

HUBUNGAN BERMAIN GAME MOBILE TEBAK
GAMBAR DENGAN KREATIVITAS SISWA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 SURABAYA

SKRIPSI



Oleh :

RENALDIS RANIING
NIM : 153400002

UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN

2019

HUBUNGAN BERMAIN GAME MOBILE TEBAK
GAMBAR DENGAN KREATIVITAS SISWA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh :

RENALDIS RANUNG
NIM : 155600002

UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Renaldis Ranung

NIM : 155600002

Judul Skripsi : Hubungan Bermain *Game Mobile Tebak Gambar* dengan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMPN 2 Surabaya

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Surabaya, 4 Januari 2019

Mengetahui :

Pembimbing I



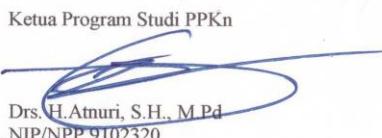
Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd
NIDN.0720096701

Pembimbing II



Dra. Bernadetta Budi Lestari, M.Si
NIDN. 0730125901

Ketua Program Studi PPKn



Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd
NIP/NPP 9102320



PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Renaldis Ranung
NIM : 155600002
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Hubungan Bermain Game Mobile Dengan Kreatifitas
Siswa Kelas VIII SMPN 2 Surabaya

Skripsi ini telah diuji dan disetujui oleh Panitia Ujian Skripsi Sarjana Guruan
Program Studi Guruan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Guruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya:

Pada hari : Jumaat
Tanggal : 8 Febuari
Tahun : 2019

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua

Dr. Suhari, S.H., M.Si.

2. Sekretaris

Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

3. Anggota

Dr. I wayan Arfana, M.Pd.

4. Anggota

Dra. Bernadetta Budi Lestari, M. Si

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renaldis Ranung
NIM : 155600002
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Demikian pernyataan ini saya buat.

Surabaya, 10 Januari 2019
Yang membuat pernyataan,



Renaldis Ranung

HALAMAN MOTO

“Berdirilah di atas kskimu sendiri dan percayalah akan kemampuanmu, agar kamu tidak trebiasa bergantung pada orang lain”.

Persembahan

Saya persembahkan SKRIPSI ini dengan penuh rasa bangga, cinta, dan sayang kepada kedua orangtuaku (Kornelis Rahand dan Bibiana Setia) dan semua keluarga besar yang telah menjadi motivasi, inspirasi, dan tiada henti memberikan dukungan serta doa kepada saya. Teruntuk teman-teman seperjuangan PPKn 2015 A/B khususnya (Cika, Nasri, Ari, Nanda, Meri, Vena, Otik, Serli, porat) yang senantiasa mengajariku dan menjadi penyemangat selalu berbagi canda dan tawa, melewati setiap suka duka selama mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikanskripsi yang berjudul “ Hubungan Bermain *Game MobileTebakGambar* denganKreativitas Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Surabaya” tepat pada waktunya. Dalam penyusunanskripsi ini, penulis telah banyak terima bantuan dari berbagai pihak, baik material maupun spritual. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Djoko Adi Walujo, ST., MM., D. BA, selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
2. Bapak Dr. Suhari, S.H., M. Si. Dekan FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
3. Bapak Drs. H. Atnuri, SH., M.Pd. Kaprodi PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sekaligus dosen pembimbing saya, yang telah memberikan tempat untuk saya menuntut ilmu dan mengembangkan ilmu pengetahuan saya serta memberi saya pembelajaran tentang tata cara dan proses pembuatanskripsi yang baik.
4. Dra. Bernadetta Budi Lestari M.Si. dosen pembimbing saya yang telah memberikan tempat untuk saya menuntut ilmu dan mengembangkan ilmu pengetahuan saya serta memberi saya pembelajaran tentang tata cara dan proses pembuatan skripsi yang baik.
5. Bapak/Ibu dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, yang sudah membimbing saya selama saya studi di universitas PGRI Adi Buana.
6. Seluruh Dosen PPKn UNIPA Surabaya yang telah membimbing saya agar menjadi pendidik yang baik dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik.
7. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Surabaya yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian,

8. Kedua orang tua (Bapak Kornelis Rahan & Ibu Bibiana Setia), kakak Dionisius Ferdinandus Ranggak, serta adik Adrianus sangkak, Patrisius Sanjal, Kayetania Yerona dan semua keluarga besar. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan motivasi untuk saya sehingga saya dapat meraih cita-cita saya.
9. Sahabat terbaik saya (Lia Lestari, Yonas Kurmiawan Taka, Heni, Nasri, Cika, Meri, Ari) yang selalu memberi dukungan dan membantu saya selama menemukan kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 10.Teman-teman seperjuangan (teman-teman Prodi PPKn 2015A dan 2015 B) dan teman-teman saya dalam bimbingan kelompokskripsi. Terima kasih telah menjadi sahabat dan teman diskusi yang baik, yang selalu kompak dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 11.Kakak-kakak alumni PPKn 2013-2014, dan teman-teman yang ada di lingkungan kampus Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terima kasih atas dukungan, dan kebaikan kalian.Serta semua pihak yang secara kooperatif terkait dan mendukung penyusunan skripsi ini.
Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum mencapai kesempurnaan, maka dari itu penulis berharap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesemrpurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis-penulis selanjutnya serta dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

Surabaya, 10 September 2018

Penulis

Renaldis Ranung

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iv
Abstrak	v
Abstract.....	vi
Halaman Motto	vii
HalamanPersembahan.....	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
1. Tujuan Umum	8
2. Tujuan Khusus	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Dasar Teori	9
B. Tinjauan Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Konseptual.....	35
D. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
C. Variabel Penelitian.....	42

1. Identifikasi Variabel	42
2. DefinisiOperasionalVariabel	43
D. TeknikPengumpulan Data.....	44
E. InstrumenPenelitian	47
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Sebaran Populasi Penelitian	40
3.2 Sampel Penelitian.....	42
3.3 Teknik Pengambilan Data Sesuai Dengan Data Yang Diperlukan.....	45
3.4 Kerangka Pengumpulan Data.....	48
3.5 Draf Analisis Data.....	51
4.1 Hasil Angket Penelitian Pada 95 Responden	56
4.2 Analisis Angket <i>Game Mobile</i> 95 Responden	56
4.3 Analisis Angket Kreativitas 95 Responden	57
4.4 Uji Normalitas.....	60
4.5 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	61
4.6 Data Statistik <i>Korelasi Product Moment</i>	62

DAFTAR GAMBAR

GambarHalaman

2.1 Kerangka Konseptual	35
3.1 DesainPenelitian.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

LampiranHalaman

Lampiran 1 Format Revisi	71
Lampiran 2 BeritaAcaraBimbinganSkripsi.....	72
Lampiran 3 SuratPermohonanIjinPenelitian.....	73
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian	74
Lampiran 5 Matrik	75
Lampiran 6 RPP Revisi.....	79
Lampiran 7 KuesionerGame Mobile TebakGambar.....	92
Lampiran 8KuesionerBerpikirKreativitas.....	96
Lampiran 9 Valiodasi RPP.....	99
Lampiran 10 Validasi Angket BerpikirKreativitas	104
Lampiran 11 ValidasiAngket Game Mobile	106