

SKRIPSI



**PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF MENGGUNAKAN
MODEL CIRC BERBANTUAN LUDO PADA TEMA 6
SUBTEMA 1 MUATAN BAHASA INDONESIA DAN IPS
KELAS V SD NEGERI JAKENAN**

Oleh:

VISCA ELYA ANASTASYA

NIM 201633122

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2020**



**PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF MENGGUNAKAN
MODEL *CIRC* BERBANTUAN LUDO PADA TEMA 6 SUBTEMA 1
MUATAN BAHASA INDONESIA DAN IPS KELAS V SD NEGERI
JAKENAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
VISCA ELYA ANASTASYA
NIM 201633122**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu.

Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-mujadilah 11)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat, ridho dan hidayahnya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk.

1. Teruntuk kedua orang tua saya bapak Ramijan, dan Ibu Sumartini yang selalu mendukung, memberi semangat, kasih sayang, dan doa restu.
2. Almamater Universitas Muria Kudus
3. Keluarga besar PGSD angkatan 2016 yang saling memotivasi satu sama yang lain.
4. Terimakasih teman-teman PGSD kelas C yang telah memberikan pengalaman dan berjuang bersama.
5. Terimakasih untuk Cahyo, Indri dan Zevi yang selalu memberikan motivasi untuk saya.
6. Tunangan saya Muhammad Purnama Aji yang tak henti-hentinya memberikan semangat, dukungan dan motivasi.
7. Terimakasih untuk sahabat saya Nada, Eni, dan Indri widiastuti yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Berpikir Kreatif Menggunakan Model CIRC Berbantuan Ludo Pada Tema 6 Subtema 1 Muatan Bahasa Indonesia dan IPS Kelas V SD Negeri Jakenan” oleh Visca Elya Anastasya (NIM 201633122) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 14 Agustus 2020

Pembimbing I



Ristiyani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0615068604

Pembimbing II



Nur Fajri, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0619097803

Mengetahui,

Ka. ProgdI PGSD



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0619128801

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Visca Elya Anastasya (NIM: 201633122) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 29 Agustus 2020

Tim Penguji


Ristiyani, M.Pd.
NIDN. 0615068604


Ketua


Nir Farrie, M.Pd.
NIDN. 0619097803

Sekretaris


DR. Erik Aditya Ismaya
NIDN. 0623038604


Anggota


Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619128801

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

KATA PENGANTAR

Puju syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ Peningkatan Berpikir Kreatif Menggunakan Model *CIRC* Berbantuan Ludo Pada Tema 6 Subtema 1 Muatan Bahasa Indonesia dan Ips Kelas V SD Negeri Jakenan”.skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjan pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Bapak Dr. Suparno,SH, M.S Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan menyetujui pengesahan skripsi.
3. Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Ibu Ristyani, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
7. Ibu Suharni, S.Pd. kepala sekolah SD Negeri Jakenan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

8. Ibu Marina, S.Pd. Guru Kelas V yang telah membantu dan memberikan informasi dalam menyusun skripsi.
9. Siswa kelas V SD Negeri Jakenan yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran.
10. Semua pihak yang telah membantu penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua amal baik pihak-pihak yang peneliti sebutkan mendapat berkah dan karunia yang lebih berlimpah dari Tuhan yang Maha Esa. Peneliti tidak dapat membalas kebaikan yang telah diberikan pada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, kecuali doa. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada semua pihak.

Kudus, 14 Agustus 2020

Visca Elya Anastasya
201633122

ABSTRACT

Anastasya, Visca Elya. 2019. Improvement of Creative Thinking Using Ludo Assisted CIRC Model on Theme 6 Subtheme 1 Indonesian Content and Social Studies Class V SD Jakenan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Ristiyani, S.Pd., M.P.d. (2) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Creative Thinking, CIRC, Ludo.

This study aims to improve teacher skills, student activity playing ludo and increase students' creative thinking using the Ludo-assisted CIRC model on theme 6 subtheme 1 in the content of Indonesian and Social Studies subjects.

CIRC is a cooperative learning model that integrates reading comprehensively and then composes it into an important part to train students' creative thinking. Ludo is a game that resembles snakes and ladders that are designed with pictures related to the material.

This class action research was carried out in class V of Jakenan State Elementary School with research subjects of 24 students and teachers which lasted for 2 cycles with each cycle consisting of 2 meetings. each cycle of this class action research has 4 stages: planning, implementing, observing and reflecting. Data collection techniques include interview, observation, test and documentation techniques. While the data analysis used is qualitative and quantitative data analysis.

Teacher skills improved in Cycle I with an average score of 77.5% and then increased in Cycle II with an average score of 86%. Student activities in playing ludo cycle I obtained an average score of 74% and cycle II obtained an average score of 82%. The aspect of creative thinking in the Indonesian cycle I got an average score of 76.79% and the IPS score obtained a score of 79, 37%, while in the cycle II the value of Indonesian content averaged 80% and the IPS score reached 86.37%.

ABSTRAK

Anastasya, Visca Elya. 2019. **Peningkatan Berpikir Kreatif Menggunakan Model *CIRC* Berbantuan Ludo pada Tema 6 Subtema 1 Muatan Bahasa Indonesia dan IPS Kelas V SD Negeri Jakenan.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Ristiyani, S.Pd., M.P.d. (2) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Berpikir Kreatif, *CIRC*, Ludo.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa bermain ludo dan peningkatan berpikir kreatif siswa menggunakan model *CIRC* berbantuan Ludo pada tema 6 subtema 1 dalam muatan matapelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

CIRC merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan suatu bacaan secara menyeluruh kemudian mengomposisikan menjadi bagian bagian yang penting untuk melatih berpikir kreatif siswa. Ludo adalah permainan yang menyerupai ular tangga yang di desain dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SD Negeri Jakenan dengan subjek penelitian 24 siswa dan guru yang berlangsung selama 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus dari penelitian tindakan kelas ini memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Keterampilan guru mengalami peningkatan pada siklus I dengan skor rata-rata 77,5 % lalu naik pada siklus II dengan skor rata-rata 86%. Aktivitas siswa dalam bermain ludo siklus I memperoleh skor rata-rata sebesar 74% dan siklus II memperoleh skor rata-rata 82%. Aspek berpikir kreatif pada muatan Bahasa Indonesia siklus I memperoleh skor rata-rata 76,79% dan skor IPS memperoleh skor 79,37%, sedangkan pada siklus II nilai muatan Bahasa Indonesia rata-rata 80% dan skor IPS mencapai 86,37%.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Konsep Penelitian Tindakan	8
1. Definisi Penelitian Tindakan Kelas	8
2. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas	9
3. Model Penelitian Tindakan Kelas	10
B. Konsep Model Tindakan Yang Dilakukan.....	11
1. Berpikir	11
2. Kreativitas	11
3. Berpikir Kreatif	12
4. Model Pembelajaran CIRC	18
5. Media Pembelajaran Ludo	21
6. Hasil Belajar	24
7. Aktivitas Belajar	26
8. Pembelajaran Tematik.....	27
9. Keterampilan Mengajar Guru	36
C. Kajian Penelitian Relevan	39
D. Kerangka Berpikir.....	42
E. Hipotesis Tindakan	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tempat & Waktu Penelitian.....	45
1. Tempat Penelitian.....	45
2. Waktu Penelitian	45
B. Rancangan Penelitian	45
1. Perencanaan	48
2. Pelaksanaan Tindakan	48

3. Observasi	52
4. Analisis dan Refleksi	52
C. Subjek Penelitian	52
D. Data dan Sumber Data	53
1. Jenis Data	53
2. Sumber Data.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Metode Pengumpulan Data.....	55
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
F. Validitas Data.....	64
1. Uji Validitas	64
2. Uji Reliabilitas	65
G. Teknik Analisis Data.....	66
1. Analisis data kuantitatif.....	66
2. Analisis data kualitatif.....	69
H. Indikator Keberhasilan	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Deskripsi dan Pembahasan Tindakan	72
B. Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Setiap Siklus.....	75
1. Siklus I.....	75
a. Perencanaan	76
b. Pelaksanaan	76
c. Pengamatan	89
d. Refleksi	93
2. Siklus II.....	94
a. Perencanaan	95
b. Pelaksanaan	96
c. Pengamatan	106
d. Refleksi	111
C. Peningkatan Hasil Tindakan Antar Siklus	111
1. Peningkatan keterampilan mengajar guru	112
2. Perbandingan hasil Aktivitas Siswa Bermain Ludo.....	114
3. Perbandingan Hasil Berpikir Kreatif Siswa Siklus I dan II	115
4. Pembahasan	117
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	125
A. Simpulan	125
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	133
PERNYATAAN	249
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	257

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model CIRC.....	18
Tabel 3.1 Indikator Berpikir Kreatif	58
Tabel 3.2 Aspek Wawancara Guru	60
Tabel 3.3 Aspek Wawancara Siswa	60
Tabel 3.4 Indikator Keterampilan Mengajar Guru.....	61
Tabel 3.5 Aktivitas Siswa dalam Bermain Ludo	62
Tabel 3.6 Kategori Validitas Butir Soal	64
Tabel 3.7 Aspek Penilaian Expert Judgment	64
Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan belajar Muatan IPS	67
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia.....	67
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Belajar Klasikal Siswa	68
Tabel 3.11 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru.....	68
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Mengajar Guru.....	69
Tabel 3.13 Kriteria Aktivitas Siswa Bermain Ludo.....	69
Tabel 4.1 Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus Bahasa Indonesia.....	73
Tabel 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus Ips	73
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	75
Tabel 4.4 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	75
Tabel 4.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	89
Tabel 4.6 Aktivitas Siswa Bermain Ludo Siklus I.....	91
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Berpikir Kreatif Siklus I	92
Tabel 4.8 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	107
Tabel 4.9 Aktivitas Siswa Bermain Ludo Siklus II	108
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi Berpikir Kreatif Silus II.....	110
Tabel 4.11 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru.....	112
Tabel 4.12 Peningkatan Aktivitas Siswa Bermain Ludo	115

Tabel 4.13 Peningkatan Berpikir Kreatif Siklus I dan II B.I 116

Tabel 4.14 Peningkatan Berpikir Kreatif Siklus I dan II IPS..... 116



DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Teks Eksplanasi	29
Bagan 2.2 Kerangka Berpikir	43
Bagan 3.1 Sintak Model Penelitian Tindakan Kelas	46
Gambar 4.1 Ketuntasan Klasikal Aspek Pengetahuan	74
Gambar 4.2 Guru melakukan kegiatan Orientasi Siklus I PB 1.....	78
Gambar 4.3 Kegiatan Orientasi Pembentukan Kelompok Siklus I PB 1	79
Gambar 4.4 Pengenalan Konsep Kepada siswa Siklus I PB 1	80
Gambar 4.5 Publikasi Penyampaian Hasil Diskusi Siklus I PB I.....	81
Gambar 4.6 refleksi Bersama Siswa Siklus I PB 1	82
Gambar 4.7 Kegiatan Orientasi Siklus I PB 2.....	84
Gambar 4.8 Kegiatan Pembentukan Kelompok Siklus I PB 2	85
Gambar 4.9 Pengenalan Konsep dan Bermain Ludo Siklus I PB 2.....	86
Gambar 4.10 Publikasi Penyampaian Hasil diskusi Siklus I PB 2	87
Gambar 4.11 Refleksi Bersama Siswa Siklus I PB 2.....	88
Gambar 4.12 Keterampilan Mengajar Guru.....	90
Gambar 4.13 Ketuntasan Klasikal Muatan B.I Siklus I.....	93
Gambar 4.14 Ketuntasan Klasikal Muatan Ips siklus I.....	93
Gambar 4.15 Kegiatan Orientasi Siklus II PB 1	97
Gambar 4.16 pembentukan Kelompok Siklus II PB 1	97
Gambar 4.17 Pengenalan Konsep Siklus II PB 1	98
Gambar 4.18 Publikasi Hasil Diskusi Siklus II PB 1	99
Gambar 4.19 refleksi Bersama Guru Siklus II PB 1	100
Gambar 4.20 kegiatan Orientasi Siklus II PB 2	102
Gambar 4.21 Pembentukan kelompok Siklus II PB 2	103
Gambar 4.22 Pengenalan Konsep dan Bermain Ludo Siklus II PB 2.....	104
Gambar 4.23 Publikasi Penyampaian Hasil Diskusi Siklus II PB 2	105

Gambar 4.24 Refleksi bersama Siswa Siklus II PB 2	106
Gambar 4.25 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	108
Gambar 4.26 Ketuntasan Klasikal Muatan BI siklus II	110
Gambar 4.27 ketuntasan Klasikal Muatan IPS	111
Gambar 4.28 grafik Hasil Observasi Keterampilan Mengajar guru	114



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	133
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas V	134
Lampiran 3 Daftar Kelompok Siswa Kelas V	135
Lampiran 4 Lembar Wawancara dengan Guru Prasiklus	136
Lampiran 5 Lembar Wawancara dengan Siswa Prasiklus	138
Lampiran 6 Daftar Nilai Siswa Prasiklus	139
Lampiran 7 lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	140
Lampiran 8 Rubrik Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	142
Lampiran 9 Lembar Validasi Expert Judgment Validator I Siklus I	148
Lampiran 10 Lembar Validasi Expert Judgment Validator 2 Siklus II	151
Lampiran 11 Silabus Tematik Siklus II	154
Lampiran 12 RPP Siklus I Pb I	160
Lampiran 13 Lembar Observasi Keterampilan Guru	165
Lampiran 14 LKS PB 1 siklus I	167
Lampiran 15 Daftar Hadir Siswa	171
Lampiran 16 RPP Siklus I PB 2	172
Lampiran 17 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	177
Lampiran 18 Lembar Observasi Aktivitas siswa Berm,ain Ludo	179
Lampiran 19 LKS PB 2 Siklus I	183
Lampiran 20 kisis-kisi Evaluasi Akhir Siklus I	187
Lampiran 21 Instrumen Evaluasi Siklus I muatan B.I	189
Lampiran 22 Instrumen Evaluasi Siklus I Muatan IPS	191
Lampiran 23 Kunci Jawaban Siklus I Muatan B.I	193
Lampiran 24 Kunci Jawaban Siklus I Muatan IPS	195
Lampiran 25 Daftar Nilai Evaluasi Siklus I	197
Lampiran 26 Silabus Tematik Siklus II	198

Lampiran 27 RPP Siklus II PB I	205
Lampiran 28 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	210
Lampiran 29 LKS PB 1 Siklis II.....	212
Lampiran 30 Daftar Hadir Siswan Kelas 5 SD Negeri Jakenan	216
Lampiran 31 RPP Siklus II PB 2	217
Lampiran 32 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	222
Lampiran 33 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Bermain Ludo	224
Lampiran 34 LKS PB 2 Siklus II.....	228
Lampiran 35 Kisi Kisi Evaluasi akhir Siklus II	231
Lampiran 36 instrumen Evaluasi Akhir Siklus II Muatan B.I.....	233
Lampiran 37 Instrumen Evaluasi Akhir Siklus II Muatan IPS	235
Lampiran 38 Kunci Jawaban Siklus II Muatan B.I.....	237
Lampiran 39 Kunci Jawaban Siklus II Muatan IPS.....	239
Lampiran 40 Lembar Validasi Expert Judgment Validator 1 Siklis II	241
Lampiran 41 Lembar Validator Expert Judgment Validator 2 Siklus II.....	244
Lampiran 42 hasil Evaluasi Siklus II	247
Lampiran 43 Hasil siswa Bermain Ludo Siklus I dan II.....	248