

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pembahasan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dokumentasi dan tes. Adanya peningkatan kreativitas siswa ditunjukkan dengan peningkatan indikator kreativitas siswa dalam setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh skor sebanyak 1900 dengan presentase 74,5% termasuk kriteria kreativitas baik. Pada siklus II memperoleh skor sebanyak 2163 dengan persentase 87,39% termasuk kriteria kreativitas sangat baik. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan prestasi belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 73,29 dan persentase ketuntasan kelas 73,529%. Pada siklus II dengan nilai rata-rata 83,10 dan persentase ketuntasan kelas 90,90%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *scramble* berbantuan dengan media video dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar PKn di kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang..

Kata Kunci : Kreativitas, Prestasi Belajar, *Scramble*

ABSTRACT

This research is a classroom action research conducted by 2 cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, discussion and reflection. Subjects were students of class III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang totaling 34 students. Data collection technique used observation, questionnaires, interviews, documentation and testing. An increase in students' creativity shown by the increase in indicators of students' creativity in each cycle. In cycle I obtained a score as much as in 1900 with a percentage of 74.5% including the criteria of creativity either. In the second cycle obtain a score as many as 2163 with the percentage of 87.39%, including the criteria of creativity is very good. An increase in student achievement as indicated by an increase learning achievement at each cycle. In the first cycle with an average value of 73.29 and the percentage of completeness grade 73.529%. In the second cycle with an average value of 83.10 and 90.90% the percentage of completeness class. Based on the above results, it can be concluded that the scramble-aided learning model with video media can enhance creativity and learning achievement in third grade elementary school Civics Islam Sultan Agung 1 Semarang

Keywords: Creativity, Learning Achievement, Scramble