

Upaya Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Mata Pelajaran PKn pada Siswa Kelas X di SMAN 12 Seram Barat

Firda Wagola¹ Aisa Abas² Agus Soumokil³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Kota Ambon, Provinsi Maluku, Indonesia^{1,2,3}

Email: Wagolafirda22@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kreatif dan menyenangkan Mata Pelajaran PKn, menjelaskan faktor-faktor yang pendukung dan penghambat penerapan pembelajaran kreatif dan menyenangkan mata pelajaran PKn pada siswa serta bentuk-bentuk Penerapan pembelajaran kreatif dan menyenangkan Mata Pelajaran PKn pada Siswa Kelas X di SMAN 12 Seram Bagian Barat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yakni untuk mengungkapkan Upaya Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Mata Pelajaran PKn Pada Siswa Kelas X di SMAN 12 Seram Bagian Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa, Guru PKn, dan Kepala Sekolah sebagai informan. Teknik yang digunakan adalah snowball sampling, snowball sampling adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan oleh guru antara lain; guru menggunakan berbagai alat bantu dalam mengajar, guru selalu membangkitkan semangat siswa dalam belajar, guru menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, guru mengatur kelas sebelum memulai pembelajaran serta guru menerapkan cara mengajar yang lebih interaktif. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pembelajaran kreatif dan menyenangkan mata pelajaran PKn meliputi; sifat disiplin yang dimiliki siswa, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, lingkungan belajar sebagai sumber belajar.

Kata Kunci: Guru, Pembelajaran Kreatif, PPKn

Abstract

This study aims to describe the application of creative and fun learning in Civics Subjects, explain the factors that support and apply creative and fun learning to Civics subjects for students and the forms of application of creative and fun learning in Civics Subjects in Class X students at SMAN 12 Western Spooky. This study uses a qualitative descriptive method, namely to reveal the Efforts to Apply Creative and Fun Learning for Civics Subjects to Class X Students at SMAN 12 Seram Barat. The subjects in this study were students, Civics teachers, and school principals as informants. The technique used is snowball sampling, snowball sampling is a technique of making small samples, then this sample selects many friends to be used as samples so that the number of samples increases. The results of this study indicate that the application of Creative and Fun Learning by teachers, among others; the teacher uses various teaching aids, the teacher always inspires students in learning, the teacher manages the environment as a learning resource, the teacher organizes the class before starting learning and applies a more interactive teaching method. the factors that support and hinder creative and enjoyable learning of Civics subjects include; students' discipline, students' ability to solve problems, classrooms as an attractive learning environment, learning environments as learning resources.

Keyword: Teachers, Creative Learning, PPKN



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) yang menegaskan bahwa: Pendidikan ialah usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Untuk itu, seluruh komponen bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia. Saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa belajar adalah sesuatu yang sulit, menjenuhkan dan membosankan, sehingga tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Dari kesulitan siswa dalam menerima pelajaran tersebut terlihat bahwa pelajaran itu sangat bergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada siswa. Guru dapat mengubah rasa takut anak terhadap suatu pelajaran dengan mengupayakan dalam penyampaian materi pelajaran membuat siswa senang, sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat siswa merasa senang, diantaranya adalah dengan menggunakan pendekatan yang tepat dan dibantu dengan adanya media yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Menerapkan pola pembelajaran kreatif dan menyenangkan, oleh karena pembelajaran yang diterapkan oleh guru, selama ini dimana para siswa hanya menerima informasi belajar melalui metode ceramah, sehingga minat belajar siswa menurun dan kualitas lulusan peserta didik kurang berkualitas, karena disadari bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dari segi minat, potensi dan kecerdasan.

Guru hendaknya mampu memberikan pelayanan yang sama sehingga peserta didik yang menjadi tanggung jawabnya merasa mendapatkan perhatian yang sama. Sehingga kualitas pembelajaran dapat terwujud sesuai yang diharapkan. Adanya fenomena pembelajaran yang terjadi di SMAN 12 Seram Bagian Barat seperti menurut Peneliti pembelajaran dilakukan kurang menerapkan pendekatan antara guru dan siswa, pembelajaran yang diterapkan masih bersifat biasa atau lebih banyak menerapkan pembelajaran ceramah dan guru yang lebih aktif bukan siswa, proses pembelajaran disampaikan oleh guru secara kurang kreatif menjadikan siswa merasa jenuh dan bosan dengan suasana belajar saat mengikuti proses pembelajaran. sehingga pembelajaran berlangsung bersifat pasif.

Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan pembelajaran atau penelitian pembelajaran yang menarik agar membuat siswa aktif. Menurut Penulis pembelajaran yang terapkan hendaknya dapat lebih kreatif bagi guru dan bisa juga bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan terutama bagi siswa yang akan menerima pembelajaran agar materi pelajaran dapat diterima atau diserap dengan cepat oleh siswa. Observasi awal dengan guru PKn (Tanggal 15 April 2021), diungkapkan bahwa siswa sekarang pada saat proses pembelajaran berlangsung sepertinya kurang perhatian terhadap materi yang diajarkan terkhusus mata pelajaran PKn hal ini bisa saja terjadi karena kurangnya pendekatan antara guru dan siswa atau juga karena pembelajaran yang disajikan membosankan jadi memang perlu adanya penyajian pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga penerapan pembelajaran kreatif dan menyenangkan bisa dicoba untuk diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran terutama untuk mata pelajaran PKn.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yakni untuk mengungkapkan Upaya Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Mata Pelajaran PKn Pada Siswa Kelas X di SMAN 12 Seram Bagian Barat. Bahwa penelitian deskriptif kualitatif menurut Bokdan dan Taylor (dalam Moleong 2004:3) adalah metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan dari informan dan perilaku yang diamati. Digunakan metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dikarenakan penelitian ingin memperoleh gambaran (keterangan) yang lebih akurat dan mendalam berkaitan dengan konteks permasalahan yang dikaji.

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa, Guru PKn, dan Kepala Sekolah sebagai informan. Teknik yang digunakan adalah snowball sampling, snowball sampling adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Ibarat bola salju yang menggelinding semakin lama semakin besar (Sugiyono, 2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, penerapan pembelajaran kreatif dan menyenangkan oleh guru PKn merupakan proses pembelajaran yang memotivasi siswa untuk berkreasi dalam belajar di kelas. Proses motivasi dapat dilakukan melalui diskusi kelompok, kerja kelompok atau bermain peran dalam menyelesaikan masalah. Wawancara dengan selaku kepala sekolah SMA Negeri 12 Seram Barat yaitu: *"Guru harus mampu mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam belajar. Kami selalu mengevaluasi kurikulum yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas mengajar guru di kelas. Selain itu, siswa juga selalu diarahkan untuk lebih giat dalam belajar sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dengan mudah"*. (Wawancara tanggal 10 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Wawancara dengan guru PKn bahwa: *"Saya selalu memperhatikan kreativitas saya dalam mengajar. Kadang-kadang saya memberikan tugas belajar kemudian membentuk kelompok belajar agar mereka dapat menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Kadang-kadang juga saya mengajak mereka belajar diluar kelas untuk memahami materi secara langsung di luar kelas"*. (Wawancara informan tanggal 10 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Wawancara dengan siswa bahwa: *"Saya senang dengan cara guru mengajar di kelas. Saya senang belajar kelompok bersama teman karena bisa saling tukar pikiran dengan teman-teman."* (Wawancara informan tanggal 12 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Wawancara dengan siswa lainnya bahwa: *"Saya senang sama guru PKn karena memberikan tugas belajar di rumah dan dikerjakan secara kelompok dengan teman-teman di rumah"*. (Wawancara informan tanggal 12 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Penyampaian informan di atas menunjukkan bahwa guru PKn melibatkan siswa dalam mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka. Hal ini dinilai memberikan suasana menyenangkan pada proses belajar siswa. Penerapan pembelajaran kreatif dengan cara membentuk kelompok diskusi dalam proses belajar mengajar PKn. Metode guru dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari tindakan guru untuk mampu merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berfikir kreatif harus di kembangkan dalam proses pembelajaran, agar peserta didik terbiasa untuk kreativitasnya. Siswa yang kreatif dapat menemukan caranya sendiri dalam memecahkan masalah dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu.

Dalam penerapan metode belajar kreatif dan menyenangkan, guru mampu mendorong siswanya untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah yang dihadapinya dalam proses pembelajaran agar siswa merasa lebih dekat dengan guru dan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Pembahasan

Bentuk-Bentuk Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan

Berdasarkan pengamatan peneliti pada lokasi penelitian kelas X SMA Negeri 12 Seram Barat, ditemukan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru PKn dalam menerapkan metode belajar kreatif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam membangkitkan semangat belajar siswa.

Wawancara dengan Abd Salam Sangadji S.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 12 bahwa: *"Kami selalu menyediakan berbagai sarana seperti media belajar untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar. Guru tidak saja diarahkan untuk rajin masuk kelas dan mengajar, tapi mengarahkan guru untuk memahami berbagai media belajar maupun sumber belajar secara menyeluruh sangat baik untuk mengembangkan metode mengajar di kelas sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar di kelas"*. (Wawancara tanggal 20 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Wawancara dengan La Idi, S.Pd., M.,Sc selaku guru PKn bahwa: *"Saya sering memutar video-video perjuangan pahlawan nasional untuk memberikan pembelajaran kepada siswa untuk mengenal para pahlawan secara baik dan benar. Saya juga sering mengajak siswa belajar di luar kelas agar mereka dapat memahami dengan cepat materi yang saya ajarkan"*. (Wawancara informan tanggal 20 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Wawancara dengan Adik Wilda Hatala salah satu siswa SMA Negeri 12 Seram Barat bahwa: *"Saya senang jika pa guru selalu mengajak kita untuk belajar di luar kelas, karena memberi kita semangat belajar"*. (Wawancara tanggal 20 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Wawancara dengan siswa lainnya atas Nama Marfin bahwa: *"Saya senang dengan cara pa guru mengajar. Beliau suka memutar video-video pahlawan yang memberi semangat kita untuk menonton video sambil belajar"*. (Wawancara informan tanggal 20 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat)

Wawancara dengan siswa lainnya atas Nama Endag bahwa: *"Saya sangat bersemangat ketika melakukan belajar diskusi kelompok dalam membahas materi PKn di kelas"*. (Wawancara informan tanggal 20 Mei 2022 di SMA Negeri 12 Seram Barat).

Tindakan guru dalam menggunakan lingkungan dan media sebagai sumber belajar merupakan upaya guru bentuk kreativitas guru dalam mengajar. Tindakan ini sangat baik dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Penerapan metode belajar oleh guru PKn di SMA Negeri 12 Seram Barat dapat menyenangkan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Secara garis besar, gambaran pembelajaran kreatif oleh guru PKn adalah Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa bentuk-bentuk kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif dan menyenangkan antara lain:

1. Guru menggunakan berbagai alat bantu dalam mengajar
2. Guru selalu membangkitkan semangat siswa dalam belajar
3. Guru menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar
4. Guru mengatur kelas dalam pembelajaran
5. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih interaktif.

Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Mata Pelajaran PKn

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi ditemukan bahwa guru mengalami dukungan dan hambatan dalam pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Wawancara dengan Wilda Hatala selaku siswa SMA Negeri 12 Seram Barat bahwa: P: Bagaimana pendapat adik

dengan karakter guru di sekolah adik ini? WH: Kami punya guru semua tegas, disiplin dan baik-baik. Kalau mereka mengajar di kelas, kami sangat senang untuk ikut pelajarannya. Mereka selalu mengajar kami untuk tidak saja belajar di sekolah, tetapi belajar di rumah. Kata guru kami, ini adalah cara untuk kami kreatif. Wilda Hatala. (Wawancara: 20 Mei 2022)

Pemaparan informan di atas menggambarkan bahwa dalam melakukan proses belajar mengajar di sekolah, guru PKn di SMA Negeri 12 Seram Barat memiliki keahlian dalam menerapkan metode pembelajaran secara tersendiri, yakni memahami psikologi yang ada pada siswanya. Ditemukan beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran kreatif dan menyenangkan oleh guru PKn di SMA Negeri 12 Seram Barat dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam proses belajar mengajar PKN dapat digambarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran PKN

No	Penerapan metode kreatif dan menyenangkan	Faktor pendukung	Faktor penghambat
1.	Menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang beragam	a. Tersedianya sarana dan prasarana oleh sekolah b. Siswa sangat senang ketika mengikuti proses belajar mengajar dengan alat bantu	a. Terbatasnya waktu dalam menggunakan alat bantu b. Siswa tidak bersemangat setelah penggunaan alat bantu dan sumber belajar berakhir.
2.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan	a. Tersedianya sarana dan prasarana sebagai media ketrampilan siswa b. Semangat siswa dalam belajar	a. Siswa tidak memiliki ketrampilan yang kreatif b. Terbatasnya waktu dalam belajar di kelas
3.	Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari	a. Pemahaman guru terhadap psikologi siswa	a. Guru tidak menyiapkan sumber belajar sesuai pengalaman siswa b. Siswa tidak bersemangat dalam belajar.

Sumber: Hasil observasi, 2022

Tabel 1. Tentang faktor pendukung dan penghambat proses belajar PKn di atas menunjukkan bahwa terdapat beberapa fakto pendukung dan penghambat.

Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan

Kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk memecahkan masalah melalui modifikasi sarana dan prasarana termasuk dalam kreatifitas guru dalam menerapkan metode belajar kreatif dan menyenangkan. Hal ini bisa disebabkan dari baik manajemen pengawasan yang dilakukan oleh kepala sekolah dan dinas pendidikan Kabupaten Seram Bagian Barat. Selain itu, kemauan dari guru itu sendiri karena pada dasarnya kemauan dari diri sendiri sangatlah penting, dengan mencari solusi, menciptakan ide yang kemudian dilanjutkan dengan menerapkan ide tersebut untuk memecahkan masalah melalui modifikasi sarana dan prasarana juga akan sangat membantu terciptanya pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran pendidikan jasmani.

Sebagai contoh dalam pembelajaran PKn yang standar akan terasa sangat ringan bagi peserta didik SMA, guru membantu dengan menggunakan sumber belajar untuk lebih memotivasi siswa dalam memahami setiap materi yang diberikan oleh guru bisa dicapai secara optimal. Namun tidak semua guru PKn telah melakukannya. Dalam hal ini guru harus

menyadari betapa pentingnya menumbuhkan sikap tahu dan mau untuk meningkatkan kemampuannya agar kemampuan dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk memecahkan masalah melalui modifikasi sarana dan prasarana dapat meningkat menjadi lebih baik.

Bentuk-Bentuk Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan

Belajar kelompok sambil berdiskusi merupakan bagian dari bentuk-bentuk pembelajaran kreatif dan menyenangkan yang diterapkan oleh guru PKn. Selain itu, guru PKn juga melakukan evaluasi di awal dan akhir pembelajaran. Evaluasi merupakan proses penilaian guru pada kemampuan siswa dalam memahami materi PKn. Penilaian merupakan suatu proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pengukuran untuk menganalisa atau menjelaskan unjuk kerja atau prestasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Penilaian tidak selalu formal, tetapi bisa saja penilaian dilakukan dalam lingkungan sekolah dan juga dalam lingkungan luar sekolah, dengan sistem pengamatan.

Dalam mengadakan penilaian guru menggunakan pengamatan tes dan alat. Nilai yang diperoleh dari hasil pengamatan guru dicatat dalam buku catatan. Di dalam buku catatan harian tersebut tertulis nilai-nilai siswa yang meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Tagihan-tagihan tersebut digunakan untuk mengetahui penguasaan pada ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor.

1. Penilaian Ranah Kognitif. Penilaian ranah kognitif merupakan penilaian yang berdasarkan pengetahuan dengan mengedepankan pada aspek intelektual dalam pembelajaran. Bentuk penilaian kognitif dapat berupa ulangan blok, ulangan harian dan berupa tes formatif dan tes sumatif. Penilaian kognitif dalam tes formatif yang ada dalam rancangan penilaian dapat berupa:

- a. Tes tulis, yaitu dengan mengerjakan tes tulis dari guru berupa menjawab soal-soal dari pilihan ganda.
- b. Tes lisan, yaitu pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru secara lisan untuk mengetahui tingkat penyerapan materi yang telah selesai dibahas.

Dalam hal ini ketika materi warisan, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang bagaimana menghitung harta warisan, dan beliau memberikan nilai pada pertanyaan-pertanyaan tersebut pada siswa yang menjawab, guru tidak hanya menilai bagaimana siswa menjawab tetapi menilai juga respon atau inisiatif yang muncul dari siswa misalnya siapa yang lebih dulu menjawab atau siapa yang mampu maju untuk menghafal pelajaran yang disampaikan oleh guru. Jadi, penilaian ini menyentuh ranah kognitif dan psikomotor.

- c. Tugas individu atau kelompok, yaitu tugas yang diperintahkan siswa untuk menambah penilaian yang bersifat tugas dengan individu dan kelompok dipresentasikan ke depan kelas.

Tugas kelompok biasanya diberikan untuk materi yang membutuhkan waktu agak lama dalam pengerjaannya. Tujuan dari tugas kelompok tidak hanya untuk mempercepat penyelesaian tugas dari guru tetapi juga tujuan melatih kebersamaan dan kerjasama.

2. Penilaian Ranah Psikomotor. Penilaian ranah psikomotor merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik pada diri siswa dengan melihat kinerja yang telah dikuasai siswa yang berkaitan dengan gerak badan dalam pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi pada materi-materi psikomotor guru mengadakan pengalaman belajar berupa praktek menirukan, permainan, gerakan-gerakan yang dikuasai.

3. Penilaian Ranah Afektif. Penilaian ranah afektif digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi yang meliputi antara lain tingkat pemberian respon atau tanggapan, yaitu perasaan, emosi, sistem, nilai dan sikap hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu.

Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Mata Pelajaran PKn

Siswa adalah pembelajar yang unik dan memiliki kecenderungan, kecerdasan, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Guru perlu menyadari bahwa siswa dalam satu kelas memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, untuk mengakomodir semua siswa belajar dengan latar belakang yang berbeda tersebut guru dapat menggunakan metode yang bervariasi. Belajar membutuhkan suatu proses kreatif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Sehingga jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Kreatifitas siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga berbagi tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Kemampuan mengajar merupakan pekerjaan profesional yang melibatkan pendidikan dan pelatihan.

Oleh karena itu, seorang guru perlu menguasai berbagai kemampuan mengajar, semua kemampuan tersebut perlu diintegrasikan menjadi suatu wawasan yang utuh ketika seorang guru mengajar di kelas. Pada umumnya guru sudah cukup mempunyai bekal penguasaan terhadap bidang ilmunya, tetapi masih kurang terampil dalam menyampaikan materi bidang tersebut kepada siswa, sehingga dalam mengajar seorang guru pasti mendapatkan hambatan-hambatan dalam pembelajaran karena itu, seorang guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengajar khususnya dalam penerapan metode kreatif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diangkat beberapa kesimpulan sesuai rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan oleh guru antara lain; guru menggunakan berbagai alat bantu dalam mengajar, guru selalu membangkitkan semangat siswa dalam belajar, guru menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, guru mengatur kelas sebelum memulai pembelajaran serta guru menerapkan cara mengajar yang lebih interaktif. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pembelajaran kreatif dan menyenangkan mata pelajaran PKn meliputi; sifat disiplin yang dimiliki siswa, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, lingkungan belajar sebagai sumber belajar.

Pada kesempatan yang berbahagia ini, Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada segenap yang telah membantu penulis baik secara materil maupun formil sehingga tulisan ilmiah ini dapat penulis selesaikan: kepada pembimbing I, Ibu Dr. Aisa Abas S.Pd.,M.Pd dan pembimbing II, Bapak Agus Soumokil S.Pd.,M.Pd yang senantiasa membimbing dan menagarahkan penulis dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah mendidik, membina, mengajar dan membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat, baik di dalam maupun di luar ruangan selama proses perkuliahan. Kepada kedua orang tua yang

dengan tulus selalu memberikan dukungan, semangat dan doa kepada penulis dimanapun penulis berada. Kepada seluruh teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan karya ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, K. H. 1961. Karya Ki Hajar Dewantara bab I: pendidikan Jakarta: Majelis Luhur Tanan Siswa.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. 2006. Strategi Belajar Mengajar, Cet.III. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, 2008. Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mangunharjana, A. M. 1986. Mengembangkan Kreativitas. Yogyakarta: Kanisius.
- Sagala, Syaiful, H. 2010. Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, Basuki. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.