



**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *FREEMIND* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII.C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi  
Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk Indonesia di SMP  
Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)

**SKRIPSI**

Oleh:

**KARUNIA ABADI**

**080210301049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**



**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *FREEMIND* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII.C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi  
Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk Indonesia di SMP  
Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)

**SKRIPSI**

Oleh:

**KARUNIA ABADI**

**080210301049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta Ali Rofek Ibunda tercinta Alm. Halimah, Kakak Mulyono, dan Siti Munawaroh;
2. Calon Istriku tercinta Ayu Putri Septiana
3. Sahabat –sahabatku (Agus Ribut Sugiono, Dani Dharmawan, Akmad Dairobi, dan Setya Nugraha)
4. Bapak/Ibu Guruku mulai tingkat SD, SMP, dan SMA, dan Bapak/Ibu Dosenku tercinta di Pendidikan Ekonomi – FKIP - Universitas Jember yang telah dengan tulus memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman.
5. Almamaterku yang kubanggakan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

## MOTO

Kehidupan seperti layaknya mengendarai sebuah sepeda, untuk dapat seimbang kamu harus terus bergerak maju.

(Albert Einstein)

Jangan menangis karena telah berakhir, tersenyumlah karena telah terjadi.

(dr Seuss)

Lebih baik bertempur dan kalah daripada tidak pernah bertempur sama sekali.

(Arthur Hugh Clough)

Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya didapatkan oleh mereka yang bersemangat mengejarnya.

(Abraham Lincoln)

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karunia Abadi

NIM : 080210301049

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Freemind* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII.C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)**" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa tekanan dan paksaan serta bersedia mendapat sanksi akademik jika pernyataan di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 Desember 2015

Yang menyatakan,

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *FREEMIND* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII.C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)

**SKRIPSI**

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana Strata Satu Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Nama Mahasiswa : Karunia Abadi  
NIM : 080210301049  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Angkatan Tahun : 2008  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 08 November 1989

Disetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Bambang Suyadi, M. Si  
NIP. 19530605 198403 1 003

Hety Mustika Ani, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19800827 200604 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “**Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Freemind* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar** (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII.C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Jum’at, 11 Desember 2015

Tempat : Gedung I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Drs. Bambang Suyadi, M. Si  
NIP. 19530605 198403 1 003

Hety Mustika Ani, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19800827 200604 2 001

Anggota :

1. Dra. Retna Ngesti S, M.P  
NIP. 19670715 199403 2 004

1.( ..... )

2. Drs. Umar HMS, M. Si  
NIP. 19621231 198802 1 001

2.( ..... )

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd  
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

**“Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Freemind* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII.C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk Siswa Kelas VIII.C SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)”**. Karunia abadi, 080210301049; 2015 : 153 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kreativitas dan Hasil Belajar belajar siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Mumbulsari dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah dibandingkan dengan kelas VIII lainnya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS Terpadu menggunakan media sederhana (papan tulis) yang disampaikan dengan metode ceramah. Oleh karena itu penggunaan media aplikasi komputer program *FreeMind* menjadi perlu. Penggunaan media aplikasi komputer program *FreeMind* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang selama ini dilakukan sehingga siswa memiliki Kreativitas dan Hasil Belajar belajar yang tinggi.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi antara guru dan peneliti yang bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi komputer program *FreeMind* untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Mumbulsari pada mata pelajaran IPS Terpadu standar kompetensi Mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk semester gasal tahun pelajaran 2015/2016. 2) Meningkatkan Kreativitas siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Mumbulsari melalui penggunaan media aplikasi komputer program *FreeMind* pada mata pelajaran IPS Terpadu standar kompetensi Mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk semester gasal tahun pelajaran 2015/2016. 3) Meningkatkan Hasil Belajar belajar

kelas siswa VIIIC SMP Negeri 1 Mumbulsari melalui penggunaan media aplikasi komputer program *FreeMind* pada mata pelajaran IPS Terpadu standar kompetensi Mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk semester gasal tahun pelajaran 2015/2016..

Penelitian ini dilakukan di kelas VIIIC SMP Negeri 1 Mumbulsari. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan tindakan, penerapan tindakan, observasi guru dan siswa dan melakukan refleksi di akhir setiap siklus. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan Kreativitas, yang dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I, diketahui skor rata-rata Kreativitas belajar sebesar 1,96 (kategori sedang) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 2,485 (kategori tinggi). Hasil Belajar siswa pada siklus I ketuntasan belajar secara individu dari 36 Siswa 25 Siswa tuntas, 11 siswa tidak tuntas.dari ketuntasan klasikal prosentase ketuntasan 69%. Pada Siklus II Hasil belajar siswa mengalami ketuntasan belajar secara individu semua siswa dinyatakan tuntas dan ketuntasan Klasikal naik menjadi 100%. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan penggunaan media aplikasi komputer program *FreeMind* dapat meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar belajar siswa. Peneliti menyarankan kepada guru IPS Terpadu SMP Negeri 1 Mumbulsari bahwa, media aplikasi komputer program *FreeMind* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, yang dapat digunakan untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar belajar siswa terhadap suatu materi yang diajarkan.

Kata kunci: Kreativitas Siswa, Hasil Belajar Belajar Siswa, Media Aplikasi Komputer IPS Terpadu Program *FreeMind*.

## PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul **“Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Freemind* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII.C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)”** Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Sunardi. M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sukidin, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Titin Kartini, S.Pd, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Bambang Suyadi, M.Si selaku Dosen Pembimbing I Hety Mustika Ani, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi serta Dra. Retna Ngesti S, M.P selaku dosen penguji I dan Drs.Umar HMS, M.Si selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan pada skripsi ini;
5. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu kepada saya sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan studi ini;

6. Bapak Drs. Prijadi, M.Pd, selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Mumbulsari;
7. Ibu Anang Sulistiyono Widodo, S.Pd, selaku Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1 Mumbulsari;
8. Siswa siswi kelas VIII-C SMP Negeri 1 Mumbulsari yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini;
9. Sahabat- sahabat terbaikku (Ahmad Dairobi, S.Pd, Dani Dharmawan, S.Pd, dan Setya Nugraha, S.Pd) yang bersedia menjadi tempat bercurah hati dan terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
10. Teman-teman seperjuanganku (Uzlifatun Naila (Fafu), Riyan, Cindi) .
11. Semua teman-teman Pendidikan Ekonomi terutama angkatan 2008 yang senasib dan seperjuangan;
12. Semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember , Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	I
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	Ii
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	Iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	Iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	V
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	Vi
<b>RINGKASAN.....</b>	Vii
<b>PRAKATA.....</b>	Ix
<b>DAFTAR ISI.....</b>	Xi
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	Xiv
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	Xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	Xvi
<b>BAB 1. PENDAHULUAN.....</b>	1
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	1
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	3
<b>1.3 Tujuan Penelitian.....</b>	4
<b>1.4 Manfaat Penelitian.....</b>	4
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	6
<b>2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....</b>	6
<b>2.2 Media Pembelajaran Aplikasi Freemind.....</b>	8
2.2.1 Media Pembelajaran	7
2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	8
<b>2.3 Media Pembelajaran Aplikasi <i>FreeMind</i>.....</b>	10
2.3.1 Kegunaan Media <i>FreeMind</i> .....	10
2.3.2 Langkah-langkah Penggunaan Media Aplikasi Komputer <i>Freemind</i> Dalam Pembelajaran IPS	11

Terpadu.....	
2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan Menggunakan Media Aplikasi Freemind .....	12
<b>2.4 Kreativitas.....</b>	<b>14</b>
<b>2.4.1 Pengertian Kreativitas.....</b>	<b>14</b>
<b>2.4.2 Cara Menumbuhkan Kreativitas Siswa.....</b>	<b>14</b>
<b>2.4.3 Aspek yang diperlukan dalam penilaian Kreativitas</b>	<b>15</b>
<b>2.5 Hasil Belajar .....</b>	<b>20</b>
<b>2.6 Peranan Aplikasi <i>Freemind</i> dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa.....</b>	<b>21</b>
<b>2.7 Kerangka Berfikir .....</b>	<b>23</b>
<b>2.8 Hipotesis Penelitian.....</b>	<b>24</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Desain Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Metode Penentuan Lokasi Penelitian dan Subyek Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3 Definisi Operasional Variabel .....</b>	<b>26</b>
<b>3.4 Rencana Penelitian Tindakan.....</b>	<b>29</b>
<b>3.5 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>33</b>
<b>3.6 Analisis Data.....</b>	<b>35</b>
3.6.1 Analisis Data Observasi.....	35
3.6.2 Analisis data hasil observasi kreativitas siswa.....	35
3.6.2 Analisa Data Hasil Tes	39
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Data Pendukung.....</b>	<b>40</b>
4.1.1 Profil Sekolah.....	40
4.1.2 Sarana dan Prasarana	40
4.1.3 Sumber Daya Manusia	43

4.1.4 Keadaan Siswa	44
4.1.5 Struktur Organisasi	45
<b>4.2 Data Utama</b> .....	46
4.2.1 Proses Pembelajaran dengan Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII.C SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 Melalui Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Freemind</i>	46
4.2.1.1 Tindakan Pendahuluan	46
4.2.1.2 Hasil Penelitian Siklus I	47
4.2.1.3 Observasi Siklus I	54
4.2.1.4 Refleksi Siklus I	60
4.2.1.5 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	62
4.2.1.6 Observasi Siklus 2	69
4.2.1.7 Refleksi Siklus 2	74
4.2.2 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	75
<b>4.3 Temuan Penelitian</b> .....	77
<b>4.4 Pembahasan</b>	77
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
<b>Daftar Bacaan</b> .....	86
<b>Lampiran-lampiran</b> .....	87

## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Komputer Program <i>Freemind</i>	11
2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Mind Map	13
3.1 Definisi Variabel dan indikator ketercapaian	27
3.2 Lembar observasi tingkat kreativitas siswa	36
3.3 Pedoman Interpretasi Skor Rata-rata Kreativitas Siswa	38
3.4 Pedoman Interpretasi Data Hasil Tugas Siswa	38
4.1 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember pada Tahun pelajaran 2015/2016	41
4.2 Data Tenaga Pendidik dan Tata Usaha	43
4.3 Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	44
4.4 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	48
4.5 Skor Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 1 Pertemuan 1	54
4.6 Skor Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 1 Pertemuan 2	55
4.7 Skor Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 1	58
4.8 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	63
4.9 Skor Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 2 Pertemuan 1	68
4.10 Skor Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 2 Pertemuan 2	70
4.11 Skor Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 2	71
4.12 Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa sebelum tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2	75
4.13 Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2	76

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Kerangka Bepikir Penelitian	23
3.1 Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Taggart	29
4.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	45
4.2 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus 1	59
4.3 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus 2	73

**DATAR LAMPIRAN**

	Halaman
A. Matrik Penelitian .....	87
B. Tuntunan Pengumpulan Data .....	89
C. Silabus Pembelajaran .....	91
D. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	98
E. Indikator Kreativitas .....	103
F. Kreativitas Belajar Siswa Sebelum Tindakan .....	104
G. Hasil Belajar Sebelum Tindakan .....	107
H. Pedoman Wawancara .....	109
I. Tahap-tahap Menggunakan Aplikasi FreeMind .....	113
J. Kreativitas Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 .....	124
K. Kreativitas Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 2 .....	127
L. Hasil Belajar Siswa Siklus 1 .....	130
M. Kreativitas Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan 1 .....	132
N. Kreativitas Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan 2 .....	135
O. Hasil Belajar Siswa Siklus 2 .....	138
P. Hasli FreeMind Siswa .....	140
Q. Transkrip Wawancara .....	144
R. Lembar Konsultasi .....	151
S. Dokumentasi .....	153
T. Biodata Diri .....	154

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu upaya guru untuk membantu siswa mengembangkan potensi kerja otak agar berkembang secara optimal. Pembelajaran akan optimal apabila guru menggunakan pendekatan keseluruhan otak. Menyeimbangkan penggunaan otak kanan dan otak kiri, hal itu terwujud apabila guru menggunakan berbagai cara dalam penyampaian materi dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi dan penggunaan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan menyenangkan, apabila penggunaan metode pembelajaran yang tepat ditambah penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan mempertimbangkan keseimbangan kedua belah otak, maka interaksi antara guru sebagai penyambung informasi dapat lebih mudah ditangkap oleh siswa sebagai penerima informasi.

Siswa sebagai penerima informasi tidak dapat mengembangkan materi pelajaran karena hanya dijadikan objek dalam proses pembelajaran, Kerapkali guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas hanya memberikan materi tanpa menggunakan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif, guru terbiasa memberi tugas merangkum materi, setelah itu peserta didik disuruh mengerjakan soal LKS dan diberikan tugas-tugas pelajaran diluar sekolah yang hampir mirip dengan tugas yang dikerjakan disekolah. Kerja otak kiri saja yang terforsir, sehingga peserta didik akan merasa bosan, hal itu diaplikasikan waktu pelajaran dengan berbicara sendiri dengan teman, menggambar, mengganggu teman dan hal-hal lain yang mengganggu pembelajaran

Keadaan seperti diatas juga terjadi pada saat pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII C SMP Negeri 1 Mumbulsari, siswa tidak dapat mengembangkan materi pelajaran karena hanya dijadikan objek dalam proses pembelajaran, Kerapkali guru

hanya memberikan materi tanpa menggunakan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif, guru terbiasa memberi tugas merangkum materi, setelah itu siswa disuruh mengerjakan soal LKS dan diberikan tugas-tugas pelajaran diluar sekolah yang hampir mirip dengan tugas yang dikerjakan disekolah. Sehingga siswa akan merasa tidak nyaman dengan gaya belajar seperti itu, akibatnya siswa jarang bertanya tentang materi yang sedang dijelaskan, Partisipasi siswa dalam mengerjakan segala tugas pun semakin malas mereka ingin secepatnya pelajaran usai. Materi pelajaran yang disampaikan sulit terserap siswa, kreatifitas siswa dalam belajar seperti memberikan gagasan dan membuat analisis dan sintesis juga lemah dalam setiap pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru hanya terbiasa mengajar dengan metode konvensional dan sangat jarang menggunakan media pembelajaran, dikarenakan sudah terbiasa menggunakan teknik mengajar secara konvensional tanpa dibantu dengan media-media yang kreatif. Tidak hanya guru tetapi peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa, dimana siswa juga merasa bosan dengan cara mengajar guru yang dilakukan dengan metode yang konvensional tersebut, siswa hanya difokuskan untuk mendengar penjelasan guru, dan memperhatikan papan tulis yang dijadikan media guru untuk berinteraksi, keadaan ini menyebabkan siswa merasa bosan saat pelajaran kurang semangat dalam belajar dan berujung pada hasil belajar siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang diberlakukan sekolah

Dari hasil wawancara guru dan siswa peneliti melakukan identifikasi masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII C, masalah – masalah dalam kegiatan pembelajaran seperti kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan, siswa cepat bosan pada saat diterangkan guru, kurang semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa jarang mengajukan pertanyaan saat pembelajaran. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bisa menumbuhkan daya kreatif siswa. Keadaan ini menyebabkan salah satu unsur penting dalam pembelajaran yaitu kreativitas belajar yang merupakan kemampuan yang sangat diperlukan oleh siswa menjadi rendah. Rendahnya kreativitas belajar siswa

menyebabkan hasil belajar siswa juga rendah. Yang dibuktikan dengan hasil ulangan IPS terpadu 78% dari seluruh siswa kelas VIII C mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi kelas VIII C yaitu rendahnya kreativitas belajar dan hasil belajar siswa, maka guru bersama peneliti bersepakat untuk menggunakan media software komputer freemind sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi tersebut. Media pembelajaran *Freemind* adalah mind mapping software yang baik digunakan berbagai kalangan untuk membuat mind mapping menjadi lebih terorganisasi, cepat, mudah dan tentu saja murah (gratis). Penggunaan media software komputer *freemind* bertujuan agar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran terutama pada matapelajaran IPS.

Media software komputer *freemind* dapat dibuat untuk mencurahkan ide, dimana ide-ide dapat ditulis, ditata mampu, dikembangkan dan dihubungkan, sehingga mengoptimalkan potensi otak dalam menghasilkan suatu yang kreatif, media ini memberikan latihan untuk itu. Media software komputer *freemind* melibatkan kedua sisi otak, karena media ini menggunakan gambar, warna, dan imajinasi (wilayah otak kanan) bersamaan dengan kata, angka, dan logika (wilayah otak kiri), serta mendorong pemikiran sinergis (Buzan, 2009: 60). Hal ini nantinya mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII A. Guru dan peneliti meyakini bahwa media ini nantinya mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII A yang selanjutnya diharapkan akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Freemind* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII C pada Mata pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk Siswa Kelas VIII.C SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan media pembelajaran aplikasi *Freemind* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII.C pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk siswa di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- b. Bagaimana penggunaan media pembelajaran aplikasi *Freemind* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.C pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk siswa di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII.C pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk siswa di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi *Freemind*.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.C pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk siswa di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi *Freemind*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai belah pihak yang terlibat di dalamnya khususnya bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat penelitian ini antara lain dapat memberikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa
  - 1) Memberikan pengalaman nyata kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi Freemind sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
  - 2) Memberikan suasana baru dalam pengalaman pembelajaran sehingga siswa lebih kreatif dalam belajar.
  - 3) Meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Bagi Guru Memberikan masukan bagi guru mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran aplikasi Freemind dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPS.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media program aplikasi *freemind* untuk meningkatkan kretaitvas ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Peneliti menemukan penelitian sejenis mengenai pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas yang dilakukan oleh Yussi Ardhila (2011) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Belajar Siswa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan, penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil peneliti, diketahui kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas belajar siswa dari sebelum tindakan yaitu sebesar 1,54 dengan kriteria rendah, meningkat pada siklus I yaitu sebesar 2,3 atau dengan kriteria sedang dan pada siklus II meningkat lagi yaitu sebesar 2,80 dengan kriteria tinggi. Nilai rata-rata tugas siswa termasuk dalam kategori baik dengan skor rata-rata 79,5. Skor rata-rata nilai tugas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I

Persamaan penelitian ini dengan yang terdahulu adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaannya terletak pada program yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran dengan program *freemind* namun penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis website. Selain itu penelitian terdahulu penerapannya pada sekolah menengah kejuruan (SMK) Pemasaran sedangkan dalam penelitian ini penerapannya pada sekolah menengah pertama pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam kompetensi dasar menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja.

Kontribusi penelitian terdahulu terhadap penelitian ini adalah penelitian terdahulu menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website yang merupakan media berbasis komputer bermanfaat untuk proses pembelajaran serta penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hasil penelitian ini berguna bagi peneliti sebagai bahan acuan untuk mencoba menerapkan media pembelajaran *freemind* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Mumbulsari .

## **2.2 Media Pembelajaran Aplikasi Freemind**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran akan semakin menarik apabila didalamnya menggunakan media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Menurut Hamim (2010:170) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dan menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian pesan dan informasi yang disampaikan guru ke siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto (2011:5) bahwa media berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra siswa, sehingga media yang menarik akan mempermudah siswa menyerap materi pembelajaran.

Tuntutan penggunaan teknologi canggih semakin meluas ke semua aspek kehidupan. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, terutama dalam hal pendidikan. Dalam hal ini, dunia pendidikan merupakan sasaran utama penggunaan media-media canggih baru yang merupakan hasil dari kemajuan IPTEK tersebut. Salah satu contohnya saat ini hampir diseluruh tingkat lembaga pendidikan di Indonesia telah memakai media-media pendidikan yang

berbasis komputer, baik sekolah yang berada dikota maupun di pedesaan. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

### 2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat dapat membantu peneliti dalam proses pembelajaran. Peneliti harus selektif dalam memilih media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berkaitan dengan pemilihan ini, menurut Arsyad (2001:77) kriteria memilih media yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; 3) praktis, luwes, dan tahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokan sasaran; 6) mutu teknis.

Semakin majunya perkembangan teknologi di masa ini, semakin bervariasi jenis media yang digunakan. Guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran untuk memperlancar proses pembelajaran di kelas.

Menurut R. Murry Thomas (dalam Rohani, 1997:14), klasifikasi media didasarkan atas tiga jenjang pengalaman yaitu;

1. Pengalaman dari benda asli (*relief experience*). Misalnya api, bola.
2. Pengalaman benda tiruan (*subtitute of reliefe experience*). Misalnya gambar, film, model, dan sandiwara.
3. Pengalaman dari kata-kata (*word only*). Misalnya buku, majalah, program radio, kaset, dan piringan hitam.

Media pembelajaran strategis dalam proses pembelajaran pada umumnya diklasifikasikan sebagai berikut;

1. Media *visual* yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media *visual non-cetak*. Pertama, media visual-verbal adalah media *visual* yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual *non-verbal-grafis* adalah media *visual* yang memuat pesan *non-verbal* yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis , seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto),

grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual *non-verbal* tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan diorama. Jenis media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual yang berupa aplikasi komputer *Freemind*. Media aplikasi komputer *Freemind* termasuk media dalam jenis media visual.

2. Media audio, yaitu media yang hanya bisa dinikmati oleh indera pendengaran, meliputi radio, tape recorder.
3. Media audio-visual, yaitu media yang bisa dinikmati oleh indera penglihatan dan indera pendengaran, meliputi televisi, slide, film, dan lain-lain.

Menurut Alhafizd (2012) beberapa jenis media yang sering dipakai dalam kegiatan pembelajaran ialah sebagai berikut

1. Media visual

- a. Media yang tidak diproyeksikan

1. Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.
    2. Model adalah tiruan dalam wujud 3 dimensi yang merupakan representasi/pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti media realia.
    3. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual

- b. Media proyeksi

- Transparansi
- Film/slide

2. Media audio

- a. Radio
  - b. Kaset radio

3. Media audio visual

- a. Video
- b. Komputer

### **2.3 Media Pembelajaran Aplikasi *Freemind***

*Freemind* merupakan aplikasi pembuat peta pikiran dengan pengoperasian yang cukup mudah menurut Bagus (2009:4) *Freemind* adalah mind mapping software yang cukup powerfull yang membuat mind mapping menjadi lebih organized, cepat, mudah dan murah (gratis). *Freemind* berbasis opensource, dan tidak perlu membelinya untuk mendapatkan dan menggunakannya.

*Freemind* merupakan alat mind mapping yang simpel, ditulis dengan Java, oleh Jörg Müller. *Freemind* adalah aplikasi Java untuk pemetaan pikiran (mind-mapping) yang dapat berjalan pada semua sistem operasi yang memiliki Java Runtime Environment (JRE) 1.4 atau lebih, sehingga *FreeMind* dapat dijalankan tak hanya di sistem operasi Windows, tetapi juga Linux dan Mac OS. Untuk dapat menjalankan *FreeMind* di komputer, sebelumnya perlu terpasang Java Runtime Environment (JRE).

#### **2.3.1 Kegunaan Media *Freemind***

*FreeMind* merupakan aplikasi yang sangat bagus untuk membuat Mind map. Mind map menunjukkan diagram hirarki, menggunakan node dan garis, yang ditampilkan secara grafis. Mind map adalah alat pengorganisasian pengetahuan yang digunakan untuk memancing ide dari satu atau lebih orang. Kegunaan utama aplikasi mind mapping adalah mengorganisir, mengaitkan, dan mengintegrasikan pikiran-pikiran. Fokus utama sebuah peta pikiran yaitu pengaturan hubungan antara kata dan gambar, dimana konsep utama diletakkan di tengah atau bagian atas halaman sementara kata-kata atau konsep-konsep cabang dikaitkan dengan konsep utama dengan bantuan garis dan panah.

Aplikasi mind mapping juga dapat digunakan untuk mencurahkan ide (brainstorming), dimana ide-ide dapat ditulis, ditata, dikembangkan dan dihubungkan.

Freemind juga dapat digunakan sebagai *tree editor* yang dapat membuat *tree* yang dapat dilipat dan diperkaya dengan warna, ikon, bentuk awan, dan bentuk lainnya dari sebuah catatan teks biasa. Hal ini sangat membantu dalam membuat peta pikiran, misalnya bentuk awan dapat digunakan untuk mengelompokkan ide-ide yang saling berhubungan, warna yang berbeda dapat digunakan untuk menandai tugas yang sudah dikerjakan dan yang belum dikerjakan, ikon dapat digunakan untuk menandai tingkat prioritas, dan sebagainya.

Freemind sangat berguna untuk mengorganisasikan ide-ide dan untuk menjaga tetap pada track dari tugas-tugas yang harus diselesaikan. Freemind juga digunakan untuk mengelola pengetahuan dengan mudah. Freemind adalah alat yang bernilai dan efektif untuk siapa saja yang ingin mengelola diri mereka sendiri secara sistematis dan efektif dan kreatif.

### 2.3.2 Langkah – langkah Penggunaan Media Aplikasi Komputer *Freemind* Dalam Pembelajaran IPS Terpadu

Sebelum pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan media aplikasi komputer program *FreeMind* dilaksanakan, terlebih dahulu siswa dikondisikan mengetahui cara penggunaan media tersebut. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan *hand out* penggunaan media komputer program Freemind. Adapun langkah-langkah penggunaan media komputer program Freemind dalam pembelajaran IPS Terpadu adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Komputer Program *Freemind*

Kegiatan inti		
1	Guru Menjelaskan secara singkat tentang materi pelajaran dan mengintruksikan kepada siswa	Siswa membuat catatan penting tentang materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Kegiatan inti		
	untuk membuat catatan penting tentang materi yang sudah disampaikan	
2	Guru mengarahkan setiap kelompok untuk membuka program Freemind	Setiap kelompok membuka program Freemind
3	Guru mengarahkan kelompok untuk membuat pokok pikiran utama pada kertas kerja dalam program Freemind	Setiap kelompok membuat pokok pikiran utama pada kertas kerja dalam program Freemind
4	Guru mengarahkan setiap kelompok untuk membuat cabang-cabang sub pokok bahasan yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi cabang-cabang subsub pokok pikiran.	Setiap kelompok membuat cabang-cabang sub pokok bahasan yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi cabang-cabang subsub pokok pikiran.
5	Guru meminta setiap kelompok untuk menerangkan kembali proses membuka program freemind sampai membuat mindmap yang di kembangkan sendiri oleh siswa	Masing - masing kelompok menerangkan kembali proses membuka program freemind sampai hasil dari mindmap yang sudah dibuat dan dikembangkan tersebut

### 2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan Menggunakan Media Aplikasi Freemind

Penggunaan media aplikasi program freemind dalam penelitian ini, guru tidak mendominasi sebagai sumber informasi satu-satunya. Guru memanfaatkan media aplikasi komputer program freemind sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran IPS Terpadu, sekaligus sebagai alat bantu

siswa yang dapat mempermudah mereka dalam lebih kreatif dalam membuat mind map sehingga siswa mengingat materi yang disampaikan. Dengan kata lain, guru dan siswa dapat memperoleh manfaat melalui penggunaan media aplikasi program freemind. Menurut Widura (2013:98) Kelebihan dan kekurangan aplikasi mind map adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Mind Map

Fitur	Kertas (Manual)	Aplikasi Mind map
Penyimpanan	Lebih sulit, tidak tahan lama	Mudah, tahan lama
Pengubahan (editing)	Tidak fleksibel	Fleksibel
Pengaturan ruang	Terbatas	Bebas
Keterlibatan moda belajar	Aktif semua	Aktif sebagian
Kecepatan pembuatan	Lambat	Cepat
Artistik	Tinggi	Relatif rendah
Kemampuan Presentasi	Terbatas	Fleksibel dan Variatif

Penggunaan media aplikasi program freemind merupakan media dengan berbantuan, sehingga penggunaannya di sekolah dalam proses pembelajaran sangat tergantung dengan ketersediannya lap komputer atau ruang multimedia, hal ini yang merupakan kelemahan penggunaan media aplikasi Freemind. Apabila Sekolah tidak mempunyai lab komputer atau ruang multimedia maka kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi freemind tidak dapat terlaksana.

## **2.4 Kreativitas**

Kata kreatif erat hubungannya dengan penemuan sesuatu yang baru, yakni mengenai hal yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Hal ini sesuai dengan pengertian kreativitas secara tradisional dimana perumusan kreatifitas dibatasi sebagai kegiatan atau proses menemukan dan mewujudkan sesuatu ide, gagasan maupun produk baru. Kreativitas merupakan hasil belajar dalam kecakapan ranah kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar (Slameto, 2010:138) Dengan demikian kreativitas dapat dilihat dari hasil kreasi seseorang dalam hal ini siswa yang merupakan buah kreasi dari proses pembelajaran.

### **2.4.1 Pengertian Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak ada Menurut Moreno (dalam Slameto, 2010:146) menyatakan kreativitas bukanlah sesuatu yang baru bagi orang lain akan tetapi yang terpenting adalah sesuatu yang baru bagi diri sendiri. Menurut Riyanto (2005:154) Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan-analisis, kreatif dan praktis yang digunakan secara kombinatif dan seimbang dapat melahirkan kecerdasan kesuksesan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas secara umum adalah proses berfikir dalam aktivitas kognitif untuk menghasilkan gagasan baru bagi diri sendiri dan berguna yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan-analisis, kreatif dan praktis.

### **2.4.2 Cara Menumbuhkan Kreativitas Siswa**

Kreativitas siswa dapat ditumbuhkan melalui lingkungan sekolah maupun melalui kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Cara meningkatkan kreativitas siswa melalui lingkungan sekolah dapat dilakukan dengan menciptakan kondisi yang dapat

meningkatkan kreativitas didalam lingkungan sekolah. Menurut Hurlock (1978: 11) kondisi tersebut antara lain:

- a. Mengkondisikan waktu agar kegiatan belajar siswa janganlah diatur sedemikian rupa, sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk mengembangkan gagasan-gagasan maupun konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru
- b. Mengkondisikan siswa mendapatkan kesempatan waktu menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatifnya
- c. Memberikan dorongan kepada siswa terlepas dari seberapa jauh prestasi siswa itu telah memenuhi standar orang dewasa
- d. Pemenuhan lingkungan belajar yang dapat merangsang tumbuhnya kreativitas siswa termasuk pemenuhan sarana prasarana belajar
- e. Kondisi yang kelima adalah memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, sebab kreativitas bisa muncul dengan banyaknya pengetahuan dan fantasi yang dimiliki siswa selama proses belajarnya.

Dalam mengajari siswa agar menjadi kreatif menurut Wena (2009: 139) dapat dilakukan dengan memberi kebebasan kepada siswa dalam mengembangkan idenya pada kegiatan pembelajaran dikelas. Hal ini dapat dilakukan dengan:

- a. Mengembangkan ide sebanyak-banyaknya
- b. Mengembangkan ide berdasarkan ide-ide orang lain
- c. Jangan memberi kritik pada saat pengembangan ide
- d. Mengevaluasi ide-ide yang telah ada, dan
- e. Menyimpulkan ide yang terbaik

### **2.4.3 Aspek yang diperlukan dalam penilaian kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan *originalitas* dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci suatu gagasan) menurut Munandar (dalam Arishanti, 2005: 6). Proses munculnya kreativitas diawali dengan kelancaran

siswa dalam mengemukakan gagasan baru, gagasan yang telah dikemukakan tersebut ditinjau dari berbagai sudut pandang yang berbeda, dengan demikian dapat diketahui keaslian atau *originalitas* dari gagasan tersebut. Gagasan pokok yang telah dikemukakan kemudian diperluas dan dikembangkan secara rinci sehingga menjadi sebuah pola pikir yang kreatif.

Sund (dalam Slameto, 2010: 147) menyatakan bahwa ciri-ciri individu dengan potensi kreatif dapat dilihat melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: 1) Memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar; 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; 3) panjang akal (cerdik); 4) Memiliki keinginan untuk menemukan dan meneliti; 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; 6) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; 7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; 8) Berpikir secara fleksibel; 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; 10) Memiliki kemampuan membuat analisis dan sintesis; 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti; 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik; dan 13) Memiliki latar belakang membaca cukup luas. Menurut Munandar (2009:71) menyatakan bahwa, subskala kreativitas meliputi ciri-ciri: 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam. 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik. 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah. 4) Bebas dalam menyatakan pendapat. 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam. 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni. 7) Mampu melihat masalah dari berbagai seni/sudut pandang. 8) Mempunyai rasa humor yang luas. 9) mempunyai daya imajinasi. 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Dari aspek potensi daya kreativitas diatas yang akan digunakan dalam penelitian ini perlu dibatasi. Hal ini dikarenakan indikator-indikator yang digunakan memiliki keterkaitan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, ciri-ciri dari indikator kreativitas diatas memiliki kemiripan satu sama lain dan memilih indikator yang mudah diamati dalam mengobservasi siswa sehingga membantu

observer dalam observasi. Selanjutnya akan dijelaskan empat aspek kreativitas yang akan diteliti antara lain:

**a. Sering Mengajukan Pertanyaan Yang Sesuai dengan Materi**

Pertanyaan adalah pernyataan seseorang yang ditujukan kepada orang lainnya serta mengharapkan untuk dijawab. Kompetensi profesional seorang guru perlu dilengkapi dengan keterampilan bertanya, karena proses belajar mengajar merupakan interaksi edukatif yang didalamnya perlu adanya dialog atau komunikasi antara guru dan siswa. Tujuan utama atau fungsi utama pertanyaan adalah : (1) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, (2) Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap masalah yang ingin dibahas, (3) Meminta siswa berfikir dan mengembangkan pola pikirnya, (4) Membimbing dan menuntun proses berfikir siswa, (5) Memusatkan perhatian siswa terhadap konsep yang sedang dibicarakan

Dalam pembelajaran pertanyaan merupakan komponen yang amat diperlukan. Pertanyaan dapat digunakan oleh siapa saja, baik guru maupun siswa. Pertanyaan digunakan oleh guru untuk menguji daya ingat siswa, mendorong siswa berpikir mengarahkan atau menuntun pada arah tertentu dan untuk mengungkap gagasan siswa (Harlen, 1991). Sedangkan pertanyaan yang diajukan siswa mempunyai tujuan untuk mendapatkan penjelasan ungkapan rasa ingin tahu atau bahkan sekedar untuk mendapat perhatian (Widodo, 2006). Dillon (1988) berpendapat bahwa siswa harus banyak bertanya sebab dengan bertanya siswa didorong untuk berpikir. Semakin sering siswa berpikir dan bertanya maka semakin besar kemungkinan mereka belajar (Nasution, 2009).

Dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran freemind, siswa yang sering mengajukan pertanyaan dapat meningkatkan pengetahuan mereka terhadap suatu materi yang disajikan secara lebih mendalam pada kegiatan pembelajaran, dengan demikian siswa mempunyai banyak ide dan gagasan dalam pembuatan mind map. Dengan banyaknya pertanyaan yang berfokus

pada materi yang dibahas maka siswa akan lebih mudah melihat kekurangan dari suatu objek dan memberikan ide dengan gagasan yang variatif.

#### **b. Partisipasi Siswa dalam Melaksanakan Tugas**

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas sangat penting diperhatikan, salah satunya dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru. Aktivitas siswa merupakan pusat dari kegiatan belajar mengajar yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru (Djamarah, 2005: 84). Jika siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, maka siswa tersebut dapat meningkatkan kebermaknaan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kebermaknaan proses pembelajaran yang diperoleh dari kesungguhan siswa dalam partisipasi dalam menyelesaikan tugas.

Dalam proses pembelajaran dengan media freemind, siswa yang memiliki partisipasi dalam melaksanakan tugas langsung melaksanakan tugas dari guru tanpa menunda waktu sebab penugasan-penugasan dalam belajar dapat meningkatkan kebermaknaan proses pembelajaran. Dengan kesungguhan dalam melaksanakan tugas serta memberikan ide atau gagasan baru pada mind map yang dibuatnya, maka setelah itu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

#### **c. Memberikan Banyak Gagasan atau Usul Terhadap Suatu Masalah**

Efektifitas interaksi guru-siswa dalam proses pembelajaran antara lain ditentukan oleh faktor komunikasi. Menurut Depdiknas (2004) keberhasilan interaksi guru-siswa, salah satunya sangat ditentukan oleh pola komunikasi yang digunakan oleh guru pada saat berinteraksi dengan siswa di kelas. Pola komunikasi dua arah memungkinkan terjadinya dialog antara guru dan siswa, baik dalam bentuk komunikasi guru kepada siswa atau siswa kepada guru, pola komunikasi multi arah memungkinkan munculnya berbagai pendapat terutama pendapat siswa dalam

suasana pembelajaran, baik dalam bentuk pertanyaan, jawaban pertanyaan, usulan-usulan maupun argumentasi,serta pendapat/gagasan siswa.

Pengertian pendapat/gagasan adalah merupakan suatu hubungan atau gabungan dari dua pengertian, dalam pendapat pengertian yang satu disebut subjek, sedangkan pengertian yang lain disebut predikat, pendapat adalah suatu hubungan kesatuan dari dua atau lebih pengertian. Pendapat dilambangkan dalam bentuk kalimat (Wiramihardja, 2007). Sedangkan Sunardi dan Asy (2004) mengatakan bahwa, “pendapat adalah buah pikiran seseorang”. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka pendapat bisa diartikan suatu kemauan dan kemampuan seseorang sebagai ungkapan isi hati dan perasaan sesuai daya pikirnya dalam menanggapi sesuatu.

Semakin banyak siswa memberikan gagasan/pendapat dalam menyelesaikan masalah dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat siswa menghasilkan ide yang berbeda, sesuai dengan pemikirannya sendiri. Dalam proses pembelajaran melalui pembuatan mind map dengan aplikasi freemind, siswa yang sering mengemukakan pendapat/gagasan dapat meningkatkan ide-ide baru yang unik dan menarik sesuai dengan imajinasinya, dengan hasil pemikirannya sendiri siswa dapat berantusias untuk mengembangkan hasil pemikiran aslinya tersebut. Setelah siswa mengembangkan hasil pemikirannya sendiri.

#### **d. Kemampuan Membuat Analisis Dan Sintesis**

##### **1) Kemampuan analisis**

Menurut Bloom (dalam Moedjiono dan Dimiyati, 2006: 27) analisis adalah mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Sedangkan menurut Suparno (2001: 7) kemampuan analisis merupakan kemampuan menguraikan bahan-bahan yang telah dipelajari menjadi bagian-bagian sehingga struktur dari yang dipelajari ini lebih jelas. Berdasarkan landasan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis berarti kemampuan menguraikan atau merinci bahan-bahan

yang telah dipelajari menjadi bagian-bagian, memahami hubungan dan mengenali bagian-bagian dari keseluruhan bagian-bagian lebih jelas.

## 2) Kemampuan sintesis

Menurut Bloom (dalam Moejiono dan Dimiyati, 2006: 27), sintesis adalah mencakup kemampuan pola baru. Sedangkan menurut Suparno (2001: 7) mengatakan, kemampuan melakukan sintesis menunjukkan kepada orang bagaimana menggabungkan unsur-unsur yang terpisah sehingga menjadi bentuk kesatuan yang baru. Sintesis dapat disusun dengan mengajukan pertanyaan bersifat analisis.

## 2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Hamalik (2006:30) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang setelah proses belajar terjadi, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada peneliti tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu merupakan hasil usaha siswa untuk memperoleh nilai belajarnya sehubungan dengan materi pelajaran IPS Terpadu yang dipelajarinya. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat dilihat dari hasil tes pada akhir proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Freemind*.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan terpacu untuk belajar sungguh-sungguh sehingga mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Menurut Arsyad (2011:24) penggunaan media pembelajaran membuat hasil belajar siswa lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa dan membuat partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar. Hal tersebut diungkapkan oleh Sudjana (dalam Djamarah:137) dengan media dapat

meletakkan dasar untuk perkembangan belajar siswa sehingga hasil belajar siswa bertambah bagus.

## **2.6 Penerapan Aplikasi *Freemind* dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa**

Informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa dalam proses pembelajaran dapat lebih mudah diserap oleh siswa dengan adanya media pembelajaran, sehingga mempermudah pencapaian kompetensi. Peran media aplikasi *FreeMind* dalam kegiatan pembelajaran IPS yaitu untuk mempermudah siswa dalam mempelajari suatu materi. Oleh karenanya, media aplikasi *FreeMind* dalam kegiatan pembelajaran IPS Terpadu juga dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran, yaitu mempermudah proses penyampaian materi pelajaran dan memerlukan waktu yang sedikit.

Menurut Nasution (1994) media pembelajaran komputer mempunyai sejumlah keuntungan, di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Komputer dapat membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran, karena komputer itu, "sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna". Komputer sesuai sekali untuk latihan dan remedial teaching, mengingat tak ada guru yang dapat memberikan latihan tanpa jemu-jemunya seperti komputer.
- b. Pembelajaran berbantuan komputer memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau mereproduksi grafik, gambar dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia mana pun.
- c. Pembelajaran berbantuan komputer sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan perancang pengajaran atau penyusun kurikulum.
- d. Pembelajaran berbantuan komputer dan mengajar oleh guru dapat saling melengkapi. Apabila komputer tidak dapat menjawab pertanyaan peserta didik, dengan sendirinya guru akan menjawabnya. Ada kalanya komputer dapat memberi jawaban yang tak dapat dengan segera dijawab oleh guru.

Media aplikasi komputer *FreeMind* dimaksudkan untuk membantu meningkatkan Kreativitas belajar siswa disekolah. Peningkatan kreativitas belajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai oleh guru. Media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan terpacu untuk belajar sungguh-sungguh dan sering mempraktikkan sehingga keterampilan siswa dapat meningkat.

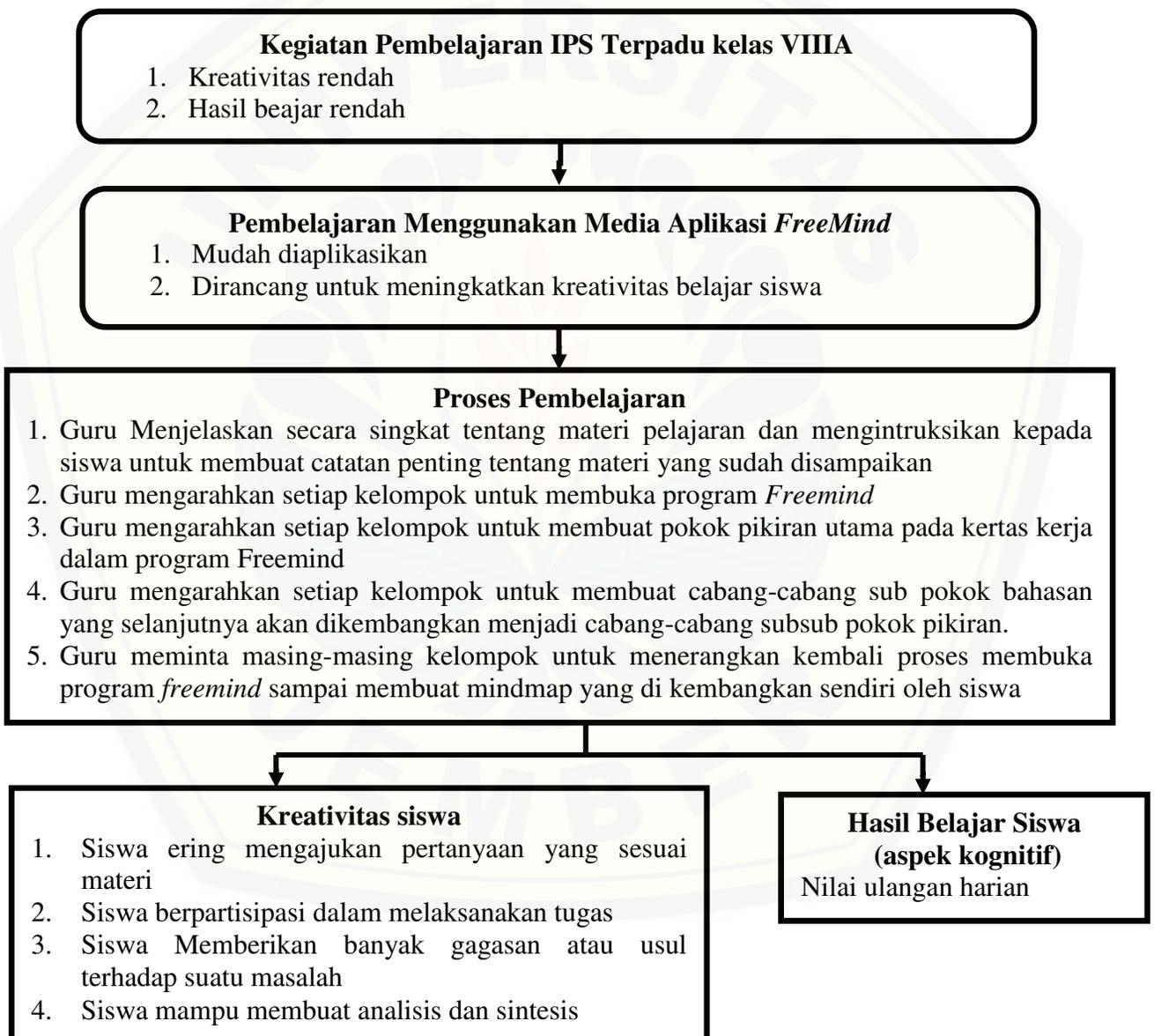
Proses pembelajaran IPS Terpadu menggunakan media aplikasi *FreeMind* lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang lain, karena media aplikasi *FreeMind* membuat kegiatan akan semakin menarik dan siswa lebih mudah dalam menyerap materi pelajaran.

Media aplikasi *FreeMind* efisien digunakan sebagai media pembuat peta konsep karena beberapa tahapan yang terdapat pada proses manual dapat diselesaikan secara otomatis, maka proses dalam penyampaian materi juga tidak membutuhkan waktu yang lama. Siswa juga merasa senang karena tidak perlu membuat garis dan menggambar objek dalam mengerjakan peta konsep.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa desain media *FreeMind* dapat menghidupkan suasana pembelajaran. Dengan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, maka dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Sehingga hasil belajar siswapun dapat meningkat Akan tetapi, walaupun peranan media pembelajaran cukup penting sebagai alat dan sumber pengajaran, tetapi media pembelajaran tersebut tidak bisa menggantikan guru sepenuhnya, artinya media pembelajaran tanpa guru suatu hal yang mustahil dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peranan guru masih tetap diperlukan sekalipun media pembelajaran tersebut telah mewakili atau merangkum semua bahan pengajaran yang diperlukan.

## 2.7 Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka pikir adalah proses yang sangat penting dalam menyusun suatu penelitian, karena dalam proses ini pembaca dapat mengetahui apa yang akan dilakukan oleh peneliti, dan bagaimana urutan penelitian itu dilakukan yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Bepikir Penelitian

## 2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Freemind* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII.C pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk siswa di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.
- b. penggunaan media pembelajaran aplikasi *Freemind* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.C pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk siswa di SMP Negeri 1 Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini secara sistematis pembahasannya meliputi: (1) desain penelitian, (2) metode penentuan lokasi penelitian dan subyek penelitian, (3) definisi operasional variabel, (4) rencana penelitian tindakan, (5) metode pengumpulan data, dan (6) metode analisis data.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Mumbulsari Jember semester Genap tahun ajaran 2015/2016 pada proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media aplikasi *FreeMind*. Penelitian ini menggunakan dua siklus agar penelitian ini tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar VIII SMPN 1 Mumbulsari serta batasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah. Metode pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti antara lain observasi, tes, wawancara dan dokumen. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan.

#### **3.2 Metode Penentuan Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian**

Metode penentuan lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive* yaitu tempat penelitian ditentukan dengan sengaja oleh peneliti. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMPN 1 Mumbulsari Jember yang berlokasi di Jl. Pahlawan no 1. Adapun pertimbangan dalam menentukan tempat penelitian di SMPN 1 Mumbulsari Jember, yaitu didasarkan atas kondisi objektif permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan Kreativitas dan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pertimbangan

lainnya yang mendasari untuk memilih tempat penelitian di SMPN 1 Mumbulsari Jember adalah guru belum pernah menggunakan media aplikasi *FreeMind* pada proses pembelajaran IPS Terpadu. Peneliti memberikan pelatihan tentang penggunaan media tersebut kepada guru IPS Terpadu dan pihak sekolah juga bersedia untuk dijadikan sebagai tempat penelitian dalam rangka perbaikan pembelajaran.

Penentuan subyek penelitian ini menggunakan *purposive* yaitu seluruh siswa VIII C yang berjumlah 36 siswa. Penentuan kelas VIII C sebagai subyek penelitian berdasarkan permasalahan yang diungkapkan guru dalam pembelajaran di kelas yaitu rendahnya Kreativitas dan Hasil belajar belajar siswa di kelas VIII C bila dibanding dengan kelas lain.

### 3.3 Definisi Operasional Variabel

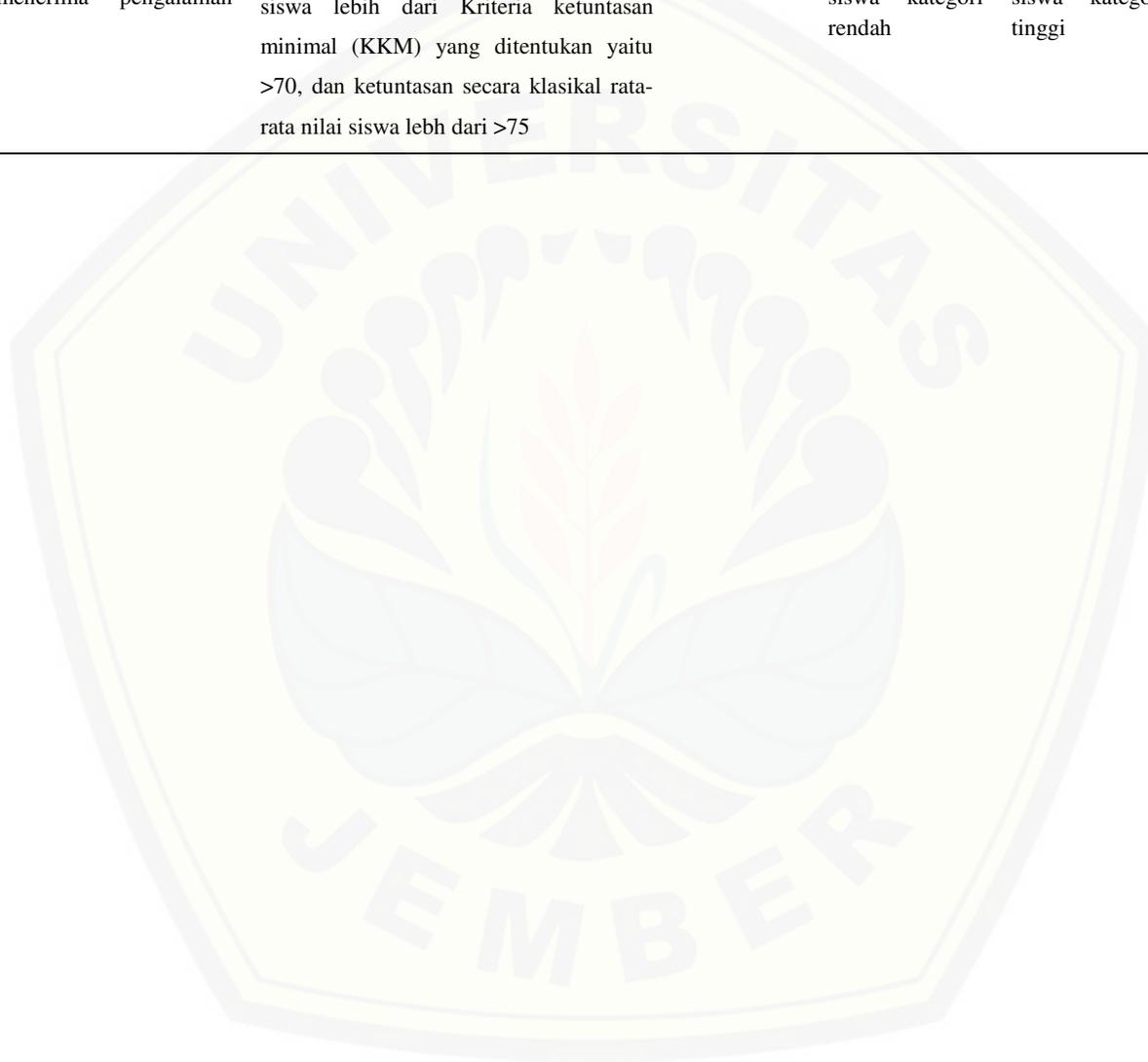
Definisi operasional variabel pada penelitian ini meliputi media aplikasi komputer *FreeMind*, Kreativitas dan hasil belajar.

1. Media aplikasi komputer *FreeMind* dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran untuk membuat mind mapping atau peta konsep menjadi lebih organized, cepat, mudah dan program ini menghasilkan mind map/ peta konsep yang prosesnya lebih praktis daripada membuat secara manual, sehingga dapat digunakan oleh guru IPS Terpadu SMPN 1 Mumbulsari Jember sebagai media pembelajaran IPS Terpadu yang mempermudah siswa untuk meningkatkan kreativitasnya dalam belajar
2. Kreativitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas VIII C dalam mengerjakan ataupun menyelesaikan tugas membuat peta konsep materi yang telah diberikan. Kreativitas belajar dalam penelitian ini diukur dari Kreativitas membuat peta konsep materi dengan mengembangkan materi sesuai dengan kemampuan siswa sendiri.
3. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang diperoleh dari nilai ulangan harian siswa.

Tabel 3.1 Definisi Variabel dan indikator ketercapaian

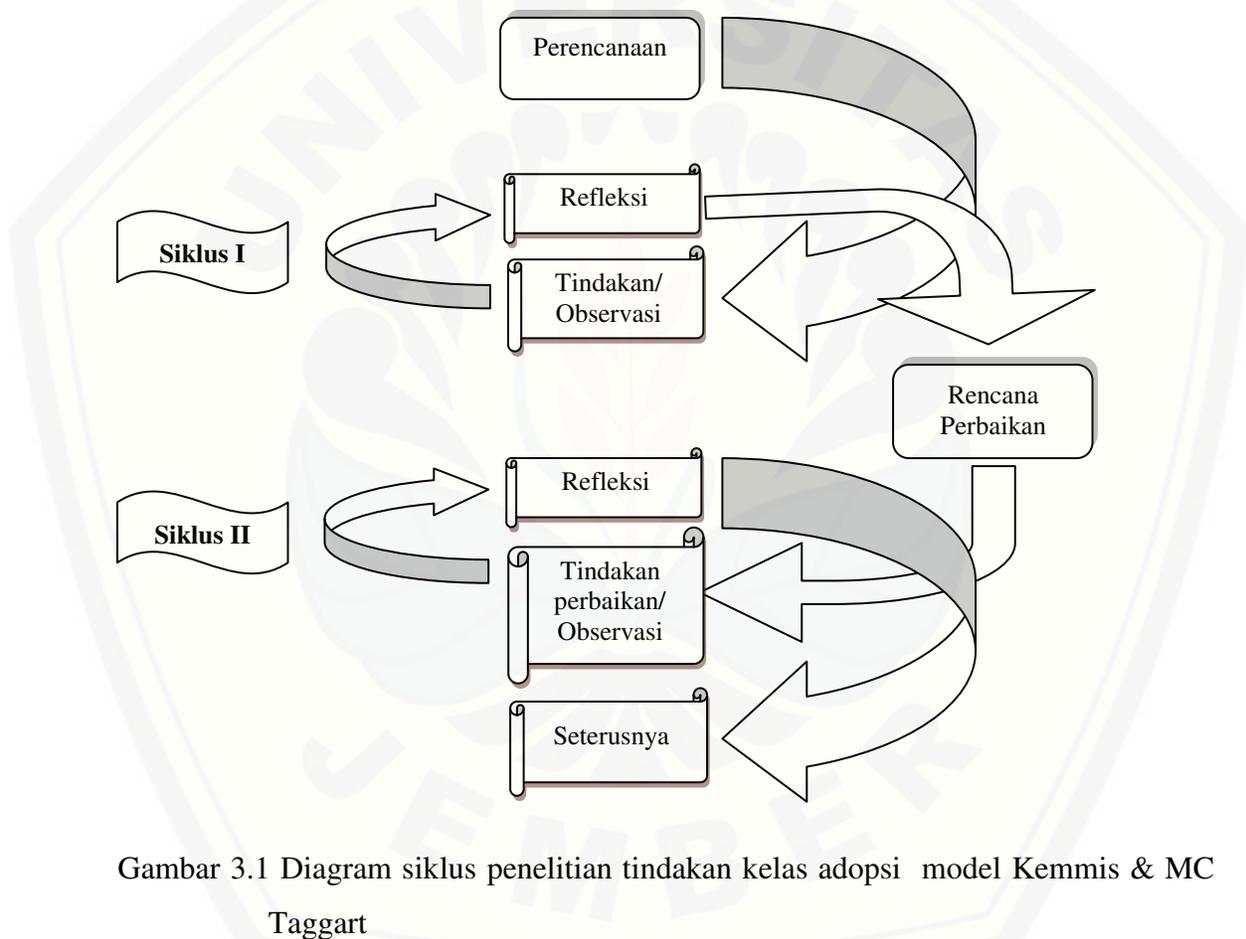
Variabel	Definisi		Cara Ukur	Kondisi Riil	Target	Ciri Ketercapaian
	Konsep	Operasional				
Media Aplikasi Komputer Program <i>FreeMind</i>	media pembelajaran untuk membuat <i>mind mapping</i> atau <i>peta konsep</i> menjadi lebih <i>organized, cepat, mudah</i> dan program ini menghasilkan <i>mind map/</i> peta konsep yang prosesnya lebih praktis daripada membuat secara manual	Diukur dari: 1.Mengarahkan Setiap kelompok membuka program <i>Freemind</i> 2.Mengarahkan Setiap kelompok membuat pokok pikiran utama pada kertas kerja dalam program <i>Freemind</i> 3. Mengarahkan Setiap kelompok membuat cabang-cabang sub pokok bahasan yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi cabang-cabang subsub pokok pikiran. 4. Meminta Masing - masing kelompok menerangkan kembali proses membuka program <i>freemind</i> sampai hasil dari <i>mindmap</i> yang sudah dibuat dan dikembangkan tersebut	Observasi	Belum efektifnya kegiatan belajar mengajar di kelas	Efektifnya kegiatan belajar mengajar	Siswa dapat membuat <i>MindMap</i> menggunakan media aplikasi komputer program <i>FreeMind</i>
Kreativitas belajar siswa	proses berfikir dalam aktivitas kognitif untuk menghasilkan gagasan baru bagi diri sendiri dan berguna yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan-analisis, kreatif dan praktis.	Kemampuan siswa kelas VIII C SMPN 1 Mumbulsari dalam mengerjakan ataupun menyelesaikan tugas membuat <i>MindMap</i> yang telah diberikan dengan benar. Adapun aspek Kreativitas yang akan diukur dalam penelitian ini adalah: a. Sering mengajukan pertanyaan yang sesuai materi b. Berpartisipasi dalam melaksanakan tugas c. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah d. Mampu membuat analisis dan	Observasi	Kreativitas rendah	Kreativitas kategori tinggi	Siswa sering mengajukan pertanyaan yang sesuai materi, Siswa berpartisipasi dalam melaksanakan tugas, Siswa Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, Siswa mampu membuat analisis dan sintesis

sintesis										
Hasil belajar siswa	kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar	Hasil belajar siswa secara individu nilai siswa lebih dari Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yaitu >70, dan ketuntasan secara klasikal rata-rata nilai siswa lebih dari >75	Tes	Hasil belajar siswa kategori rendah	Belajar kategori tinggi	Hasil belajar kategori tinggi	Belajar kategori tinggi	Nilai hasil ulangan siswa melebihi Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah.		



### 3.4 Rencana Penelitian Tindakan

Rencana penelitian ini menggunakan spiral dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2006:93) dengan menggunakan empat fase yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat fase tersebut merupakan suatu siklus dalam sebuah penelitian tindakan kelas yang digambarkan dalam sebuah spiral penelitian tindakan kelas seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Taggart

(Sumber: Kemmis & MC Taggart dalam Arikunto, 2006:93).

Berdasarkan gambar spiral tersebut, maka penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini berupa proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Peneliti membatasi penelitian ini sebanyak dua siklus, siklus pertama karena dengan dua siklus tersebut peneliti sudah berusaha mengadakan perbaikan dalam penelitian tindakan kelas, dengan pertimbangan keterbatasan waktu yang disediakan oleh pihak sekolah. Setiap tahap dari penelitian tindakan kelas ini akan terus berulang sampai kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat. Pelaksanaan penelitian ini dibatasi pada dua siklus. Tahapan yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II diuraikan sebagai berikut:

#### a. Siklus I

##### 1. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan pada siklus I, meliputi:

- a) Guru dan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran IPS Terpadu pokok bahasan tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja dengan media aplikasi komputer program *FreeMind*.
- b) Merinci alokasi waktu yang digunakan dalam setiap pembelajaran, setiap pertemuan 2 x 40 menit.
- c) Guru dan peneliti membuat petunjuk penggunaan media aplikasi komputer program *FreeMind* saat kegiatan belajar mengajar.
- d) Membuat lembar observasi Kreativitas belajar siswa terhadap Mata pelajaran IPS Terpadu.
- e) Membuat daftar pertanyaan wawancara kepada guru dan siswa berkaitan dengan proses pembelajaran penggunaan media aplikasi komputer program *FreeMind*.

##### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran yang mengacu pada persiapan yang akan dilaksanakan. Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a) Menjelaskan mengenai pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja

- b) Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran: kognitif (produk, proses); dan afektif (Kreativitas, Kreativitas sosial, perilaku, berkarakter)
- c) Guru menyampaikan tata cara proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi komputer *FreeMind*.
- d) Guru menjelaskan secara singkat materi tentang pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja.
- e) Siswa merangkum penjelasan guru dan juga mencari informasi tentang materi dari buku pegangan siswa untuk diambil pokok bahasan dan sub pokok bahasan
- f) Mengarahkan siswa untuk membuka program *FreeMind* yang telah terinstal di komputer
- g) Mengarahkan siswa untuk mengisi kertas kerja kosong, membuat peta konsep dengan tahapan membuat pokok materi dan selanjutnya mengisi cabang-cabang subpokok materi dengan program *FreeMind*
- h) Guru mengarahkan siswa untuk memberi gambar pada pokok pikiran atau cabang-cabang subpokok pikiran yang disesuaikan dengan informasi yang ada pada cabang tersebut.
- i) Guru membimbing siswa untuk dalam membuat peta konsep agar tidak terlalu jauh keluar dari materi.
- j) Meminta siswa untuk membuat kesimpulan dan ringkasan tentang penggunaan media aplikasi *FreeMind*
- k) Meminta siswa agar mengumpulkan tugas masing-masing
- l) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi atau cara menggunakan media aplikasi *FreeMind* yang belum dimengerti.

### 3. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dibantu oleh 4 rekan peneliti yang bertugas sebagai observer. Observer mengamati siswa selama pembelajaran berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Tujuan observasi pada penelitian ini yaitu untuk

mengetahui tingkat Keativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media aplikasi *FreeMind*.

#### 4. Refleksi

Refleksi pada siklus I merupakan upaya memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil dari observasi dijadikan sebagai pertimbangan dalam tahap refleksi. Dalam tahap ini kegiatan pembelajaran yaitu peningkatan kreativitas belajar masih dibutuhkan perbaikan karena target peneliti belum tercapai.

#### **b. Siklus II**

Prosedur yang dilakukan pada siklus kedua sama dengan siklus pertama. Namun, kegiatan yang dilakukan pada siklus II bertujuan memperbaiki dan melakukan kegiatan yang belum dilaksanakan pada siklus I. Tahap-tahap yang akan dilaksanakan pada siklus II ini sama dengan yang dilakukan pada siklus I, yaitu:

##### 1. Rencana Perbaikan

Tahap ini merupakan tahap rencana perbaikan dari siklus I. Berdasarkan refleksi dari siklus I, diperoleh data mengenai kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I yang merupakan acuan untuk melaksanakan tindakan berikutnya pada siklus II agar hasil tindakan yang dicapai lebih optimal.

##### 2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan-kegiatan pada pelaksanaan tindakan siklus II sesuai dengan perencanaan perbaikan yang telah ditetapkan, sehingga terjadi peningkatan Kreativitas belajar siswa dalam matapelajaran IPS Terpadu, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai pada siklus II.

##### 3. Observasi

Tahap observasi pada siklus II ini bertujuan untuk mengetahui perubahan Kreativitas siswa selama tindakan berlangsung. Peneliti dibantu oleh Empat orang observer agar melakukan kegiatan observasi dengan lebih baik, teliti,

dan, lebih cermat lagi terhadap aspek-aspek yang belum bisa terobservasi dengan baik pada siklus I.

#### 4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali hasil tindakan dan hasil observasi kemudian dianalisis untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan pada siklus II. Hasil kajian yang diperoleh tim peneliti juga digunakan untuk melengkapi, memperbaiki, menyempurnakan dan memperkuat hasil kajian siklus I.

### 3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain:

1. Metode Observasi
2. Metode Tes
3. Metode Wawancara
4. Metode Dokumen

#### 3.5.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai Kreativitas belajar siswa. Cara yang digunakan dalam observasi variabel menggunakan checklist. Checklist tersebut mencantumkan indikator pengukuran Kreativitas belajar. Indikator dari aspek Kreativitas belajar yang akan diteliti adalah;

- e. Siswa ering mengajukan pertanyaan yang sesuai materi
- f. Siswa berpartisipasi dalam melaksanakan tugas
- g. Siswa Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- h. Siswa mampu membuat analisis dan sintesis

Hasil observasi yang digunakan untuk melakukan refleksi pada akhir siklus. Siswa dapat dikatakan terjadi peningkatan kreativitas belajar jika memenuhi indikator yang ditetapkan. Sebaliknya siswa dikatakan tidak terjadi peningkatan kreativitas belajar dari aspek perilaku bila tidak memenuhi kurang dari empat indikator.

### 3.5.2 Metode Tes

Penelitian ini menggunakan tes formatif. Dengan menggunakan tes formatif guru dapat melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang ditandai dengan skala nilai berupa angka. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah ulangan harian berupa soal-soal.

### 3.5.3 Metode Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada responden yang sudah disusun terlebih dahulu. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini berjumlah tiga orang, yaitu guru mata pelajaran IPS Terpadu dan dua orang siswa. Siswa terdiri dari 1 orang siswa yang memiliki Kreativitas belajar terendah, 1 orang siswa yang Kreativitas belajar tertinggi. Alasan menggunakan wawancara terstruktur agar jawaban yang diberikan oleh subjek yang diteliti tersebut tidak melebar. Dalam hal ini subjek yang diteliti hanya diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan, namun subjek yang diteliti juga bisa memberikan alasan-alasan tertentu.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui metode wawancara adalah data yang diperoleh secara langsung, yaitu untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *FreeMind*, manfaat dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil wawancara digunakan sebagai penunjang dalam pembahasan sekaligus sebagai *cross check* terhadap hasil-hasil yang diperoleh dari metode observasi.

### 3.5.4 Metode Dokumen

Metode dokumen adalah cara untuk mencari data-data mengenai hal-hal atau variabel benda-benda yang tertulis berupa dokumen, transkrip, buku-buku, peraturan-

peraturan, catatan harian dan lain sebagainya. Data tersebut peneliti peroleh dari tata usaha, wali kelas, dan guru mata pelajaran IPS terpadu. Pada penelitian ini data yang dibutuhkan adalah daftar nama siswa kelas VIIIC, nilai rata-rata ulangan harian kelas VIIIC sebelum pelaksanaan tindakan, profil sekolah, dan denah sekolah.

### **3.6 Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu berusaha memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan yang mencakup proses dan dampak yang terjadi dari siklus secara keseluruhan, selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengkaji kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan.

#### **3.6.1 Analisis Data Hasil Observasi**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sehingga analisa data yang digunakan adalah analisa data *descriptif kualitatif* yaitu berusaha memaparkan data tentang kreativitas siswa yang diperoleh dari penggunaan media Freemind pada mata pelajaran IPS terpadu. Analisis data pada metode observasi digunakan untuk mengukur daya kreativitas siswa, penggunaan media pembelajaran freemind oleh guru selama proses pembelajaran dan diberi skor serta dideskripsikan.

#### **3.6.2 Analisis data hasil observasi kreativitas siswa**

Lembar observasi kreativitas yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penyusunan lembar observasi menurut Trianto (2007:169) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Lembar observasi tingkat kreativitas siswa

No	Nama	ASPEK YANG DINILAI															Skor rata-rata	
		Sering mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi			S o r	partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas			S o r	Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah			S o r	kemampuan membuat analisis dan sintesis				S o r
		3	2	1		3	2	1		3	2	1		3	2	1		
1																		
2																		
3																		

Keterangan:

Indikator 1 : Sering mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi:

- a. Siswa sering mengajukan pertanyaan pada waktu pelajaran
- b. Mempunyai banyak ide dan gagasan;
- c. Siswa mampu melihat kekurangan dari suatu objek,

Indikator 2 : partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas, aspek yang diamati:

- a. Siswa langsung melaksanakan tugas dari guru tanpa menunda waktu;
- b. Siswa memberikan ide dan gagasan baru;
- c. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media freemind

Indikator 3 : Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, aspek yang diamati:

- a. Siswa mampu mengungkapkan ide-ide yang menarik;
- b. Siswa mampu mengembangkan hasil pemikiran aslinya dengan gagasan/pendapatnya;
- c. Siswa menemukan improvisasi baru dalam membuat mind map.

Indikator 4 : kemampuan membuat analisis dan sintesis, aspek yang diamati:

- a. Siswa mampu menggolongkan sesuatu menurut kategori yang berbeda;
- b. Siswa mampu membuat kombinasi dari bagian-bagian atau unsur-unsur

- c. Siswa mencoba dan menguji hasil rincian berdasarkan arah yang ditempuh.

Dari indikator yang berisi beberapa aspek yang diamati, maka tugas observer adalah memberikan skor kepada siswa untuk setiap indikator dengan cara:

Skor 4 : Diberikan pada siswa yang memenuhi 3 dari 3 aspek yang diamati;

Skor 3 : Diberikan pada siswa yang memenuhi 2 dari 3 aspek yang diamati;

Skor 2 : Diberikan pada siswa yang memenuhi 1 dari 3 aspek yang diamati;

Skor 1 : Diberikan pada siswa yang tidak memiliki satupun aspek yang diamati.

Langkah-langkah dalam menganalisis penilaian observasi adalah sebagai berikut :

- 1 menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator yang sesuai
- 2 data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan distribusi frekuensi dan selanjutnya langkah-langkah yang ditempuh adalah:
  - a. menjumlah masing-masing skor siswa dan membaginya dengan jumlah indikator
  - b. menjumlah masing-masing aspek yang diamati serta indikatornya dan dideskripsikan
  - c. menjumlah masing-masing indikator kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh skor rata-rata masing-masing indikator. Skor rata-rata masing-masing indikator =  $\frac{\sum skor}{\sum Siswa}$
  - d. mencari skor rata-rata kreativitas siswa dengan cara menjumlahkan skor rata-rata indikator dan dibagi dengan jumlah indikator  
Jumlah skor rata-rata Kreativitas siswa =  $\frac{\sum Skor \times}{\sum indikator}$
  - e. penelitian melakukan tabulasi kemudian menghitung skor rata-rata skor kreativitas siswa
  - f. mendeskripsikan skor rata-rata kreativitas siswa berdasarkan indikator dan aspek yang diamati dan kemudian ditentukan kriteria siswa

- g. untuk mengetahui tingkat kriteria kreativitas siswa dari hasil observasi, peneliti membagi dalam 3 kriteria, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Adapun untuk menentukan interval kelas dengan rumus, yaitu :

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{Range}}{\sum \text{Kelas}}$$

$$\frac{4 - 1}{3} = \frac{3}{3} = 1$$

Tabel 3.3 Pedoman Interpretasi Skor Rata-rata Kreativitas Siswa

No	Skor Rata-rata	Kriteria Kreativitas Siswa
1	1 - 1,9	Rendah
2	2,0 - 2,9	Sedang
3	3,0 - 4,0	Tinggi

Setelah tugas dikerjakan siswa dengan menggunakan media aplikasi komputer Freemind, maka dilakukan interpretasi hasil tugas yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Untuk menginterpretasikan data hasil tugas, diperlukan pedoman interpretasi data. Pedoman interpretasi data hasil tugas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Pedoman Interpretasi Data Hasil Tugas Siswa

Nilai	Kriteria	Dalam Huruf
80 – 100	Amat baik	A
66 – 79	Baik	B
56 – 65	Cukup	C
40 – 55	Kurang	D
30 – 39	Gagal	E

Sumber : Arikunto (2008:245)

### 3.6.3 Analisa Data Hasil Tes

Analisis data ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pedoman standar ketuntasan untuk mengetahui daya serap siswa secara individual maupun klasikal adalah sebagai berikut:

#### 1. Ketuntasan individual

Seorang siswa dinyatakan tuntas apabila memenuhi standar ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu mencapai nilai  $\geq 70$

#### 2. Ketuntasan klasikal

Suatu kelas dinyatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar secara klasikal apabila kelas tersebut telah mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai  $\geq 70$  (kurikulum SMP Negeri 1 Mumbulsari).

Ketuntasan secara klasikal dapat diperoleh dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 1990:102)

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimal ideal dari tes tersebut

100 : bilangan tetap