minat siswa

Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan bahwa “seorang guru harus terbuka terhadap minat dan gagasan siswa, seperti tidak membatasi pendapat siswa ketika menjawab pertanyaan guru, sepenuhnya mempersilahkan mereka menjawab, mengutarakan apa yang dipikirkan, sehingga anak-anak antusias untuk menjawab pertanyaan yang diajukan”. Begitu juga komentar kepala sekolah ketika diwawancarai terhadap upaya guru dalam membina kreativitas anak dengan mengatakan bahwa “guru N memberi kebebasan kepada siswanya mengaktualisasikan dirinya, terlihat ketika sekolah mengadakan lomba,

kebanyakan siswa IVC yang menjadi peserta, kelas IVC selalu antusias mengikuti lomba-lomba tersebut”.

Guru menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima antar siswa yang satu dengan siswa yang lain, antar kelompok satu dengan kelompok yang lain. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.8, terlihat ketika siswa berdiskusi, guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk saling menghargai pendapat teman ketika berdiskusi dan ketika suatu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas.



Gambar 4.8. Siswa melakukan kegiatan diskusi

Guru juga menghargai gagasan siswa, ketika guru memberi penguatan dan bersikap positif terhadap siswa yang menjawab pertanyaan. Karena sifat saling menghargai merupakan salah satu ciri afektif anak yang kreatif. Ketika dilakukan wawancara, disimpulkan bahwa “ketika pembelajaran, agar anak tidak merasa tertekan melainkan nyaman, seorang guru harus mampu menciptakan suasana saling menghargai antar teman, tidak boleh mengatakan bahwa hasil diskusinya jelek, kita harus tetap memberi penguatan terhadap mereka, dengan berkata

kepada mereka, bahwa mereka cerdas, hebat dan berani agar perasaan mereka senang dan menuntun mereka untuk terus menerus mau belajar dan mencari tahu”.

Guru berusaha untuk mendorong siswa melakukan kegiatan berpikir *divergen*, yaitu kegiatan berpikir terbuka yang mana siswa diajak untuk mencari sebanyak mungkin kemungkinan jawaban untuk menyelesaikan masalah yang dihadirkan. Kegiatan berpikir *divergen* ini diusahakan untuk menciptakan suasana yang mana anak tidak merasa dinilai, anak diajak untuk bersibuk diri dalam aktivitas berpikir kreatif. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 4.9, terlihat guru mengajukan pertanyaan yang menuntun siswa untuk berpikir dan mencari sebanyak mungkin kemungkinan jawaban, dengan memberikan kesempatan kepada semua anak untuk menjawab lalu mencari lagi kemungkinan jawaban-jawabannya, setelah kemungkinan jawaban telah diajukan dari siswa, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan jawaban yang tepat dari semua kemungkinan jawaban tadi.



Gambar 4.9. Guru menuntun siswa menjawab pertanyaan

Kegiatan berpikir *divergen* juga terlihat ketika kegiatan diskusi, guru membimbing siswa untuk mencari sebanyak mungkin penyelesaian masalah terhadap masalah yang ditayangkan dalam video “otong dan teknologi” seperti pada pertemuan pertama. Lalu mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas dan membahas bersama-sama penyelesaian masalah yang paling tepat. Penyelesaian masalah yang ditemui diupayakan guru berdasarkan lingkungan anak. Agar mereka bisa mempraktekkannya pada keadaan nyata dilingkungannya.

Upaya yang dilakukan guru untuk berpikir *divergen* ini dapat mengajak anak untuk merasa tertantang oleh kemajemukan, memiliki sifat *imaginative*, berani mengambil resiko dan menuntun anak untuk meningkatkan rasa ingin tahunya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru bahwa guru mengatakan “Ya, memang sebaiknya dalam mengajukan pertanyaan kepada anak, kita menggunakan teknik terbuka dan tertutup, maksudnya mengajukan pertanyaan yang mengajak semua anak untuk menjawab pertanyaan dengan mencari sebanyak mungkin kemungkinan jawaban, lalu mengajak anak untuk menyimpulkan beberapa jawaban yang benar-benar tepat”.

Guru berusaha agar semua siswa terlibat memberi keputusan dalam mengajukan gagasan atau ide dalam pemecahan masalah serta mendukung dalam memecahkan masalah tersebut. Hal ini terlihat ketika guru memberi kesempatan semua anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, guru menggunakan media dan model serta metode pembelajaran yang dapat melibatkan semua siswa antusias terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan model

pembelajaran *problem based learning* pada pertemuan pertama dan model *inkuiri* pada pertemuan kedua. Kedua model ini dapat mengajak anak ikut serta mencari pemecahan masalah terhadap masalah yang diajukan.

Dengan menggunakan metode diskusi guru mengajak semua siswa dapat terlibat aktif mengambil keputusan dalam memecahkan masalah, di samping itu guru menggunakan media gambar dan video yang ditampilkan melalui *power point* sehingga membantu anak dengan mudah mencari solusi dalam memecahkan masalah. Dari semua gagasan-gagasan siswa tersebut, guru mendukung dan mengarahkan sepenuhnya agar anak-anak senantiasa terbiasa berpikir kritis dan kreatif dan lebih antusias dalam pembelajaran. Begitu juga ketika diwawancarai guru mengatakan “ya, tentu saja, dengan memberi kesempatan kepada siswa dalam mengambil keputusan pemecahan masalah, pembelajaran menjadi aktif, selain itu rasa penghargaan yang diberikan kepada anak akan membuat anak lebih antusias dalam pembelajaran”.

Guru berupaya membina kreativitas siswa seluruhnya, guru menggunakan strategi pembelajaran yang mampu menunjangnya. Seperti penggunaan model pembelajaran *inkuiri* dan *based learning*, metode diskusi, tanya jawab, penugasan lalu dibantu dengan media pembelajaran yang menarik, hal ini membuktikan bahwa guru telah memahami bagaimana upaya pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah bahwa “mengajak siswa penyelidikan, *inkuiri*, dan *based learning*, siswa akan kreatif berpikir mencari dan menemukan jawaban dari permasalahan yang diajukan”.

Guru bersikap positif terhadap kegagalan dan kesalahan siswa dalam memberikan gagasan terhadap pemecahan masalah yang dihadirkan oleh guru, namun guru belum terlihat membantu siswa dalam menyadari kesalahan dan kelemahannya serta belum mengusahakan untuk meningkatkan gagasan siswa tersebut, sehingga membuat anak menilai jawabannya benar semua walaupun sebenarnya keliru.

Kegiatan ini terlihat ketika beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan dengan keliru atau sedikit melenceng terhadap jawaban, guru hanya berkata, “ya, ada lagi anak ibu yang ingin menjawabnya?”, guru tidak mengatakan bahwa jawaban siswa tersebut kurang tepat, melainkan melanjutkan memberi kesempatan siswa lain untuk menjawab.

3. Deskripsi Upaya Guru Melakukan Evaluasi Kreativitas Siswa pada Akhir Pembelajaran PKn

Berdasarkan observasi pertemuan 1 dan pertemuan 2, pada tahap evaluasi pembelajaran guru menggunakan lembar evaluasi yang dibagikan kepada siswa. tes yang diberikan tidak semua tes yang mengajak anak untuk berpikir kreatif, tetapi tes yang diberikan mengacu pada indikator, kisi-kisi soal dan tujuan pembelajaran dari aspek pengetahuan (C1) sampai aspek analisis (C5) yang telah dirancang sebelumnya. guru juga tidak terlihat menggunakan format observasi berbentuk skala nilai sikap kreatif siswa, guru lebih fokus terhadap kegiatan pembelajaran.

Ketika dilakukan wawancara tentang penilaian kreativitas pada pembelajaran, guru mengaku bahwa dalam menilai kreativitas, guru tidak menggunakan alat pengukuran tertentu, baik berbentuk tes maupun lembar

observasi, melainkan dengan pengamatan langsung ketika pembelajaran, karena guru sudah dua tahun menjadi wali kelas yang sama, guru sudah kenal siswa IVC satu persatu, guru memberikan penilaian kepada mereka diakhir semester, guru biasa mengajak anak-anak membuat karya tentang segala bentuk pembelajaran yang pernah dipelajari lalu dipajang dikelas, dari kegiatan ini guru bisa menilai kreativitas mereka.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa dalam penilaian potensi kreatif siswa dalam pembelajaran, guru wali kelas IVC tidak menggunakan alat penilaian tertentu, guru tidak terfokus dalam menilai kreativitas siswa nya, melainkan guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran sehari-hari. Selain itu, tidak dalam pembelajaran saja, melainkan diluar pembelajaran guru juga menilai kreativitas siswa dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif siswa dalam membuat karya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu, maka diperoleh pembahasan tentang upaya pembinaan kreativitas sebagai berikut:

1. Upaya Guru Memasukkan Unsur Pembinaan Kreativitas Siswa pada Tahap Perencanaan Pembelajaran PKn

Proses pembelajaran harus direncanakan agar pembelajaran berlangsung dengan baik serta dapat mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan. Perencanaan pembelajaran memuat perkiraan mengenai tindakan apa yang akan dilakukan pada waktu melaksanakan pembelajaran dan mempertimbangkan

kemampuan dan kondisi lingkungan belajar . Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2008: 81) bahwa “sedikitnya ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan yaitu isi pesan yang akan disampaikan dan berhubungan dengan siswa”.

Pada perencanaan pembelajaran, terdapat unsur-unsur yang harus ada dalam perencanaan pembelajaran yaitu menentukan tujuan yang hendak dicapai, mengembangkan bahan pelajaran, merumuskan kegiatan pembelajaran, dan merencanakan penilaian. Kegiatan berkeaktivitas dapat diintegrasikan kedalam unsur-unsur perencanaan tersebut. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2013: 40) bahwa dimensi merencanakan pembelajaran meliputi indikator sebagai berikut:

“a) merumuskan tujuan pembelajaran; b) memilih dan mengembangkan bahan pelajaran; c) merencanakan kegiatan belajar, termasuk didalamnya merencanakan pendekatan dan metode mengajar, langkah-langkah kegiatan belajar mengajar, serta alat dan sumber belajar; d) merencanakan penilaian”.

Berdasarkan triangulasi pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti, data terkuat yang digunakan adalah data observasi dan dokumentasi. Berdasarkan observasi dan dokumentasi yang diperoleh bahwa dalam tahap perencanaan guru sudah baik dalam merancang pembelajaran dalam silabus dan RPP, guru menentukan tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan SK dan KD yang telah ada dalam BNSP, kemudian disesuaikan dengan daya serap anak dan kondisi lingkungannya.

Tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru belum sepenuhnya mengarah pada kreativitas siswa, tetapi beberapa tujuan yang dirancang telah

mencakup upaya untuk mengajak anak melakukan kegiatan kreatif dalam pembelajaran. Sehingga tujuan yang dirancang guru bukan hanya untuk mencapai tujuan dalam aspek akademik saja melainkan mampu membina kemampuan berpikir kreatif anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman dalam Susanto (2013: 40) mengemukakan bahwa “tujuan pendidikan yang ingin dicapai pada tingkat pengajaran, hasil pencapaiannya berwujud siswa yang secara bertahap terbentuk wataknya, kemampuan berpikir, dan keterampilan teknologinya”.

Selanjutnya guru belum memilih dan mengembangkan bahan pelajaran, guru masih mengikuti materi yang ada dibuku, namun materi yang akan dipelajari tersebut tetap diajarkan berdasarkan tujuan dan indikator yang telah dirancang sebelumnya serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. hal ini sesuai dengan pendapat Usman dalam Susanto (2013: 42) mengemukakan bahwa “ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan bahan pembelajaran yaitu berpedoman pada bahan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum, memilih dengan tepat bahan sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan nya, dan sesuai dengan taraf kemampuan berpikir siswa”.

Setelah memilih bahan pelajaran guru telah merumuskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang mampu mengaktifkan siswa seluruhnya dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Pusat Studi Kurikulum dalam Susanto (2013: 43) bahwa “kegiatan pembelajaran perlu dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek penting, yaitu: a) berpusat pada siswa, b)

mengembangkan kreativitas siswa, c) menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, d) bermuatan nilai, etika, logika, dan kinestesis, e) menyediakan pengalaman yang beragam”.

Tahap akhir dalam perencanaan adalah merencanakan penilaian. Guru telah merencanakan bentuk penilaian berupa proses dan post test, dengan cara tertulis, lisan dan sikap, serta berbentuk essay. Guru merencanakan bentuk penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran tetapi tidak mengkhususkan dalam upaya menilai kreativitas siswanya. Padahal dengan menilai kreativitas siswa, guru mampu mengetahui sejauh mana bentuk kreativitas siswanya. Sesuai dengan pendapat Munandar (2004: 56) mengemukakan bahwa “alasan untuk melakukan pengukuran ialah untuk menemukenali mereka yang kemampuan kreatifnya sangat rendah, banyak sebab anak-anak ini sangat miskin dalam imajinasi, padahal imajinasi penting untuk pemecahan masalah”.

Guru telah menjabarkan semua perencanaan dalam silabus dan RPP. Dalam penyusunan silabus guru berpedoman pada buku guru, komponen yang terdapat dalam silabus telah disajikan secara utuh antara lain: identifikasi, standar kompetensi, indikator, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, serta sumber bahan dan media. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru dikembangkan melalui silabus.

2. Upaya Guru Membina Kreativitas Siswa pada Tahap Pelaksanaan Pembelajaran PKn

Tahap pelaksanaan adalah proses yang memberikan keputusan bahwa proses belajar mengajar telah memiliki sumber daya manusia dan sarana serta prasarana yang diperlukan sehingga dapat membentuk kompetensi dan mencapai

tujuan yang diinginkan. Guru hendaknya mengatur dan memperhatikan tahapan kegiatan pembelajaran meliputi membuka pelajaran, penyampaian materi, dan menutup. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2013: 49) bahwa “pelaksanaan pembelajaran harus mencakup tiga hal, yaitu: *pre test* (membuka pelajaran), pembentukan kompetensi (menyampaikan materi pelajaran, *post test* (menutup pelajaran)”.

Kreativitas merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil yang baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Adapun ciri-ciri anak yang memiliki kepribadian kreatif dalam pembelajaran adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang berbeda dari orang lain, dan senang mencoba hal-hal yang baru.

Oleh karena itu, guru sebaiknya mampu berperan penting dalam penyesuaian *emosional* dan sosial anak serta perkembangan kepribadiannya. Untuk membina kreativitas anak, dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong kreativitas nya sehingga menghasilkan produk kreatif. Jadi pembinaan kreativitas anak dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, pendorong, dan produk. Hal ini sesuai dengan pendapat Rhodes dalam Susanto (2013: 101) mengemukakan “bahwa 4P (*person, press, process, product*) ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif”.

Berdasarkan hasil triangulasi data observasi, wawancara, dan dokumentasi, Guru telah melakukan beberapa upaya pembinaan kreativitas menggunakan strategi 4P kreativitas dalam tiga hal penting yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan membuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2004: 45) mengemukakan bahwa “dalam mengembangkan kreativitas siswa, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu: pribadi, pendorong, proses, dan produk (4P dari kreativitas)”.

Pada aspek pribadi (*person*), guru telah mengidentifikasi bagaimana karakteristik kreativitas siswa kelas IVC serta berupaya untuk menghilangkan kendala siswa dalam berkreaitivitas. Pada kelas IVC kendala kreativitas yang terjadi yaitu pemberian hadiah, oleh karena itu guru berupaya untuk tidak memberi penghargaan kepada siswa berupa hadiah melainkan memberi penguatan dan menghargai bentuk-bentuk kreatif mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2004: 45) bahwa “kreativitas adalah ungkapan (*ekspresi*) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, oleh karena itu hendaknya pendidik dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya”.

Pada aspek pendorong (*press*), guru tidak membatasi semua pendapat siswa dengan memberi kesempatan semua siswa untuk bertanya dan memberi gagasan ketika melakukan kegiatan tanya jawab, guru juga menggunakan metode diskusi agar semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, guru mengajak siswa untuk saling menghargai hasil pendapat ataupun gagasan antar siswa ketika ada siswa yang menjawab pertanyaan dan mempresentasikan hasil diskusinya. Begitupula

ketika berdiskusi, guru mengarahkan siswa untuk saling bekerja sama dengan menghargai dan memikirkan pendapat teman anggota kelompoknya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru telah berupaya untuk memberikan dorongan agar mampu membina kreativitas siswa dengan berupaya memberikan rasa aman, nyaman, dan bebas berpendapat. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar dalam Susanto (2013: 119) mengemukakan bahwa ada “kondisi-kondisi lingkungan yang dapat memupuk kreativitas anak, yaitu keamanan *psikologis* dan kebebasan *psikologis*”.

Pada aspek proses (*Process*), guru berupaya membina kreativitas siswa diawali dengan pemberian stimulus kepada siswa berupa masalah yang harus diselesaikan, guru mengajak siswa melakukan kegiatan berpikir *divergen* dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan mencari sebanyak mungkin beberapa penyelesaian. Hal ini sesuai dengan pendapat Guilford dalam Susanto (2013: 110) mengemukakan bahwa “berpikir *divergen* adalah sebuah proses penciptaan banyak ide tentang sebuah topik tertentu di dalam waktu yang singkat”.

Selain mengajak siswa untuk melakukan kegiatan berpikir *divergen*, guru juga mengajak anak melakukan kegiatan *konvergen* yaitu mengambil beberapa penyelesaian yang paling tepat. Lalu guru mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah tersebut terhadap lingkungan anak. Diakhir kegiatan, guru meminta siswa menyimpulkan kembali hasil penyelesaian masalah menggunakan imajinasi mereka. Runtutan kegiatan yang terlihat dalam pembelajaran tersebut menjelaskan bahwa guru telah berupaya melakukan proses kreatif. Runtutan kegiatan tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wallas dalam

Munandar (2004: 39) menyatakan bahwa “proses kreatif meliputi empat tahap (1) persiapan), (2) inkubasi, (3) *iluminasi*, dan (4) *verifikasi*”.

Pada aspek produk, guru berupaya membina kreativitas siswa dengan menghargai gagasan yang dikemukakan oleh siswa, dan mengajak siswa untuk mengkomunikasikan gagasan mereka. Berdasarkan observasi, guru mengajak anak melakukan kegiatan diskusi, yang mana dengan berdiskusi para siswa mendiskusikan gagasan penyelesaian masalah yang diajukan, lalu meminta siswa mengkomunikasikannya didepan kelas, pada kegiatan inilah guru mengajak siswa untuk saling menghargai gagasan (produk) yang telah diutarakan didepan kelas, sehingga akan lebih menambah motivasi anak untuk selalu berkreatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar (2004: 46) bahwa “hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak, ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi”.

3. Upaya Guru Melakukan Evaluasi Kreativitas Siswa pada Akhir Pembelajaran PKN

Tahap evaluasi dalam pembelajaran merupakan tugas pokok kinerja guru dalam mengajar. Penilaian atau evaluasi adalah proses memperoleh informasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan secara *continue*, utuh dan menyeluruh. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2013: 51) mengemukakan bahwa “penilaian atau evaluasi dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang perolehan belajar siswa secara menyeluruh, baik pengetahuan, konsep, nilai, maupun proses”.

Berdasarkan triangulasi data observasi, wawancara dan dokumentasi tentang upaya guru pada tahap evaluasi pembinaan kreativitas siswa adalah guru memberikan lembar evaluasi berbentuk tes *subjektif* yang dibagikan kepada siswa. dari beberapa tes yang terdapat dalam lembar evaluasi, tidak semua tes yang mengajak anak untuk berpikir kreatif, tetapi tes yang diberikan adalah tes yang mengacu pada indikator, kisi-kisi soal dan tujuan pembelajaran dari aspek pengetahuan (C1) sampai aspek analisis (C5) yang telah dirancang sebelumnya.

Guru juga tidak terlihat menggunakan format observasi berbentuk skala nilai sikap kreatif siswa, guru lebih fokus terhadap kegiatan pembelajaran, guru tidak terfokus dalam menilai kreativitas siswa dengan menggunakan format observasi tertentu, melainkan dengan mengamati aktivitas belajar siswa pada kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, tidak hanya dalam pembelajaran saja, melainkan diluar pembelajaran guru mengukur kreativitas siswa dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif siswa dalam membuat karya.

Walaupun guru belum menggunakan bentuk penilaian khusus sebagai alat penilaian kreatif siswa pada pembelajaran, tetapi guru memanfaatkan pendekatan seorang guru terhadap siswa-siswanya dalam mengukur sikap dan kepribadian kreatif para siswa. Selain itu guru dapat dikatakan menggunakan teknik pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif siswa dalam membuat karya, kegiatan ini sering mereka lakukan dalam menghias ruang kelas maupun mading kelas. Dari kegiatan ini guru dapat mengukur bagaimana kreativitas siswa-siswanya.

Pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif merupakan salah satu cara pengukuran potensi kreatif siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar (2004: 58) bahwa “potensi kreatif dapat diukur melalui beberapa pendekatan, yaitu: pengukuran langsung, pengukuran tidak langsung, mengukur unsur-unsur yang menandai ciri tersebut, pengukuran ciri kepribadian yang berkaitan erat dengan ciri tersebut, dan beberapa jenis ukuran *non-test*, serta pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu, maka dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn sudah mulai terlihat. Hal ini ditunjukkan dengan:

1. Pada tahap perencanaan, guru sudah sesuai dengan acuan standar isi dalam BNSP dalam menyusun rancangan pembelajaran. Guru telah merumuskan tujuan pembelajaran, memilih bahan pelajaran, merumuskan kegiatan belajar mengajar, dan merencanakan penilaian. Dalam upaya pembinaan kreativitas, guru tidak merancang perencanaan khusus dalam pembelajaran, melainkan guru mengintegrasikan upaya pembinaan kreatif siswa pada aspek afektif dalam perencanaan yang dirancang tersebut.
2. Pada tahap pelaksanaan, guru terlihat sudah baik dalam mengupayakan pembinaan kreativitas siswa. Guru berupaya untuk membina kreativitas siswa melalui 4 aspek kreativitas yaitu ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Dalam pelaksanaannya, ada salah satu upaya yang terlewatkan oleh guru dalam membina kreativitas siswa yaitu upaya dalam membantu siswa menyadari kesalahan siswa dalam memberi pendapat.
3. Pada tahap evaluasi, guru belum maksimal dalam melakukan penilaian kreativitas siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru tidak menggunakan alat penilaian yang khusus dalam menilai potensi berpikir kreatif

siswa IVC baik menggunakan tes maupun menggunakan skala sikap kreatif siswa, melainkan dengan mengamati aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, guru menggunakan lembar evaluasi dalam upaya penilaian pencapaian tujuan pembelajaran, tes yang diberikan juga tidak seluruhnya mengarah kepada upaya membina kreativitas siswa dalam berpikir.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu maka, disarankan sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan, sebaiknya guru membuat perencanaan pembelajaran yang lebih terfokus pada upaya pembinaan berpikir kreatif siswa.
2. Pada tahap pelaksanaan, sebaiknya guru lebih teliti dan optimal lagi dalam berupaya membina berpikir kreatif anak. Jika ketika pembelajaran, siswa melakukan kesalahan dalam memecahkan permasalahan, guru harus mampu memberi dan membantu siswa menyadari kesalahannya, sehingga siswa tidak mengulangi kesalahan tersebut.
3. Pada tahap evaluasi, sebaiknya guru menggunakan alat penilaian yang terkhusus untuk menilai potensi kreatif siswa, baik berupa tes maupun skala sikap, karena penilaian kreativitas siswa dapat mengidentifikasi potensi kreatif anak berbakat, memperbaiki kemampuan kreatif siswa yang sangat rendah, mengetahui pola perkembangan kreativitas anak, terjadi pertumbuhan atau penurunan sehingga mengetahui dimana puncak kreativitas dilatih, serta membantu siswa dan memilih jurusan pendidikan dan karier pada tahap awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Al-Khalili, Amal Abdussalam. 2005. *Membina Kreativitas Anak*. Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar.
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa* (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha litera.
- Latuconsina, Hudaya. 2014. *Pendidikan Kreatif (Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi Kreatif di Indonesia)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Margono.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mikarsa, Hera Lestari, Dkk. 2011. *Materi Pokok Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Munandar, Utami. 2004. *Pembinaan Kreativitas Aanak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta Referensi.
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfikun. 2012. *Pembinaan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran (Membina Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pembinaan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sunito, Indira, Dkk. 2013. *Metaphorming (Beberapa Strategi Berpikir Kreatif)*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tim Penulis. 2014. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah PGSD JIP FKIP UNIB*. Bengkulu: UNIB.
- Trianto, 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winarni, Endang W. 2012. *Inovasi dalam Pembelajaran IPA*. Bengkulu: FKIP
- Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Yolanda Edri, lahir di Desa Durian Daun, Kecamatan Lais, Kabupaten Bengkulu Utara pada tanggal 10 Juni 1992 dari pasangan Edriwanto dan Refnawati, anak kedua dari tiga bersaudara. Peneliti menempuh pendidikan formal di SDN 1 Kecamatan Hulu Palik Kabupaten Bengkulu Utara lulus pada tahun 2004, kemudian melanjutkan lagi ke SMP Negeri 01 kecamatan Hulu Palik kabupaten Bengkulu Utara lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan lagi ke MA Al-Hasanah Talang Pauh Bengkulu Tengah lulus pada tahun 2010.

Atas dukungan dan motivasi keluarga, peneliti melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi dan diterima sebagai mahasiswa PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Peneliti mengikuti Kuliah Kerja Nyata periode 70 di Desa Karang Tinggi, Kecamatan Karang Tinggi, Kabupaten Bengkulu Tengah pada bulan Juli-Agustus 2013. Kemudian melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan di SD Negeri 69 Kota Bengkulu (September 2013-Januari 2014) dan menyelesaikan penelitian pada pertengahan bulan Mei 2014 di SDN 69 Kota Bengkulu.

Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS BENGKULU
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A
 Jalan Cimanuk KM 6,5 Kota Bengkulu Telepon (0736) 21031

No : 157 /UN30.7.7.1/PL/2014
 Lamp. : 1 berkas
 Hal : Izin Penelitian

21 April 2014

Yth. Wakil Dekan Bid. Akademik FKIP
 Universitas Bengkulu

Sehubungan dengan mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Yolanda Edri

NPM : A1G010078

Judul Proposal : Studi Deskriptif Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IVC SD Negeri 69 Kota Bengkulu.

Tempat Penelitian : SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Waktu Penelitian : 26 April – 17 Mei 2014

akan melakukan penelitian di SD Negeri 69 Kota Bengkulu untuk keperluan penyelesaian skripsi mahasiswa tersebut. Kami mohon kepada Bapak dapat memberikan surat pengantar izin penelitian kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikian, atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Ketua,



Dra. V. Karjiyati, M. Pd.
 NIP 195802041985032001

Tembusan:
 Yth. Kasubbag Akademik FKIP Unib

Lampiran 2



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 69 KOTA BENGKULU
Jalan WR Supratman Kandang Limun Bengkulu



SURAT KETERANGAN

No: 422/191/IV/SDN.69/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Priyanti Yuliana, S.Pd.
 NIP : 197407251997032002
 Jabatan : Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Yolanda Edri
 NPM : A1G010078
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Studi Deskriptif Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IVC SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Nama diatas telah diizinkan untuk melaksanakan penelitian skripsi di SD Negeri 69 Kota Bengkulu.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 6 April 2014
 Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu



Priyanti Yuliana, S.Pd.
 NIP. 197407251997032002

Lampiran 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: dekanat.fkip@unib.ac.id

Nomor : 1908 /UN30.7/PL/2014 23 April 2014
Lamp : 1 (satu) Expl Proposal
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
Di Bengkulu

Untuk kelancaran dalam penulisan Skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian / pengambilan data kepada:

Nama : Yolanda Edri
NPM : A1G010078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat penelitian : SD Negeri 69 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 26 April s.d 17 Mei 2014

dengan judul : "Studi Deskriptif Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kretivitas Siswa Pada Pelajaran Pkn Kelas IV C SD Negeri 69 Kota Bengkulu."
Proposal terlampir.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd
NIP. 19591005 198503 1 016

Tembusan :
Yth. Dekan FKIP sebagai laporan

Lampiran 4



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan Mahoni Nomor 57 B E N G K U L U 38227
Telp. 21429/21725 Fax. (0736) 345444

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/ \\\ /IV.Dikbud

Dasar : Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor:1908/UN30.7/PL/2014 tanggal 23 April 2014 tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan ilmiah dan pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Yolanda Edri
Npm : A1g010078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul penelitian : "Studi Deskriptif Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kretivitas Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV C SD Negeri 69 Kota Bengkulu"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat Penelitian : SD Negeri 69 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : 26 April s.d 17 Mei 2014
2. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk di publikasikan.
3. Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, April 2014

An. Kepala Dinas Pendidikan dan kebudayaan

Kota Bengkulu

Kabid. Dikdas,



Bismawan PB, SE

NIP. 19651123 1986031007

Tembusan Yth,

1. Walikota Bengkulu (Sebagai laporan)
2. Dekan FKIP UNIB
3. Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Lampiran 5



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 69

AKREDITASI B

Alamat : Jl. WR. Supratman Kandang Limun, Bengkulu, Kode Pos. 38123
 Telp. (0736) 343510



SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Priyanti Yuliana,S.Pd
 Nip : 197407251997032002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Menerangkan bahwa :

Nama : YOLANDA EDRI
 NPM : A1G010078
 Jurusan : PGSD

Judul Proposal Penelitian : *Studi Deskriptif Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn kelas IV C SD Negeri 69 Kota Bengkulu*

Telah melakukan penelitian di SDN 69 kota Bengkulu mulai dari tanggal 28 April 2014 sampai dengan 17 Mei 2014.

Demikianlah surat ini dibuat agar dapat dipergunakan semestinya.

Bengkulu, 17 Mei 2014
 Kepala SDN 69 Kota Bengkulu

 Priyanti Yuliana, S.Pd
 Nip. 197407251997032002

Lampiran 6

Lembar Observasi Skala Sikap Kreatif Siswa

No	Nama	Keterbukaan		Kelenturan		Kebebasan		Menghargai		Minat		Kepercayaan		Kemandirian	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

Keterangan :

- Keterbukaan terhadap pengalaman baru
- Kelenturan dalam berpikir
- Kebebasan dalam ungkapan diri
- Menghargai fantasi
- Minat terhadap kegiatan kreatif
- Kepercayaan terhadap gagasan sendiri
- Kemandirian dalam memberi pertimbangan

Lampiran 7

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter	Materi	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh Globalisasi di lingkungannya	<p>1. Kognitif</p> <p>a. Kognitif Produk</p> <p>1) Mengemukakan contoh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual).</p> <p>2) Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi yang berdampak negatif di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)</p> <p>b. Kognitif Proses</p> <p>1. Mengemukakan pengertian globalisasi (C2-Faktual)</p> <p>2. Menganalisis dampak positif dan negatif globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)</p>		Globalisasi	<p>1. Siswa melakukan pengamatan tentang pengaruh globalisasi (positif dan negatif)</p> <p>2. Secara berkelompok siswa melakukan diskusi kelompok tentang pengaruh globalisasi (positif dan negatif)</p> <p>3. Siswa mencari solusi untuk memecahkan masalah dari pengaruh negatif dari globalisasi</p>	<p>Teknik Tes:</p> <p>- Lisan</p> <p>- Tulisan</p> <p>- Praktek</p> <p>Bentuk</p> <p>- Isian</p> <p>Uraian</p> <p>Instrumen</p> <p>- Lembar pengamatan</p> <p>- Lembar penilaian</p>	2 x 35 menit (1 x pertemuan)	<p>☉ Kurikulum BSNP KTSP PKN</p> <p>☉ Silabus Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD semester II</p> <p>☉ Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008 .Pendidikan Kewarganegaraan:Menja di Warga Negara Yang Baik.Jakarta:</p>

	<p>2. Afektif Membangun Karakter</p> <p>a. Menunjukkan sikap ingin tahu tentang globalisasi dan pengaruhnya (dampak positif dan negatif). (Menghayati)</p> <p>b. Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi yang berdampak negatif di lingkungan sekitarnya dengan teliti (Menghayati)</p> <p>c. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang pengaruh globalisasi (Menanggapi)</p> <p>3. Psikomotor</p> <p>a. Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar (Memanipulasi)</p> <p>b. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi dalam lingkungan (Memanipulasi)</p> <p>3. Melatih perilaku demokrasi pada proses pembelajaran (Memanipulasi)</p> <p>4. Melatih perilaku toleransi pada kegiatan pembelajaran (Memanipulasi)</p>	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Teliti</p> <p>Komunikatif</p>					<p>Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.</p>
--	--	---	--	--	--	--	-----------------------------------

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Bengkulu
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Kognitif Produk

- Mengemukakan contoh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual).
- Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi yang berdampak negatif di lingkungan sekitarnya) (C4-Konseptual)

b. Kognitif Proses

- Mengemukakan pengertian globalisasi (C2-Faktual)
- Menganalisis dampak positif dan negatif globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- Menunjukkan sikap ingin tahu tentang globalisasi dan pengaruhnya (dampak positif dan negatif) (Menghayati)
- Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi yang berdampak positif dan negatif di lingkungan sekitarnya dengan teliti (Menghayati)
- Mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang pengaruh globalisasi (Menanggapi)
- Menampilkan sikap toleransi terhadap pendapat orang lain (Menanggapi)

3. Psikomotor

- Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar (Memaniplulasi)

- Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi dalam lingkungan (Memanipulasi)
- Melatih perilaku demokrasi pada proses pembelajaran (Memanipulasi)
- Melatih perilaku toleransi pada kegiatan pembelajaran (Memanipulasi)

D. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

a. Kognitif Produk

- Melalui diskusi kelompok siswa dapat mengemukakan contoh globalisasi (C3-Konseptual).
- Melalui pengamatan dan didkusi siswa dapat memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi yang berdampak negatif di lingkungan sekitar (C2-Konseptual).

b. Kognitif Proses

- Melalui bimbingan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi (C2-Faktual).
- Melalui media gambar, siswa dapat menyebutkan bentuk pengaruh globalisasi (C1- Konseptual).
- Melalui pengamatan siswa dapat menganalisis dampak positif dan negatif dari globalisasi (C4-Konseptual).

2. Afektif Membangun Karakter

- Melalui penjelasan guru, siswa menunjukkan sikap ingin tahu tentang globalisasi dan pengaruhnya (dampak positif dan negatif) (Menghayati)
- Melalui pengamatan dan diskusi kelompok, siswa dapat memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi yang berdampak positif dan negatif di lingkungan sekitarnya dengan teliti (Menghayati)
- Melalui tanya jawab, siswa mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang pengaruh globalisasi (Menanggapi)
- Melalui diskusi kelompok, siswa menampilkan sikap toleransi terhadap pendapat orang lain (Menanggapi)

3. Psikomotor

- Melalui pengamatan, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar (Memanipulasi)
- Melalui pengamatan siswa dapat mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi dalam lingkungan (memanipulasi)
- Melalui diskusi kelompok dapat melatih siswa berperilaku demokrasi pada proses pembelajaran (Memanipulasi)
- Melalui diskusi kelompok dapat melatih siswa berperilaku toleransi pada kegiatan pembelajaran (Memanipulasi)

E. Materi pembelajaran

Pengaruh globalisasi

F. Metode/Model Pembelajaran

Model pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, pengamatan, diskusi kelompok, Penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran**1. Pra pembelajaran**

- 1) Guru Membuat Silabus Pembelajaran
- 2) Guru Membuat RPP
- 3) Guru Mempersiapkan Media berupa Infocus, Speaker dan Laptop serta rekaman video
- 4) Guru membuat LDS dan Lembar Evaluasi

2. Pendahuluan (\pm 5 menit)

- 1) Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar (mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran).
- 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 4) Guru memberikan apersepsi dengan mengajak anak-anak melihat gambar-gambar pengaruh globalisasi yang ditampilkan dengan media power point.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru menayangkan video permasalahan melalui media berupa video permasalahan untuk didiskusikan siswa nantinya.

3. Kegiatan Inti (\pm 50 Menit)

- **Eksplorasi**

1. Guru menjelaskan secara singkat serta melakukan Tanya jawab tentang tentang globalisasi.
2. Guru menjelaskan bentuk dari pengaruh globalisasi melalui media gambar.

- **Elaborasi**

3. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompok anggotanya 4-5 orang siswa secara heterogen.
4. Guru membagikan Lembar Diskusi Siswa (LDS) pada setiap kelompok.
5. Guru menjelaskan langkah-langkah kerja dalam mengerjakan LDS.
6. Siswa berdiskusi memecahkan kasus/permasalahan yang sudah dipersiapkan oleh guru.
7. Siswa mengerjakan LDS dengan diskusi kelompok.
8. Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru dalam mengerjakan LDS.
9. Guru meminta siswa untuk mencatat hasil diskusinya di buku tulis.

- **Konfirmasi**

10. Setelah selesai melakukan diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
11. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok temannya
12. Guru bersama siswa bersama-sama membahas hasil dari LDS setiap kelompok yang telah dipresentasikan di depan kelas.
13. Guru memberikan penghargaan secara verbal terhadap siswa/kelompok yang telah mempresentasikan hasil LDS di depan kelas.
14. Guru memantapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

4. Penutup (± 15 menit)

- 1) Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman konsep dari pembelajaran yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan penegasan/penguatan atas jawaban/pendapat siswa.
- 3) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan dipertegas oleh guru.
- 4) Guru memberikan evaluasi kepada siswa berupa soal-soal essay berdasarkan materi yang telah dipelajari.
- 5) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik.

H. Media dan Sumber Pembelajaran

- **Media:**

Media power point berupa gambar Bentuk Pengaruh Globalisasi (Gambar alat-alat komunikasi, transportasi, gaya rambut, makanan dan baju.)

- **Sumber :**

- Kurikulum BSNP KTSP PKN
- Silabus Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD semester II
- Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008.Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara Yang Baik.Jakarta:Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.

I. Evaluasi/ Penilaian

- Teknik Penilaian
Penilaian dilakukan dalam bentuk tes tertulis, perbuatan, dan pengamatan.
- Bentuk Instrument
 - Tes digunakan untuk mengetahui kognitif produk.
 - Non tes digunakan untuk mengevaluasi kognitif proses, afektif membangun karakter dan psikomotor.
- Bentuk tes
Tes Tertulis (esai)

Bengkulu, 2013
Wali Kelas IVC SDN 69

Hendriyani S.Pd

Lembar Diskusi Siswa (LDS)

Nama kelompok :

Nama anggota : 1.

2.

3.

4.

Tujuan pembelajaran : Mengemukakan pengaruh dari globalisasi.

Tugas : Dengan melakukan pengamatan, tentukan bagaimana pengaruh negatif globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!

No	Contoh pengaruh Globalisasi	Hasil pengamatan	Solusi
1.
2.

Kunci Lembar Diskusi Siswa

No	Contoh Pengaruh Globalisasi	Hasil pengamatan	Solusi
1.	Handphone	Dengan adanya handphone anak-anak menjadi Malas belajar, kecanduan game dari jejaring sosial media, smsan, dan menjadi terlalu sering mengkomunikasikan hal-hal yang tidak begitu penting di sela waktu belajarnya.	Jangan di bebaskan untuk menggunakan handphone, guru melakukan razia bagi yang membawa handphone. Diberi bimbingan dan arahan untuk tidak menggunakan handphone bila tidak penting.
2.	Internet	Dengan adanya internet banyak anak-anak yang kecanduan game online sampai-sampai mereka lupa waktu apalagi waktu untuk belajar. Selain itu banyak juga yang mengakses gambar-gambar atau video yang tidak layak untuk dikonsumsi oleh mereka baik anak-anak maupun para remaja.	Orang tua jangan membebaskan anak untuk pergi ke warnet, melarang mereka untuk membuka hal-hal yang tidak baik di internet, di berikan pengarahan dan bimbingan untuk tidak menggunakan internet secara berlebihan.

Soal Evaluasi

1. Jelaskan pengertian globalisasi dan contohnya?
2. Sebutkan minimal tiga gaya hidup masyarakat akibat globalisasi?
3. Berikanlah salah satu contoh pengaruh positif dari globalisasi dalam bidang komunikasi?

Kunci Evaluasi

1. Jelaskan pengertian globalisasi dan contohnya?

Skor	Kognitif Proses	Kognitif Produk	Afektif Membangun Karakter	Psikomotor
100 (Bobot 2)	<ol style="list-style-type: none"> Mengemukakan pengertian globalisasi (C2-Faktual) Mengemukakan pengaruh globalisasi yang berdampak positif dan negatif di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual) 	<ol style="list-style-type: none"> Mengemukakan contoh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual). Menganalisis dampak positif dan negatif globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual) <p>Globalisasi adalah prose menyatunya warga dunia secara umum menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.</p> <p>Contoh: yaitu handphone atau telepon selular, yang dahulu hanya terdapat di negara-negara maju, sekarang sudah ada di berbagai belahan dunia.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan (Menghayati) Menunjukkan sikap ingin tahu tentang globalisasi dan pengaruhnya (dampak positif dan negatif). (menghayati) Memecahkan (menyelesaikan) tugas dengan baik, sungguh-sungguh dan tepat waktu (menghayati) Mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang pengaruh globalisasi (menanggapi) Membuktikan kebenaran-kebenaran tugas yang sudah dikerjakan (menghayati) 	<ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar (memanipulasi) Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi dalam lingkungan (memanipulasi) Melatih prilaku demokrasi pada proses pembelajaran Melatih prilaku toleransi pada kegiatan pembelajaran
	Skor 30	Skor 40	Skor 20	Skor 20

2. Sebutkan minimal tiga gaya hidup masyarakat akibat globalisasi?

Skor	Kognitif Proses	Kognitif Produk	Afektif Membangun Karakter	Psikomotor
100 (Bobot 2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengemukakan pengertian globalisasi (C2-Faktual) 2. Mengemukakan pengaruh globalisasi yang berdampak positif dan negatif di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengemukakan contoh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual). 2. Menganalisis dampak positif dan negatif globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual) <ul style="list-style-type: none"> - Gaya hidup masyarakat yang boros dan Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri - Penggunaan peralatan canggih dalam bekerja dan berkomunikasi seperti komputer, handphone dan internet - Timbulnya rasa semangat bekerja keras. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan (Menghayati) 2. Menunjukkan sikap ingin tahu tentang globalisasi dan pengaruhnya (dampak positif dan negatif). (menghayati) 3. Memecahkan (menyelesaikan) tugas dengan baik, sungguh-sungguh dan tepat waktu (menghayati) 4. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang pengaruh globalisasi (menanggapi) 5. Membuktikan kebenaran-kebenaran tugas yang sudah dikerjakan (menghayati) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar (memanipulasi) 2. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi dalam lingkungan (memanipulasi) 3. Melatih perilaku demokrasi pada proses pembelajaran 4. Melatih perilaku toleransi pada kegiatan pembelajaran
	Skor 30	Skor 40	Skor 20	Skor 20

3. Berikanlah salah satu contoh pengaruh positif dari globalisasi dalam bidang komunikasi?

Skor	Kognitif Proses	Kognitif Produk	Afektif Membangun Karakter	Psikomotor
100 (Bobot 4)	<p>1. Mengemukakan pengertian globalisasi (C2-Faktual)</p> <p>2. Mengemukakan pengaruh globalisasi yang berdampak positif dan negatif di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual)</p>	<p>1. Mengemukakan contoh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual).</p> <p>2. Menganalisis dampak positif dan negatif globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)</p> <p>Contohnya dengan menggunakan handphone, manusia dapat berkomunikasi dari jarak jauh dengan cepat. Misalnya Anton di Indonesia berkomunikasi dengan Dani yang berada di Jepang.</p>	<p>1. Menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan (Menghayati)</p> <p>2. Menunjukkan sikap ingin tahu tentang globalisasi dan pengaruhnya (dampak positif dan negatif). (menghayati)</p> <p>3. Memecahkan (menyelesaikan) tugas dengan baik, sungguh-sungguh dan tepat waktu (menghayati)</p> <p>4. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang pengaruh globalisasi (menanggapi)</p> <p>5. Membuktikan kebenaran-kebenaran tugas yang sudah dikerjakan (menghayati)</p>	<p>1. Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar (memanipulasi)</p> <p>2. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi dalam lingkungan (memanipulasi)</p> <p>3. Melatih perilaku demokrasi pada proses pembelajaran</p> <p>4. Melatih perilaku toleransi pada kegiatan pembelajaran.</p>
	Skor 30	Skor 40	Skor 20	Skor 20

$$NA: \frac{(skor\ jawaban\ 1) \times 2 + (skor\ jawaban\ 2) \times 2 \times 100}{400}$$

LEMBAR PENGAMATAN KOGNITIF

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Total
		Ketepatan	Pengkomunikasian	Keberanian	

Deskriptor Penilaian :

- **Ketepatan:**

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian globalisasi.
2. Siswa mampu menyebutkan contoh globalisasi.
3. Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif dari pengaruh globalisasi.

- **Pengkomunikasian:**

1. Siswa mampu menyampaikan jawaban dengan lancar.
2. Siswa mampu mengemukakan jawaban dengan bahasa yang santun.
3. Siswa mampu mengemukakan jawaban dengan lantang.

- **Keberanian:**

1. Siswa mau menyampaikan jawaban tanpa disuruh oleh guru.
2. Siswa menyampaikan jawaban dengan percaya diri.
3. Siswa menyampaikan jawaban dengan penuh semangat.

Kriteria Penilaian:

- Diberikan nilai 3 bila semua deskriptor tampak.
- Diberikan nilai 2 bila 2 deskriptor tampak.
- Diberikan nilai 1 bila hanya 1 deskriptor tampak.
- Diberikan nilai 0 bila tak satu pun deskriptor tampak.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Total Nilai}} \times 100$$

Lembar Pengamatan Afektif Membangun Karakter

Petunjuk untuk Guru :

Amatilah ketika siswa melaksanakan diskusi lalu berilah skor pada aspek pengamatan kerjasama dengan berpanduan pada cara pemberian skor.

Lembar Penilaian Afektif

Petunjuk:

Amatilah ketika siswa melaksanakan tugas/diskusi lalu berilah skor pada aspek pengamatan dengan berpanduan pada cara pemberian skor

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati				Nilai
		A	B	C	D	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Keterangan:

- A = Menunjukkan sikap ingin tahu tentang globalisasi dan pengaruhnya (dampak positif dan negatif) (Menghayati)
- B = Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi yang berdampak positif dan negatif di lingkungan sekitarnya dengan teliti (Menghayati)
- C = Mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang pengaruh globalisasi (Menanggapi)
- D = Menampilkan sikap toleransi terhadap pendapat orang lain (Menanggapi)

Rentang Kategori Nilai

- BT: Belum Terlihat (skor 1)
- MT: Mulai Terlihat (skor 2)
- MB: Mulai Berkembang (skor 3)
- MK: Membudaya Secara Konsisten (skor 4)

Lembar Pengamatan Psikomotor

Pendidikan Kewarganegaraan

Petunjuk :

Amatilah ketika siswa melakukan komunikasi secara lisan baik dengan teman maupun dengan guru ketika berdiskusi dan selama proses pembelajaran!

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati				Nilai
		A	B	C	D	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Keterangan:

- A = Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar (Memanipulasi)
- B = Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi dalam lingkungan (Memanipulasi)
- C = Melatih perilaku demokrasi pada proses pembelajaran (Memanipulasi)
- D = Melatih perilaku toleransi pada kegiatan pembelajaran (Memanipulasi)

Rentang Kategori Nilai:

- ST = Sangat Terampil (Skor 4)
- T = Terampil (Skor 3)
- KT = Kurang Terampil (Skor 2)
- TT = Tidak Terampil (Skor 1)

Lampiran 9

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IV (Empat) /II (Dua)

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Indikator	Internalisasi Karakter /Psikomotor	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.	<p>1. Kognitif Kognitif Produk</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya Indonesia di luar negeri (C2-konseptual) Mengklasifikasikan budaya-budaya daerah yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual) Memecahkan masalah tentang jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (C4-Konseptual) <p>Kognitif Proses</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi budaya daerah 	<p>Nilai karakter</p> <ol style="list-style-type: none"> tanggung jawab ingin tahu bekerja sama berani <p>Nilai psikomotor</p> <ol style="list-style-type: none"> Memanipulasi Pengalamiahan Artikulasi/Mempertajam .Mengoreksi 	Budaya indonesia	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan Tanya jawab singkat mengenai materi Siswa menunjukkan beberapa bentuk budaya indonesia Siswa melakukan pengamatan terhadap gambar yang diberikan oleh guru Menganalisis permasalahan 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Lembar observasi 	1 x pertemuan (2 X 35 menit)	<ol style="list-style-type: none"> Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2007. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan TK dan SD.

	<p>yang ditampilkan di luar negeri.(C1-Konseptual)</p> <p>2. Menyebutkan budaya daerah yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-faktual)</p> <p>3. Menganalisis masalah tentang jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (C4-Konseptual)</p> <p>2. Afektif Membangun Karakter</p> <p>1) Bertanggung jawab Melaksanakan tugas mandiri dan kelompok dengan baik dan penuh rasa tanggung jawab. (Menerima/Mematuhi)</p> <p>2) Ingin tahu Menunjukkan sikap ingin tahu tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional. (Menghayati)</p> <p>3) Bekerja sama Membangun kerja sama dengan saling memberi dan menghargai pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok. (Menanggapi/Menyambut)</p>			<p>dengan diskusi kelompok</p> <p>5. Melaporkan hasil diskusi kelompok.</p> <p>6. Siswa membuat kesimpulan</p>			<p>2. Silabus BSNP Mata pelajaran PKn kelas IV SDN 69 Kota Bengkulu</p> <p>3. Buku Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas IV (Prayoga Bestari, Ati Sumiati).</p> <p>4. Lembar Diskusi Siswa (LDS)</p> <p>5. Kunci Jawaban LDS</p> <p>6. Lembar Evaluasi</p> <p>7. Kunci jawaban Lembar</p>
--	---	--	--	--	--	--	--

	<p>4) Berani Berani mengungkapkan pendapat ketika menjawab pertanyaan oleh guru dan ketika mempresentasikan hasil penyelesaian masalah yang dikerjakan secara bersama-sama dalam kerja kelompok.</p> <p>3. Psikomotor</p> <p>1) Mengidentifikasi masalah tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (Memaniplulasi)</p> <p>2) Terampil dan teliti dalam menemukan dan mencari pemecahan masalah dari tayangan gambar yang ditampilkan melalui (Pengalamiah)</p> <p>3) Melaporkan hasil kerjanya dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan Santun (Artikulasi/Mempertajam)</p> <p>4) Mengoreksi/memberi tanggapan terhadap jawaban kelompok lain yang kurang tepat.(Mengoreksi)</p>						Evaluasi
--	--	--	--	--	--	--	----------

Lampiran 10**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : PKN

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.

C. Indikator**1. Kognitif****Kognitif Produk**

- 1) Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya Indonesia di luar negeri (C2- konseptual)
- 2) Mengklasifikasikan budaya-budaya daerah yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual)
- 3) Memecahkan masalah tentang jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (C4-Konseptual)

Kognitif Proses

- 1) Mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan di luar negeri.(C1-Konseptual)
- 2) Menyebutkan budaya daerah yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-faktual)
- 3) Menganalisis masalah tentang jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (C4-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- 1) Bertanggung jawab

Melaksanakan tugas mandiri dan kelompok dengan baik dan penuh rasa tanggung jawab. (Menerima/Mematuhi)

2) Ingin tahu

Menunjukkan sikap ingin tahu tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional. (Menghayati)

3) Bekerja sama

Membangun kerja sama dengan saling memberi dan menghargai pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok. (Menanggapi/ Menyambut)

4) Berani

Berani mengungkapkan pendapat ketika menjawab pertanyaan oleh guru dan ketika mempresentasikan hasil penyelesaian masalah yang dikerjakan secara bersama-sama dalam kerja kelompok.

3. **Psikomotor**

- 1) Mengidentifikasi masalah tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (Memanipulasi)
- 2) Terampil dan teliti dalam menemukan dan mencari pemecahan masalah dari tampilan gambar yang ditampilkan (Pengalamiahan)
- 3) Melaporkan hasil kerjanya dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan Santun (Artikulasi/Mempertajam)
- 4) Mengoreksi/memberi tanggapan terhadap jawaban kelompok lain yang kurang tepat.(Mengoreksi)

D. Tujuan Pembelajaran1. **Kognitif****Kognitif Produk**

- 1) Melalui tanya jawab dan penjelasan singkat dari guru, siswa mampu menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri.
- 2) Melalui Tanya jawab, siswa mampu mengklasifikasikan budaya-budaya daerah yang sudah ditampilkan diluar negeri
- 3) Melalui penampilan gambar-gambar serta diskusi, siswa mampu memecahkan masalah tentang jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional

Kognitif Proses

- 1) Melalui penugasan dan tanya jawab, siswa mampu mengidentifikasi budaya daerah yang ditampilkan di luar negeri.
- 2) Melalui Tanya jawab, siswa mampu menyebutkan budaya daerah yang sudah ditampilkan diluar negeri.

- 3) Melalui diskusi, siswa mampu menganalisis masalah tentang jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.

2. Afektif Membangun Karakter

- 1) Bertanggung jawab
Melalui penugasan siswa melaksanakan tugas mandiri dan kelompok dengan baik dan penuh rasa tanggung jawab. (Menerima/Mematuhi)
- 2) Ingin tahu
Melalui Tanya jawab dan penampilan gambar-gambar tentang materi, siswas menunjukkan sikap ingin tahu tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional. (Menghayati)
- 3) Bekerja sama
Melalui diskusi, siswa membangun kerja sama dengan saling memberi dan menghargai pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok. (Menanggapi/ Menyambut)
- 4) Berani
Melalui diskusi, siswa berani mengungkapkan pendapat ketika menjawab pertanyaan oleh guru dan ketika mempresentasikan hasil penyelesaian masalah yang dikerjakan secara bersama-sama dalam kerja kelompok.

3. Psikomotor

- 1) Melalui penampilan gambar-gambar tentang materi, siswa mengidentifikasi masalah tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (Memanipulasi)
- 2) Melalui diskusi, siswa terampil dan teliti dalam menemukan dan mencari pemecahan masalah dari gambar yang ditampilkan (Pengalamiahan)
- 3) Melalui diskusi, siswa melaporkan hasil kerjanya dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan Santun (Artikulasi/Mempertajam)
- 4) Melalui diskusi, siswa mengoreksi/memberi tanggapan terhadap jawaban kelompok lain yang kurang tepat.(Mengoreksi)

E. Materi Pokok

Budaya Indonesia Dalam Misi Kebudayaan Internasional Dan Jenis Budaya Indonesia Yang Pernah Ditampilkan Dalam Misi Kebudayaan Internasional

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Inkuiri

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan.

G. Langkah-langkah Kegiatan

1. Pra pembelajaran

- 1) Guru Membuat Silabus Pembelajaran
- 2) Guru Membuat RPP
- 3) Guru Mempersiapkan Media
- 4) Guru membuat LDS dan Lembar Evaluasi

2. Pendahuluan (± 5 menit)

- 5) Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar (mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran).
- 6) Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- 7) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 8) Guru memberikan apersepsi dengan memutar lagu “Bulan Tabot” dan menyanyikanya, kemudian guru menanyakan kepada siswa “lagu apa yang dinyanyikan bersama-sama tadi?” serta mengajak anak-anak melihat gambar-gambar budaya Indonesia yang ditampilkan dengan media power point.
- 9) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan Inti (± 50 Menit)

• Eksplorasi

- 10) Guru menjelaskan secara singkat serta melakukan Tanya jawab tentang tentang budaya Indonesia dalam misi budaya Internasional.
- 11) Guru menjelaskan bentuk dari budaya Indonesia dalam misi budaya Internasional melalui media gambar.

• Elaborasi

- 12) Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompok anggotanya 4-5 orang siswa secara heterogen.
- 13) Guru membagikan Lembar Diskusi Siswa (LDS) pada setiap kelompok.
- 14) Guru menjelaskan langkah-langkah kerja dalam mengerjakan LDS.
- 15) Siswa berdiskusi memecahkan kasus/permasalahan yang sudah dipersiapkan oleh guru
- 16) Siswa mengerjakan LDS dengan diskusi kelompok.
- 17) Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru dalam mengerjakan LDS.
- 18) Guru meminta siswa untuk mencatat hasil diskusinya di buku tulis.

- **Konfirmasi**

- 19) Setelah selesai melakukan diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
- 20) Kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok temannya
- 21) Guru bersama siswa bersama-sama membahas hasil dari LDS setiap kelompok yang telah dipresentasikan di depan kelas.
- 22) Guru memberikan penghargaan secara verbal terhadap siswa/kelompok yang telah mempresentasikan hasil LDS di depan kelas.
- 23) Guru memantapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

4. Penutup (+15 menit)

(Tahap 5 : Analisis dan Mengevaluasi Proses pemecahan masalah)

- 24) Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman konsep dari pembelajaran yang telah dipelajari.
- 25) Guru memberikan penegasan/penguatan atas jawaban/pendapat siswa.
- 26) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan dipertegas oleh guru.
- 27) Guru memberikan evaluasi kepada siswa berupa soal-soal essay berdasarkan materi yang telah di pelajari.
- 28) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik.

H. Media dan Sumber Pembelajaran

- **Media:**

1. Laptop
2. Speaker
3. Infocus
4. Gambar Bentuk Pengaruh Globalisasi (budaya Indonesia.)

- **Sumber :**

- 1) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2007. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- 2) Silabus BSNP Mata pelajaran PKn kelas IV SDN 69 Kota Bengkulu
- 3) Buku Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas IV (Prayoga Bestari, Ati Sumiati).
- 4) Lembar Diskusi Siswa (LDS) dan Lembar Evaluasi
- 5) Kunci Jawaban LDS dan Kunci jawaban Lembar Evaluasi

I. Evaluasi/ Penilaian

- Teknik Penilaian
Penilaian dilakukan dalam bentuk tes tertulis, perbuatan, dan pengamatan.
- Bentuk Instrument
 - Tes digunakan untuk mengetahui kognitif produk.
 - Non tes digunakan untuk mengevaluasi kognitif proses, afektif membangun karakter dan psikomotor.
- Bentuk tes
 1. Tes Tertulis (esai)

Bengkulu, April 2014

Wali Kelas IVC

Henderiyani, S.Pd

Lembar Diskusi Siswa (LDS)

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

Budaya indonesia dalam misi kebudayaan internasional

Petunjuk : Dari gambar yang telah ditampilkan carilah alternatif pemecahan masalah yang terbaik.

Tujuan : Siswa dapat memecahkan masalah yang terkait dengan pembelajaran

Waktu : ±20 Menit

Berdasarkan gambar tersebut analisislah dan cari alternative solusi yang tepat dalam pemecahan masalah tersebut dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Dari gambar, peristiwa apa yang ditampilkan?

Jawab :

2. Permasalahan apa yang ada di dalam gambar tersebut?

Jawab:.....

3. Bagaimanakah alternative solusi yang pas untuk memecahkan masalah tersebut?

Jawab:.....

SOAL EVALUASI

1. Apa yang dimaksud dengan misi kebudayaan ?
2. Apa saja kebudayaan yang ada di Indonesia?
3. Sebutkan Kebudayaan Indonesia yang sudah menginternasional?
4. Bagaimana sikap kita mengatasi budaya luar yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia?
5. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan di Indonesia, minimal jelaskan kebudayaan yang berada dilingkungan sekolahmu ?

Pedoman Penilaian:

Soal no. 1 skor 20

Soal no. 2 skor 20

Soal no. 3 skor 20

Soal no. 4 skor 20

Soal no. 5 skor 20

Jumlah skor 100

KUNCI JAWABAN

1. Apa yang dimaksud dengan misi kebudayaan ?
Misi kebudayaan adalah pertunjukkan atau pementasaan dinegara-negara lain
2. Kebudayaan yang ada di Indonesia:
 - a. Tarian : jaipong, kecak, pendet, tor-tor, dll.
 - b. Lagu : kicir-kicir, manuk dadali, suwe ora jamu, si patokaan, bungong jeumpa, dll.
 - c. Batik Indonesia
 - d. Benda-benda dari suku yang ada di Indonesia.
3. Kebudayaan Indonesia yang mengintenasional:
 - b. Tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tarijaipong dari Jawa Barat telah dikenal olehmasyarakat dunia.
 - c. Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sundatelah dikenal di luar negeri bahkan dipelajarioleh masyarakat luar negeri di negaranyamasing-masing.

- d. Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian daribangsa Indonesia bahkan menjadi barangkesenian yang diekspor ke luar negeri.
 - e. Batik sebagai hasil karya kerajinan tanganbangsa Indonesia banyak digemari pasardunia.
4. Bagaimana sikap kita mengatasi budaya luar yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia?
- tidak semua budaya asing dapat masuk ke Indonesia, karena masuknya budaya asing harus melewati penyaringan yang ketat. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu Pancasila. Jika budaya itu sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka budaya asing itu akan kita terima, sebaliknya jika bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila maka akan ditolak.
5. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan di Indonesia, minimal jelaskan kebudayaan yang berada dilingkungan sekolahmu ?
- 1) Mengajak teman untuk mengikuti ekskul tentang budaya disekolah
 - 2) Mengajak teman membuat cerpen, puisi, atau karya lain yang berkaitan dengan budaya Indonesia

Lembar Pengamatan Afektif Membangun Karakter

Petunjuk untuk Guru :

Amatilah ketika siswa melaksanakan diskusi lalu berilah skor pada aspek pengamatan kerjasama dengan berpanduan pada cara pemberian skor.

Lembar Penilaian Afektif

Petunjuk:

Amatilah ketika siswa melaksanakan tugas/diskusi lalu berilah skor pada aspek pengamatan dengan berpanduan pada cara pemberian skor

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati				Nilai
		A	B	C	D	
1						
2						

3						
4						
5						
6						
7						

Keterangan:

- A. Melaksanakan tugas mandiri dan kelompok dengan baik dan penuh rasa tanggung jawab. (Menerima/Mematuhi)
- B. Menunjukkan sikap ingin tahu tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional. (Menghayati)
- C. Membangun kerja sama dengan saling memberi dan menghargai pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok. (Menanggapi/ Menyambut)
- D. Berani mengungkapkan pendapat ketika menjawab pertanyaan oleh guru dan ketika mempresentasikan hasil penyelesaian masalah yang dikerjakan secara bersama-sama dalam kerja kelompok.

Rentang Kategori Nilai

- BT: Belum Terlihat (skor 1)
- MT: Mulai Terlihat (skor 2)
- MB: Mulai Berkembang (skor 3)
- MK: Membudaya Secara Konsisten (skor 4)

Lembar Pengamatan Psikomotor**Pendidikan Kewarganegaraan**

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati				Nilai
		A	B	C	D	
1						
2						
3						

4						
5						
6						
7						

Petunjuk :

Amatilah ketika siswa melakukan komunikasi secara lisan baik dengan teman maupun dengan guru ketika berdiskusi dan selama proses pembelajaran!

Keterangan:

- A. Mengidentifikasi masalah tentang budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional (Memanipulasi)
- B. Terampil dan teliti dalam menemukan dan mencari pemecahan masalah dari tampilan gambar yang ditampilkan (Pengalamiahan)
- C. Melaporkan hasil kerjanya dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan Santun (Artikulasi/Mempertajam)
- D. Mengoreksi/memberi tanggapan terhadap jawaban kelompok lain yang kurang tepat.(Mengoreksi)

Rentang Kategori Nilai:

- ST = Sangat Terampil (Skor 4)
- T = Terampil (Skor 3)
- KT = Kurang Terampil (Skor 2)
- TT = Tidak Terampil (Skor 1)

Lampiran 11

Pedoman Observasi Pembinaan Kreativitas Siswa untuk Guru

Nama Guru :
Mata pelajaran :
Pokok Bahasan :
Hari/tanggal :

Aspek yang diamati	Komponen yang diamati	Komentar terhadap pengamatan
A. Tahap perencanaan	1. Merumuskan tujuan pembelajaran	
	2. Pemilihan dan pembinaan bahan pelajaran	
	3. Perumusan kegiatan pembelajaran	
	4. Perencanaan penilaian	
B. Tahap pelaksanaan (membuka. penyampaian materi, dan menutup pelajaran) menggunakan strategi 4P	1. Aspek Pribadi <ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi karakteristik kreativitas siswa • mengidentifikasi kendala kreativitas siswa 	
	2. Aspek Pendorong (rasa aman dan rasa bebas) <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kepercayaan kepada anak • Berusaha suasana anak tidak merasa dinilai 	

	<ul style="list-style-type: none"> •Memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak •Terbuka terhadap gagasan siswa •Membuat suasana saling menghargai antar siswa •Memberi kesempatan semua siswa berperan aktif dalam mengambil keputusan •Bersikap positif terhadap kegagalan dan membantu siswa menyadari kesalahannya 	
	<p>3. Aspek proses</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah (stimulus) •Mendorong kegiatan berpikir divergen (eksplorasi) •Mengajak anak untuk mengambil beberapa penyelesaian masalah yang paling tepat (perencanaan) •Mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah terhadap tindakan (aktivitas) •Mendorong siswa dengan menggunakan 	

	imajinasi mereka untuk menyimpulkan (review)	
	4. Aspek Produk <ul style="list-style-type: none"> • Menghargai gagasan anak • Mengkomunikasikan/ mempertunjukkan/ memamerkan gagasan anak 	
C. Tahap evaluasi	1. Menggunakan tes kreativitas	
	2. Menggunakan skala sikap kreatif	

Lampiran 12

**Catatan Lapangan Pertemuan 1
Observasi Pembinaan Kreativitas Siswa
untuk Guru**

Nama Guru : Henderiyani, S.Pd
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Pokok Bahasan : Pengaruh Globalisasi
Hari/tanggal : Selasa, 6 Mei 2014

Aspek yang diamati	Komponen yang diamati	Komentar terhadap pengamatan
A. Tahap perencanaan	1. Merumuskan tujuan pembelajaran	Perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan SK dan KD yang telah ada dalam kurikulum. Dalam tujuan guru lebih menekankan pada peningkatan bidang akademik dibandingkan pada pembinaan kreativitas anak. Pembinaan kreativitas terlihat pada aspek afektif.
	2. Pemilihan dan pembinaan bahan pelajaran	Bahan pelajaran yang akan diajarkan hanya menggunakan materi pelajaran yang ada di buku dan LKS. Materi pelajaran yaitu pengaruh globalisasi
	3. Perumusan kegiatan pembelajaran	Kegiatan pembelajaran yang dirumuskan terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup, yang mana pada kegiatan awal meliputi pengkondisian kesiapan belajar siswa, kegiatan berdoa, pengecekan kehadiran siswa, pemberian apersepsi dan, penyampaian tujuan pembelajaran.

		<p>Kegiatan inti terdiri dari semua upaya mencapai tujuan pembelajaran, dan penutup terdiri dari menyimpulkan pembelajaran, pemberian evaluasi, dan tindak lanjut.</p> <p>Model pembelajaran yang digunakan problem based learning, dengan media video dan power point, serta menggunakan metode tanya jawab, diskusi, penugasan dan demonstrasi.</p>
	4. Perencanaan penilaian	<p>penilaian menggunakan tes tertulis dan pengamatan. tes tertulis untuk mengevaluasi kognitif produk, dan pengamatan untuk mengevaluasi kognitif proses, afektif, dan psikomotor. Pada perencanaan penilaian tidak terlihat pada pengkhususan penilaian kreativitas anak.</p>
B. Tahap pelaksanaan (membuka. penyampaian materi, dan menutup pelajaran) menggunakan strategi 4P	5. Aspek Pribadi <ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi karakteristik kreativitas siswa • mengidentifikasi kendala kreativitas siswa 	<p>Karakteristik kreativitas siswa kelas IVC diketahui guru selama pembelajaran sehari-hari. Penghargaan terhadap kreativitas yang dimiliki siswanya senantiasa dilakukan. penghargaan tersebut juga dapat menghilangkan kendala yang menghambat kreativitas.</p>
	6. Aspek Pendorong (rasa aman dan rasa bebas) <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kepercayaan kepada anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru berusaha mengajak semua siswa aktif pada pembelajaran karena guru percaya mereka pasti bisa
	<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha membuat suasana yang mana 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tidak menuntut seluruh siswa nya harus mampu

	anak tidak merasa dinilai	menjawab pertanyaan dan soal yang diberikan dengan benar, tapi mengajak anak utk berpikir dalam menjawabnya
	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika beberapa anak menjawab dan berperilaku aneh, guru anggap itu lelucon sekalian membuat suasana belajar sedikit menyenangkan, diselingi canda, sehingga siswa tidak selalu tegang dalam belajar.
	<ul style="list-style-type: none"> • Terbuka terhadap gagasan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan semua siswa untuk memberi gagasan ketika menjawab pertanyaan, berdiskusi dan menyimpulkan materi pelajaran.
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat suasana saling menghargai antar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk saling menghargai pendapat teman ketika berdiskusi dan mempresentasikan hasil diskusinya. Guru juga memberikan penguatan terhadap pendapat gagasan atau pendapat siswa sebagai bentuk penghargaan guru terhadap siswa
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan semua siswa berperan aktif dalam mengambil keputusan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam mengambil keputusan ketika memberi gagasan, maupun penyelesaian masalah, guru memberi kesempatan kepada semua siswa untuk menjawab pertanyaan dan menyimpulkan semua hasil jawaban sehingga pembelajaran menjadi aktif dan tidak hanya berpusat pada guru

	<ul style="list-style-type: none"> • Bersikap positif terhadap kegagalan dan membantu siswa menyadari kesalahannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tidak terlihat membantu siswa menyadari kesalahannya, ketika beberapa siswa menjawab pertanyaan yang keliru, guru merespon dengan menjawab iya, kemudian melanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini membuat siswa tidak menyadari kekeliruan jawabannya
	<p>7. Aspek proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah (stimulus) 	<p>Guru memberi stimulus kepada siswa dengan menayangkan video “otong dan teknologi”. Dengan cara ini guru mengajak anak untuk memperhatikan video dan memperlihatkan suatu masalah yang ada dalam video kepada anak.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong kegiatan berpikir divergen (eksplorasi) 	<p>guru mengajak siswa mencari dan menghimpun informasi, menggunakan media untuk memperkaya pengalaman memfasilitasi peserta didik berinteraksi sehingga siswa menjadi aktif guru menuntun siswa untuk berfikir dan mencari sebanyak mungkin kemungkinan jawaban dengan menggilirkan pertanyaan ketika tanya jawab dan dengan berdiskusi.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak anak untuk mengambil beberapa penyelesaian masalah yang paling tepat (perencanaan) 	<p>Guru mengarahkan siswa untuk mengambil beberapa jawaban atau penyelesaian masalah yang tepat dari semua kemungkinan jawaban yang telah dicari atau diungkapkan ketika berdiskusi</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah terhadap tindakan (aktivitas) 	Guru mengajak anak untuk mencari penyelesaian masalah berdasarkan kehidupan dilingkungan sekitar mereka, sehingga bisa mereka terapkan jika mereka menemui masalah yang sama nantinya
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menyimpulkan (review) 	Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.
	8. Aspek Produk <ul style="list-style-type: none"> • Menghargai gagasan anak • Mengkomunikasikan/mempertunjukkan/memamerkan gagasan anak 	Ketika siswa menjawab pertanyaan, dan berdiskusi, guru memberi penguatan. Ketika berdiskusi, guru meminta setiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya didepan kelas
C. Tahap evaluasi	1. Menggunakan tes kreativitas	Guru memberikan lembar evaluasi yang tidak memfokuskan pada pembinaan berpikir kreatif siswa, tetapi tes yang diberikan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirancang yaitu lebih kepada peningkatan akademik
	2. Menggunakan skala sikap kreatif	Guru tidak menggunakan lembar observasi skala sikap kreatif siswa.

Lampiran 13

Catatan Lapangan Pertemuan 2
Observasi Pembinaan Kreativitas Siswa
untuk Guru

Nama Guru : Henderiyani, S.Pd
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Pokok Bahasan : Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional
Hari/tanggal : Selasa, 13 Mei 2014

Aspek yang diamati	Komponen yang diamati	Komentar terhadap pengamatan
A. Tahap perencanaan	1. Merumuskan tujuan pembelajaran	Perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan SK dan KD yang telah ada dalam kurikulum. Pada tujuan lebih menekankan pada peningkatan bidang akademik dibandingkan pada pembinaan kreativitas anak. Pembinaan kreativitas terlihat pada aspek afektif.
	2. Pemilihan dan pembinaan bahan pelajaran	Bahan pelajaran yang akan diajarkan hanya menggunakan materi pelajaran yang ada di buku dan LKS yaitu tentang Kebudayaan Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional.
	3. Perumusan kegiatan pembelajaran	Kegiatan pembelajaran yang dirumuskan terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup, yang mana pada kegiatan awal meliputi pengkondisian kesiapan belajar siswa, kegiatan berdoa, pengecekan kehadiran siswa, pemberian apersepsi dan, penyampaian tujuan pembelajaran.

		<p>Kegiatan inti terdiri dari semua upaya mencapai tujuan pembelajaran, dan penutup terdiri dari menyimpulkan pembelajaran, pemberian evaluasi, dan tindak lanjut.</p> <p>Model pembelajaran yang digunakan inkuiri, dengan media gambar yang ditampilkan pada power point, serta menggunakan metode tanya jawab, diskusi, penugasan dan demonstrasi.</p>
	4. Perencanaan penilaian	<p>penilaian yang dirancang menggunakan tes tertulis dan pengamatan.</p> <p>tes tertulis untuk mengevaluasi kognitif produk, dan pengamatan untuk mengevaluasi kognitif proses, afektif, dan psikomotor. Pada perencanaan penilaian tidak terlihat pada pengkhususan penilaian kreativitas anak.</p>
B. Tahap pelaksanaan (membuka penyampaian materi, dan menutup pelajaran) menggunakan strategi 4P	<p>5. Aspek Pribadi</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi karakteristik kreativitas siswa • mengidentifikasi kendala kreativitas siswa 	<p>Karakteristik kreativitas siswa kelas IVC diketahui guru selama pembelajaran sehari-hari. Guru memberikan penghargaan terhadap aktivitas siswanya. penghargaan tersebut dapat menghilangkan kendala yang menghambat kreativitas.</p>
	<p>6. Aspek Pendorong (rasa aman dan rasa bebas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kepercayaan kepada anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru berusaha mengajak semua siswa aktif pada pembelajaran, baik dalam berdiskusi dan mengemukakan pendapatnya, karena guru percaya mereka pasti bisa

	<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha membuat suasana yang mana anak tidak merasa dinilai 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tidak menuntut seluruh siswa nya harus mampu menjawab pertanyaan dan soal yang diberikan dengan benar, tapi mengajak anak untuk berpikir dalam menjawabnya
	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika beberapa anak menjawab dan berperilaku aneh, guru anggap itu lelucon sekalian membuat suasana belajar sedikit menyenangkan, diselingi canda, sehingga siswa tidak selalu tegang dalam belajar.
	<ul style="list-style-type: none"> • Terbuka terhadap gagasan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan semua siswa untuk memberi gagasan ketika menjawab pertanyaan, berdiskusi dan menyimpulkan materi pelajaran.
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat suasana saling menghargai antar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • siswa dibimbing untuk saling mengharagi pendapat teman ketika berdiskusi dan mempresentasikan hasil diskusinya. Guru juga memberikan penguatan terhadap pendapat gagasan atau pendapat siswa sebagai bentuk penghargaan guru terhadap siswa
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan semua siswa berperan aktif dalam mengambil keputusan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam mengambil keputusan ketika memberi gagasan, maupun penyelesaian masalah, guru memberi kesempatan kepada semua siswa untuk menjawab pertanyaan dan menyimpulkan semua hasil jawaban sehingga pembelajaran menjadi aktif dan tidak hanya

		berpusat pada guru
	<ul style="list-style-type: none"> • Bersikap positif terhadap kegagalan dan membantu siswa menyadari kesalahannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tidak terlihat membantu siswa menyadari kesalahannya, ketika beberapa siswa menjawab pertanyaan yang keliru, guru merespon dengan menjawab iya, kemudian melanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini membuat siswa tidak menyadari kekeliruan jawabannya
	<p>7. Aspek proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah (stimulus) 	Guru memberi stimulus kepada siswa dengan memperlihatkan gambar-gambar tentang budaya anak Indonesia lalu melakukan tanya jawab terhadap gambar tersebut. Setelah diri siswa masuk kepada pemikiran tentang budaya, guru memberikan pertanyaan berupa permasalahan yang harus diselesaikan.
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong kegiatan berpikir divergen (eksplorasi) 	guru mengajak siswa mencari dan menghimpun informasi, menggunakan media untuk memperkaya pengalaman memfasilitasi peserta didik berinteraksi sehingga siswa menjadi aktif guru menuntun siswa untuk berfikir dan mencari sebanyak mungkin kemungkinan jawaban dengan menggilirkan pertanyaan ketika tanya jawab dan dengan berdiskusi.
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak anak untuk mengambil beberapa penyelesaian masalah 	Guru mengarahkan siswa untuk mengambil beberapa jawaban atau penyelesaian masalah yang tepat

	yang paling tepat (perencanaan)	dari semua kemungkinan jawaban yang telah dicari atau diungkapkan ketika berdiskusi
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah terhadap tindakan (aktivitas) 	Guru mengajak anak untuk mencari penyelesaian masalah berdasarkan kehidupan dilingkungan sekitar mereka, sehingga bisa mereka terapkan jika mereka menemui masalah yang sama nantinya
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menyimpulkan (review) 	Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.
	<p>8. Aspek Produk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghargai gagasan anak • Mengkomunikasikan/mempertunjukkan/memamerkan gagasan anak 	<p>Ketika siswa menjawab pertanyaan, dan berdiskusi, guru memberi penguatan.</p> <p>Ketika berdiskusi, guru meminta setiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya didepan kelas</p>
C. Tahap evaluasi	1. Menggunakan tes kreativitas	Guru memberikan lembar evaluasi yang tidak memfokuskan pada pembinaan berpikir kreatif siswa, tetapi tes yang diberikan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirancang yaitu lebih kepada peningkatan akademik
	2. Menggunakan skala sikap kreatif	Guru tidak menggunakan lembar observasi skala sikap kreatif siswa.

Lampiran 14**DAFTAR INFORMAN**

- 1. Nama** : **Henderiyani, S.Pd**
Agama : **Islam**
Status : **Pegawai Negri Sipil**
Jabatan : **Wali Kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu**
Masa Kerja : **19 Tahun**
Hubungan Penelitian : **subjek penelitian**

- 2. Nama** : **Priyanti Yuliana,S.Pd**
Agama : **Islam**
Status : **Pegawai Negeri Sipil**
Jabatan : **kepala sekolah SDN 69 Kota Bengkulu**
Masa Kerja : **21 Tahun**
Hubungan Penelitian : **Informan Penelitian**

Lampiran 15**Pedoman Wawancara Pembinaan Kreativitas Siswa
untuk Guru****Nama Informan** :**Hubungan** :**Hari/tanggal** :

Komponen yang diwawancarai	Pertanyaan	Komentar
1. Merumuskan tujuan pembelajaran	1. Bagaimana ibu merumuskan tujuan pembelajaran dalam upaya membina kreativitas berpikir siswa?	
2. Pemilihan dan pembinaan bahan pelajaran	2. Bagaimana ibu memilih dan membina bahan pelajaran?	
3. Perumusan kegiatan pembelajaran	3. Bagaimana ibu merumuskan kegiatan pembelajaran dalam upaya membina kreativitas berpikir siswa?	
4. Perencanaan penilaian	4. Bagaimana ibu merumuskan perencanaan penilaian berpikir kreatif siswa?	
1. Aspek Pribadi <ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi 	5. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas anak ?	

karakteristik kreativitas siswa • mengidentifikasi kendala kreativitas siswa	6. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas siswa pada pembelajaran PKn ?	
	7. Bagaimana pendapat ibu tentang kreativitas siswa di kelas IVC?	
	8. Bagaimana cara ibu menghilangkan kendala yang dapat menghambat kreativitas siswa?	
2. Aspek Pendorong (rasa aman dan rasa bebas) • Memberikan kepercayaan kepada anak • Berusaha membuat suasana anak tidak merasa dinilai • Memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak • Terbuka terhadap gagasan siswa • Membuat suasana saling menghargai antar siswa • Memberi	9. Apakah ibu memberikan kepercayaan kepada anak?	
	10. Apakah ibu berusaha membuat suasana yang mana anak tidak merasa dinilai?	
	11. Apakah ibu memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak?	
	12. Apakah ibu terbuka terhadap gagasan siswa?	
	13. Apakah ibu membuat suasana saling menghargai antar siswa?	

<p>kesempatan semua siswa berperan aktif dalam mengambil keputusan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersikap positif terhadap kegagalan dan membantu siswa menyadari kesalahannya 	14. Apakah ibu memberi kesempatan semua siswa berperan aktif dalam mengambil keputusan?	
	15. Apakah anda bersikap positif terhadap kegagalan dan membantu siswa menyadari kesalahannya?	
<p>3. Aspek proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah (stimulus) • Mendorong kegiatan berpikir divergen (eksplorasi) • Mengajak anak untuk mengambil beberapa penyelesaian masalah yang paling tepat (perencanaan) • Mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah terhadap 	16. Bagaimana cara ibu mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah ?	
	17. apakah ibu mendorong kegiatan berpikir divergen?	
	18. Apakah ibu mengajak anak untuk mengambil beberapa penyelesaian masalah yang paling tepat ?	
	19. Apakah ibu mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah terhadap tindakan ?	

<p>tindakan (aktivitas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menyimpulkan (review) 	<p>20. Apakah ibu mendorong siswa dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menyimpulkan ?</p>	
<p>4. Aspek Produk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghargai gagasan anak • Mengkomunikasikan/mempertunjukkan/ memamerkan gagasan anak 	<p>21. Apakah ibu menghargai gagasan siswa?</p>	
	<p>22. bagaimana cara ibu menciptakan rasa penghargaan pada diri siswa terhadap gagasannya?</p>	
<p>1. Menggunakan tes kreativitas</p> <p>2. Menggunakan skala sikap kreatif</p>	<p>23. Bagaimana bentuk penilaian kreativitas siswa yang ibu gunakan?</p>	

Lampiran 16

Catatan lapangan Wawancara Pembinaan Kreativitas Siswa untuk Guru

Nama Informan : Hendriyani, S.Pd
Hubungan : Subjek Penelitian
Hari/tanggal : Selasa, 6 Mei 2014

Komponen yang diwawancarai	Pertanyaan	Komentar
1. Merumuskan tujuan pembelajaran	1. Bagaimana ibu merumuskan tujuan pembelajaran dalam upaya membina kreativitas berpikir siswa?	Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, ibu sesuaikan dengan SK dan KD dari kurikulum, tapi ibu tidak memfokuskan pada tujuan pembinaan kreativitas melainkan pembelajaran yang ibu ajarkan setiap saat dilaksanakan dengan suasana belajar yang aktif dan kreatif
2. Pemilihan dan pembinaan bahan pelajaran	2. Bagaimana ibu memilih dan membina bahan pelajaran?	Bahan pelajaran yang ibu gunakan adalah buku paket dan LKS, pelajaran yang akan dipelajari ibu sesuaikan dengan kemampuan daya serap anak dan teknologi belajar yang mendukung.
3. Perumusan kegiatan pembelajaran	3. Bagaimana ibu merumuskan kegiatan pembelajaran dalam upaya membina kreativitas berpikir siswa?	Dalam upaya membina kreativitas berpikir siswa, ibu mengusahakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, ibu menggunakan strategi pembelajaran aktif, seperti inkuiri dan lainnya, dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab.
4. Perencanaan penilaian	4. Bagaimana ibu merumuskan	Dalam perencanaan penilaian ibu menggunakan lembar evaluasi,

	perencanaan penilaian berpikir kreatif siswa?	evaluasi yang diberikan harus sesuai dengan tujuan awal yang telah dirancang. Tapi ibu tidak focus pada merencanakan bentuk penilaian kreativitas siswa.
<p>5. Aspek Pribadi</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi karakteristik kreativitas siswa • mengidentifikasi kendala kreativitas siswa 	5. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas anak ?	kreativitas anak adalah mampu membina potensi yang dimilikinya, besarnya rasa ingin tahu mereka, dan mampu memilih mana yang baik ditiru dan mana yang tidak baik ditiru untuk dirinya
	6. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas siswa pada pembelajaran PKn ?	kreativitas siswa pada pembelajaran PKn yaitu mampu memilih dampak-dampak positif dan dampak negatif yang ada dilingkungan sekitarnya, karena pembelajaran PKn merupakan pembelajaran kemasyarakatan
	7. Bagaimana pendapat ibu tentang kreativitas siswa di kelas IVC?	kreativitas siswa dikelas IVC ini ada yang sudah, ada yang cukup, tergantung juga lingkungan anak tersebut, karena lingkungan mempengaruhi pemikiran kreatif anak. Siswa IVC biasanya suka menjawab pertanyaan dengan spontan. di dalam kelas ibu sering mengajak anak untuk membuat karya untuk menghias kelas, dan kebanyakan dari mereka membuat karya yang bagus, sedikit karya yang dianggap kurang kreatif.
	8. Bagaimana cara ibu menghilangkan kendala yang dapat menghambat kreativitas siswa?	penguatan dapat membantu menghilangkan kendala berpikir kreatif siswa, ibu tidak memberikan hadiah melainkan penguatan.

<p>6. Aspek Pendorong (rasa aman dan rasa bebas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kepercayaan kepada anak • Berusaha membuat suasana anak tidak merasa dinilai • Memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak • Terbuka terhadap gagasan siswa • Membuat suasana saling menghargai antar siswa • Memberi kesempatan semua siswa berperan aktif dalam mengambil keputusan • Bersikap positif terhadap kegagalan dan membantu siswa menyadari kesalahannya 	9. Apakah ibu memberikan kepercayaan kepada anak?	Iya, kita harus meyakini bahwa sebenarnya setiap anak memiliki kemampuan bakat kreatif yang dimilikinya dari lahir.
	10. Apakah ibu berusaha membuat suasana yang mana anak tidak merasa dinilai?	Penilaian sebenarnya perlu, disaat anak merasa dinilai, ia akan termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya, tetapi penilaian yang diberikan jangan sampai mematikan minat mereka.
	11. Apakah ibu memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak?	Tentu, setiap anak memiliki watak dan latar belakang lingkungan yang berbeda-beda, sehingga cara berpikir dan berperilaku anak juga berbeda-beda, oleh karena itu guru harus mampu memahami siswanya satu persatu.
	12. Apakah ibu terbuka terhadap gagasan siswa?	Ya, tentu saja. Sebaiknya kita harus terbuka terhadap gagasan siswa, dalam kegiatan tanya jawab, kita tidak membatasi jawaban siswa, sepenuhnya mempersilahkan dia menjawab, mengutarakan apa yang dia pikirkan, sehingga anak antusias untuk menjawab pertanyaan yang kita ajukan
	13. Apakah ibu membuat suasana saling menghargai antar siswa?	Ya, agar anak tidak merasa tertekan melainkan nyaman ketika belajar, sebaiknya kita menciptakan suasana saling menghargai terhadap pendapat siswa. kita tidak boleh berkata hasil diskusinya jelek, kita harus tetap memberi penguatan terhadap mereka, dengan berkata kepada mereka bahwa mereka hebat dan berani, agar perasaan mereka senang dan menuntun mereka

		untuk terus menerus mau belajar dan mencari tahu
	14. Apakah ibu memberi kesempatan semua siswa berperan aktif dalam mengambil keputusan?	Ya, tentu saja. Karena dengan memberikan kesempatan kepada anak dalam mengambil keputusan akan membuat pembelajaran menjadi aktif. Selain itu, rasa penghargaan yang diberikan oleh guru, membuat anak tambah antusias terhadap pembelajaran
	15. Apakah anda bersikap positif terhadap kegagalan dan membantu siswa menyadari kesalahannya?	Ya, guru sebaiknya bersikap positif dengan memberikan penguatan terhadap pendapat siswa agar siswa tertantang untuk meningkatkan kembali gagasan mereka, jika ada jawaban yang salah atau melenceng jauh dari pertanyaan, jangan berkata kepada anak jawabannya salah, tetap diberi penguatan, seperti “ya bagus nak, tapi sedikit lagi nak, masih sedikit kurang tepat jawabannya”
7. Aspek proses <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah (stimulus) • Mendorong kegiatan berpikir divergen (eksplorasi) • Mengajak anak untuk mengambil beberapa penyelesaian masalah yang paling tepat 	16. Bagaimana cara ibu mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah ?	Biasanya ibu memberi stimulus atau rangsangan di awal, bisa dengan bercerita, menghubungkan masalah dengan lingkungan dan daya pikir anak, bisa juga dengan melakukan percobaan untuk menyelesaikan suatu masalah.
	17. apakah ibu mendorong kegiatan berpikir divergen?	Ya, sebaiknya dalam mengajukan pertanyaan kepada anak, kita menggunakan teknik terbuka dan tertutup, maksudnya mengajukan pertanyaan yang mengajak semua siswa untuk menjawab pertanyaan dengan mencari sebanyak mungkin kemungkinan jawaban, lalu kita mengajak anak untuk menyimpulkan beberapa jawaban yang benar-benar tepat

(perencanaan) • Mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah terhadap tindakan (aktivitas) • Mendorong siswa dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menyimpulkan (review)	18. Apakah ibu mengajak anak untuk mengambil beberapa penyelesaian masalah yang paling tepat ?	Ya, seperti yang ibu katakan tadi, pertanyaan yang diajukan kepada anak sebaiknya menggunakan teknik terbuka dan tertutup, setelah mengajak semua siswa untuk menjawab pertanyaan dengan mencari sebanyak mungkin kemungkinan jawaban, lalu kita mengajak anak untuk menyimpulkan jawaban yang tepat
	19. Apakah ibu mengajak siswa menghubungkan penyelesaian masalah terhadap tindakan ?	Ya, penyelesaian masalah yang didapatkan, biasanya ibu ajak anak untuk mencobanya, dan mempraktekkannya dilingkungannya jika ditemui permasalahan yang sama
	20. Apakah ibu mendorong siswa dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menyimpulkan ?	Ya, ibu ajak anak-anak untuk menyimpulkan pembelajaran diakhir pembelajaran.
8. Aspek Produk • Menghargai gagasan anak • Mengkomunikasikan/mempertunjukkan/memamerkan gagasan anak	21. Apakah ibu menghargai gagasan siswa?	Ya, penghargaan terhadap gagasan siswa dapat meningkatkan motivasi terhadap minat siswa dalam memberikan gagasan.
	22. bagaimana cara ibu menciptakan rasa penghargaan pada diri siswa terhadap gagasannya?	Ibu memberikan penguatan pada siswa, bisa juga dengan mendemonstrasikan hasil diskusi siswa didepan kelas
3. Menggunakan tes kreativitas	23. Bagaimana bentuk penilaian kreativitas siswa yang ibu gunakan?	Dalam menilai kreativitas anak ibu tidak menggunakan format penilaian apapun, ibu hanya mengamati langsung bentuk kreativitas siswa pada pembelajaran sehari-hari
4. Menggunakan skala sikap kreatif		

Lampiran 17

**Pedoman Wawancara Pembinaan Kreativitas Siswa
untuk Kepala Sekolah**

Nama Informan :

Hubungan :

Hari/tanggal :

1. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas anak ?	
2. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas siswa pada pembelajaran PKn ?	
3. Bagaimana pendapat ibu tentang kreativitas siswa di kelas IVC ?	
4. Menurut ibu, bagaimana upaya atau cara dalam membina kreativitas berpikir anak?	
5. Menurut ibu, bagaimana upaya atau cara dalam membina kreativitas berpikir anak dalam pembelajaran?	
6. Menurut ibu, dalam upaya membina kreativitas siswa, apakah memerlukan perencanaan?	
7. Menurut ibu, bagaimana upaya guru N dalam membina kreativitas Siswa IVC?	
8. Menurut ibu, apakah guru N bersikap terbuka terhadap minat kreatif siswa?	
9. Menurut ibu, apakah ada model pembelajaran tertentu yang digunakan dalam membina kreativitas berpikir anak?	

Lampiran 18

Catatan Lapangan Pedoman Wawancara Pembinaan Kreativitas Siswa untuk Kepala Sekolah

Nama Informan : Priyanti Yuliana,S.Pd

Hubungan : Informan Penelitian

Hari/tanggal : Senin, 2 Juni 2014

1. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas anak ?	Kreativitas adalah kemampuan anak dalam membina potensi kreatif yang dimilikinya sejak lahir maupun yang didapatnya dari lingkungan. . biasanya bakat kreatif anak dapat dikembangkan dengan bagaimana lingkungan mendorongnya.
2. Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas siswa pada pembelajaran PKn ?	Kreativitas pada pembelajaran PKn yaitu kreativitas dalam menyelesaikan masalah, kemampuan anak bagaimana menyelesaikan masalah yang ada dilingkungannya, karena PKN lebih identik dengan pembelajaran kemasyarakatan.
3. Bagaimana pendapat ibu tentang kreativitas siswa di kelas IVC ?	Menurut ibu kreativitas siswa di kelas IVC sudah bagus, anak santun, anak-anak terbiasa berinisiatif belajar sendiri ketika guru nya tidak masuk, menurut ibu hal itu adalah bentuk berpikir kreatif anak, terlihat ketika guru N pergi ke semarang, kelas sering tidak ada guru, tapi anak-anak telah didisiplinkan untuk berinisiatif belajar sendiri. Mulai dari berdoa dan belajar.
4. Menurut ibu, bagaimana upaya atau cara dalam membina kreativitas berpikir anak?	Mengajak anak untuk berpikir kritis, seperti bertanya “mengapa kaki gajah ada empat? Kenapa tidak dua saja”, mengapa ekeor ada dibelakang? Kenapa tidak

	didepan?”, mengapa mobil ban nya harus bulat? Kenapa tidak segitiga ? apa yang terjadi?“
5. Menurut ibu, bagaimana upaya atau cara dalam membina kreativitas berpikir anak dalam pembelajaran?	pembinaan berpikir kreativitas anak dalam pembelajaran yaitu ya tergantung gurunya, kalo dulu (paradigma lama) guru menganggap siswa ibarat gelas, dan ilmu adalah airnya, jika dituangkan air kedalam gelas, airnya mengalir terus, anak tidak akan berkembang. Tetapi jika guru mengajak siswa penyelidikan, inkuiri, dan problem based learning, siswa akan kreatif berpikir mencari jawaban dari permasalahan yang ada.
6. Menurut ibu, dalam upaya membina kreativitas siswa, apakah memerlukan perencanaan?	dalam perencanaan biasanya tidak difokuskan untuk membina kreativitas siswa, tetapi merencanakan bagaimana mencapai tujuan dan indicator belajar dengan cara aktif dan kreatif, dengan cara siswa sebagai pusat pembelajaran, bukan guru.
7. Menurut ibu, bagaimana upaya guru N dalam membina kreativitas Siswa IVC?	Menurut ibu, dalam mengajar, guru N sudah bagus, sudah mengarahkan anak untuk berpikir kreatif, dengan menanamkan disiplin dan tanggung jawab ketika guru sedang tidak masuk sekolah, anak dituntun kreatif untuk belajar sendiri, sebagaimana yang telah ibu jelaskan tadi. Berdasarkan hasil PK guru, guru N juga baik, terlihat dari nilai yang guru N peroleh adalah 88 keatas.
8. Menurut ibu, apakah guru N bersikap terbuka terhadap minat kreatif siswa?	Ya, terlihat ketika sekolah mengadakan bermacam-macam lomba, kebanyakan siswa kelas IVC yang menjadi peserta, kelas IVC selalu antusias untuk mengikuti lomba-lomba tersebut. hal ini membuktikan bahwa guru N memberi kesempatan semua siswa nya untuk berkreaitif, guru N membebaskan siswa-

	siswanya dalam mengaktualisasikan dirinya.
9. Menurut ibu, apakah ada model pembelajaran tertentu yang digunakan dalam membina kreativitas berpikir anak?	Banyak nak, model-model pembelajaran yang telah ada sekarang umumnya bisa mengajak anak untuk kreatif dan aktif dalam belajar, misalnya, inkuiri yaitu penemuan, siswa diajak menemukanPan jawaban permasalahan dengan melakukan penyelidikan atau pencarian. Dan masih banyak lagi model pembelajaran yang bisa diterapkan.

Lampiran 19**Dokumentasi Upaya guru dalam Membina Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn**

“Guru Mengajak Siswa Melakukan Tepuk Siap”



“Para Siswa Antusias Memberi Pendapat”



“Guru Memberi kesempatan Siswa Memberi gagasan”



“Siswa Terlibat Aktif Memberi Gagasan dalam Diskusi”



“Guru Menggunakan Media *Power Point* dalam Memberi Stimulus Permasalahan Kepada Siswa”



“Siswa Saling Memberi Pendapat Dalam Diskusi”



“Siswa mengerjakan lembar evaluasi”



“Siswa membacakan hasil diskusi didepan kelas”

Lampiran 20**Dokumentasi Peneliti Melakukan Wawancara**

**“Wawancara Terhadap Guru N
Difoto oleh Oriza Oktarina”**



**“Wawancara Terhadap Kepala Sekolah
Difoto oleh Diogo Armando Maradona”**

Lampiran 21

Dokumentasi Peneliti Melakukan Observasi



“Difoto oleh Yuli Muharsih”



“Difoto oleh Oriza Oktarina”