

**PENGARUH *ACTIVE LEARNING* TIPE *LISTENING TEAM* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS X DI SMA N 1 PAGAR DEWA KABUPATEN
TULANG BAWANG BARAT**

**Oleh:
Pia Yustika Mirawati**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH *ACTIVE LEARNING* TIPE *LISTENING TEAM* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X DI SMA N 1 PAGAR DEWA KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

Oleh

Pia Yustika Mirawati

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh *active learning* tipe *listening team* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa. (2) besar peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen semu (*quasi experiment design*). Objek penelitian adalah model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* dan kemampuan berpikir kreatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X4 di SMA N 1 Pagar Dewa. Analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana dan Uji n-Gain. Hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *active learning* dalam pembelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir kreatif dan ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif sebesar 47% setelah menggunakan model pembelajaran *active learning*.

Kata Kunci: *Active Learning*, Kemampuan berpikir kreatif.

ABSTRAK

THE INFLUENCE OF ACTIVE LEARNING TYPE LISTENING TEAM AGAINST THE ABILITY OF CREATIVE THINKING STUDENTS SUBJECTS GEOGRPHY CLASS X IN SMA N 1 PAGAR DEWA KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

By

Pia Yustika Mirawati

This study aims to find out (1) the influence of active learning type listening team against the capacity to think creative students subjects geography class X in SMA N 1 Pagar Dewa (2) large increase students ability to think creatively after application of model active learning tipe listening team on the subjects geography class X in SMA N 1 Pagar Dewa. This research uses the quasi experiment design. The object of this study is a model active learning type listening team and ability creative thinking. The subject of study this isa student of class X4 in SMA N 1 Pagar Dewa. Analysis of data using analysis linear regression simple and test n-gain. The analysis in get the conclusion that is the use og model active learning in learning geography of the ability of creative thinking and there is increased capacity creative thinking of 47% after using model active learning.

Keywords: *active learning, ability creative thinking*

**PENGARUH *ACTIVE LEARNING* TIPE *LISTENING TEAM* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS X DI SMA N 1 PAGAR DEWA KABUPATEN
TULANG BAWANG BARAT**

Oleh

Pia Yustika Mirawati

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Progtam Studi Pendidikan Geografi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH *ACTIVE LEARNING* TIPE
LISTENING TEAM TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS X DI SMA N 1 PAGAR DEWA
KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT**

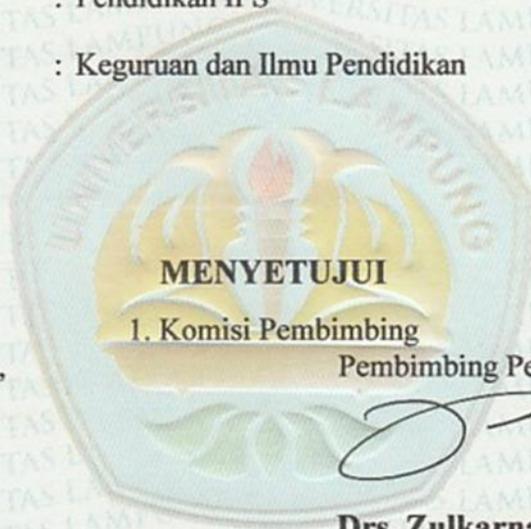
Nama Mahasiswa : **Pia Yustika Mirawati**

No. Pokok Mahasiswa : 1213034059

Program Studi : Pendidikan Geografi

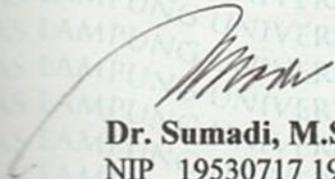
Jurusan : Pendidikan IPS

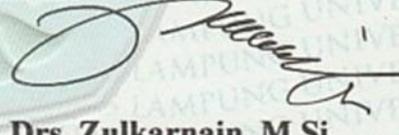
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

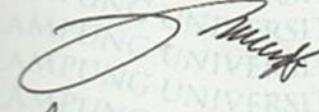

Dr. Sumadi, M.S.
NIP 19530717 198003 1 005

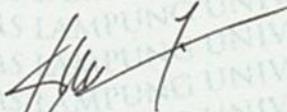

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Geografi


Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. I Gede Sugiyanta, M.Si.
NIP 19570725 198503 1 001

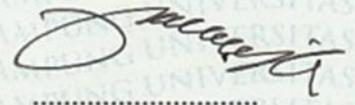
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

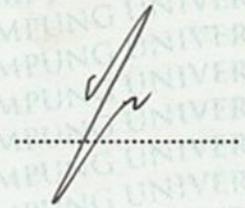
Ketua : Dr. Sumadi, M.S.



Sekretaris : Drs. Zulkarnain, M.Si.



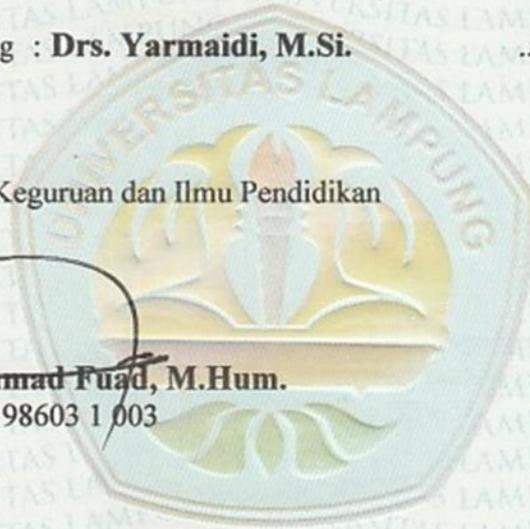
**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Yarmaidi, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Agustus 2016

SURAT PERNYATAAN

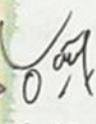
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pia Yustika Mirawati
NPM : 1213034059
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ KIP

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh *Active Learning* Tipe *Listening Team* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat " dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, September 2016
Pemberi pernyataan




Pia Yustika Mirawati
NPM 1213034059

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang, pada 29 Januari 1994.

Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Riyanto dan Ibu Armilah.

Penulis telah menyelesaikan jenjang pendidikan mulai dari Pendidikan dasar di SD Negeri 2 Purwajaya, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang(2000-2006), melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Banjar Agung Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang (2006-2009) dan sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Pagar Dewa, Kecamatan Pagar Dewa, Kabupaten Tulang Bawang Barat(2009-2012). Pada tahun 2012, penulis terdaftar sebagai mahasiswi Pendidikan geografi FKIP Universitas Lampung melalui jalur seleksi ujian tertulis mandiri.

Pada tahun 2014 bulan Juli-September penulis telah melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP N 1 Sukau, dan Kuliah Kerja Nyata(KKN) di pekon Buay Nyerupa, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat. Penulis melakukan penelitian kependidikan di SMA N 1 Pagar Dewa untuk meraih gelar sarjana pendidikan atau S.Pd.

MOTTO

*Tidak akan tahu hasilnya gagal atau sukses
jika tidak pernah berani untuk mencoba*
(Pia Yustika Mirawati)

PERSEMBAHAN

Terucap puji dan syukur kehadiran Allah SWT, ku persembahkan karya kecilku ini sebagai tanda cinta, kasih sayang dan baktiku kepada :

Mamaku Tercinta (Armilah)

sebagai sosok yang ikhlas dan penyabar membimbingku dari kecil hingga saat ini dengan penuh kasih sayang serta iringan do'a yang tak pernah putus yang selalu beliau panjatkan tak lain untuk kesuksesanku. Pia sayang mama

Papaku Terkasih (Riyanto)

sebagai figur seseorang yang sangat ku kagumi, yang selalu memberi nasihat arti kehidupan, memberikanku semangat tiada henti dalam menggapai cita-cita yang ingin aku capai. Pia sayang papa

Adik tersayang (Lybhel bagus Prayoga)

sebagai sosok adik yang selalu buat semangat, semoga mbak bisa menjadi panutan yang baik buat kamu, mbak sayang dedek

serta

Almamater Kebanggaanku Universitas Lampung

sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak.

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, penulis masih diberi kesehatan sehingga skripsi yang berjudul “ Pengaruh *Active Learning* tipe *Listening Team* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat”, dapat diselesaikan dengan segenap kemampuan dan keterbatasan yang ada.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu melalui kesempatan ini, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak Dr.Sumadi, M.S, selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II, sekaligus pembimbing akademik, Serta kepada Bapak Drs. Yarmaidi, M.Si, selaku dosen Pembahas. Terimakasih atas arahan dan bimbingannya yang sangat bermanfaat untuk terselesaikannya skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Hi. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terimakasih atas izin yang diberikan.
2. Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Terimakasih atas layanan administrasi yang diberikan.
3. Drs. Buchori Asyik. M.Si selaku Wakil Dekan Bidang keuangan umum dan kepegawaian Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Terimakasih atas layanan administrasi yang diberikan.
4. Drs. Supriyadi, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang kemahasiswaan dan alumni Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Terimakasih atas layanan administrasi yang diberikan
5. Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Drs. I Gede Sugiyanta, M.Si. Selaku ketua program studi geografi.
7. Bapak dan Ibu Dosen di Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Geografi yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berharga kepada penulis.
8. Ibu, Bapak dan adikku serta keluarga besar yang selalu mendo'akan dan memotivasi serta menanti kesuksesanku.
9. Kesayanganku Rio Adi Saputra, lelaki yang sejak dulu sabar menemani, selalu mendukung dan memberi motivasi.

10. Sahabat-sahabatku Widia Wati, S.Pd, Nur Hidayah Rasyid, S.Pd, Adela Maharany, S.Pd, Nurmala Eria AP, S.Pd, Hermitha Ramadini, S.Pd, Nur Intan, S.Pd, Arinza Regina Syuri, S.Pd, Andriansyah, S.Pd, M.Yasir, S.Pd dan sahabat-sahabat seperjuangan angkatan 2012 di program studi Pendidikan Geografi, Universitas Lampung atas kebersamaannya dalam menuntut ilmu dan menggapai impian.
11. Teman sekaligus keluarga seperantauanku, Made Desi, S.Pd. Wayan dewi, S.Pd. Ayu Reza, S.Pd. Auzin Darma, S.E. Setio Adinata, S.kom. Ricki wahid, S.kom. Bayu purnawan, Amd,Rad, Teddy Aprianto, Amd,Kep. Sholehan, S.E. dan yang lainnya yang selalu mendukungku. Sahabat yang selalu ada untuk ku, orang-orang hebat yang buat aku belajar banyak tentang pertemanan, orang-orang pilihan yang ku sayang, kalian sahabat sekaligus keluarga untuk ku.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. *Amin Ya Robbal' Alamin.*

Bandar Lampung, September 2016

Penulis,

Pia Yustika Mirawati

DAFTAR ISI

Halaman

COVER	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Belajar	8
2. pembelajaran	10
3. Pembelajaran geografi.....	12
4. Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	14
5. <i>Listening Team</i>	17
6. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	18
7. Keterkaitan model pembelajaran <i>Active Learning</i> dengan berpikir kreatif.....	21
8. Penelitian yang Relevan	23
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis.....	26

III. METODE PENELITIAN

A. Metodologi dan Prosedur Penelitian.....	27
1. Metode Penelitian.....	27
2. Prosedur Penelitian.....	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
C. Subyek penelitian	28
D. Desain Penelitian.....	29
E. Variabel Penelitian.....	29
F. Definisi Operasional Variabel	30
1. Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	30
2. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data	32
H. Teknik Analisis Data	34
1. Uji Persyaratan Instrumen.....	34
a. Uji Validitas	34
b. Uji Reliabilitas.....	35
2. Deskripsi data aspek Kemampuan Berpikir Kreatif (KBK).....	36
3. Uji Persyaratan Analisis Data.....	37
a. Uji Normalitas Data	37
4. Uji Hipotesis	38
a. Regresi Linier Sederhana	38
b. Uji Skor <i>N-gain</i>	39

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
1. Lokasi Penelitian.....	40
2. Sejarah SMA N 1 Pagar Dewa.....	42
3. Visi dan Misi.....	43
4. Kondisi Sekolah.....	44
a. Sarana dan Prasarana.....	44
b. Keadaan Guru SMA Negeri 1 Pagar Dewa.....	45
c. Keadaan siswa SMA Negeri 1 Pagar Dewa.....	46
d. Kegiatan ekstrakurikuler.....	47
e. Kegiatan Pembelajaran	47
B. Pelaksanaan Penelitian.....	48
C. Hasil penelitian.....	48
1. Deskripsi Subyek Penelitian.....	48
2. Deskripsi Penggunaan Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	48
3. Deskripsi Nilai kemampuan berpikir kreatif Siswa.....	49
4. Uji Persyaratan Analisis Data.....	54
5. Uji Hipotesis.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59

V. SIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Ciri-ciri abtitude berpikir kreatif.....	19
2. Hasilulanganhariankelas X SMA Negeri 1 Pagardewa tahunajaran 2015/2016.....	28
3. Desain One Group Pretest-Posttest Design.....	29
4. Kisi-kisi instrumen Model Pembelajaran <i>Active Learning</i> tipe <i>Listening Team</i>	30
5. Kisi-kisiinstrumenKemampuanberpikirkreatif.....	32
6. Kriteria Interpretasi reliabilitas.....	36
7. rubikkriteria keterampilanberpikirkreatifsiswa.....	36
8. Kriteria keterampilanberpikirkreatifsiswa.....	37
9. Kriteria <i>N-gain</i> yang di peroleh dari siswa	39
10. Jumlah Guru menurut bidang studi di SMA N 1 Pagardewa tahun Pelajaran 2015/2016.....	45
11. Jumlahsiswa SMA Negeri 1 Pagardewatahunpelajaran 2015/2016...	46
12. SubyekPenelitian di SMA Negeri 1 Pagardewatahunajaran 2015/2016.	48
13. DistribusiFrekuensinilai <i>pretest</i>	50
14. DistribusiFrekuensinilai <i>posttest</i>	51
15. Hasil kemampuanberpikirkreatif (KBK) siswa.....	52

16. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> pada kelas eksperimen.....	55
17. Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> siswa setelah menggunakan model pembelajaran <i>active learning</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir.....	26
Gambar 2. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas eksperimen.....	53
Gambar 3. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas eksperimen.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Silabus pembelajaran	72
Lampiran 2. RPP pembelajaran.....	77
Lampiran 3. Soal pretest	86
Lampiran 4. Soal posttest.....	87
Lampiran 5 uji validitas soal	86
Lampiran 6 uji reabilitas	88
Lampiran 7 nilai kemampuan berpikir kreatif siswa	89
Lampiran 8 Nilai pretset dan posttest siswa kelas eksperimen	90
Lampiran 9 Hasil n-gain.....	91
Lampiran 10.analisis butir soal.....	92
Lampiran 11 rubik pretest dan posttest	94
Lampiran 12 data penggunaan Active learning dan tabel regresi	96
Lampiran 13 Dokumentasi.....	98

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan sangat penting, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Pendidikan diperoleh melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa dengan harapan terjadinya respon yang positif pada diri siswa. Guru harus mampu memberi stimulus dalam proses pembelajaran agar siswa memberi respon positif. Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan juga akan berpengaruh pada penguasaan materi yang diserap siswa akan optimal. Oleh sebab itu seorang guru harus dapat mensiasati agar proses pembelajaran tersebut bisa berjalan dengan baik.

Sistem pembelajaran yang baik seharusnya dapat membantu siswa mengembangkan diri secara optimal dan mampu mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Karenanya proses belajar mengajar perlu berorientasi pada kebutuhan

dan kemampuan siswa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan harus memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna bagi mereka.

Siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan senang dan antusias, maka dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat yang tinggi dalam belajar. Dengan adanya semangat yang tinggi dan rasa ingin tahu maka dapat menimbulkan pemikiran siswa yang kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat menjadi penentu kemampuan siswa dalam menjawab permasalahan yang ada pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penyelesaian masalah secara kreatif merupakan suatu keterampilan dalam berfikir kreatif dimana siswa menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah hingga ditemukan solusinya. Berfikir kreatif merupakan proses dimana kita menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah yang dihadapi sehingga kita dapat memberikan tanggapan secara kreatif untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran.

Lebih dari itu, kemampuan berpikir kreatif tidak hanya berguna untuk menunjang akademik siswa, namun berguna juga dalam menghadapi masalah dalam kehidupan kedepan. Siswa perlu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari, yakni ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah dalam kesehariannya, maka siswa dapat menentukan berbagai solusi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut.

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Geografi yang dilakukan lebih dominan kepada hapalan teori saja.

Akibatnya, kemampuan berpikir kreatif dikalangan siswa tidak dapat berkembang sesuai dengan harapan. Seperti yang diketahui bahwasannya Geografi merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta terkait dengan pemecahan masalahnya.

Sementara itu hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA 1 Pagar Dewa diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif, dimana proses pembelajaran Geografi kelas X selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah, latihan soal, dan presentasi yang dilakukan oleh siswa dari hasil diskusi kelompok. Metode ceramah menyebabkan siswa hanya diam, mendengarkan penjelasan guru dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Latihan soal tidak optimal karena siswa hanya mengerjakan soal-soal latihan di buku ajar geografi dengan cara memindahkan jawaban yang sudah tersedia di buku tersebut. Presentasi yang dilakukan oleh siswa umumnya hanya membacakan salinan dari buku ajar geografi sehingga kurang mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa tersebut.

Hal ini menyebabkan siswa kurang terlatih untuk membiasakan diri meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam merumuskan masalah, berhipotesis, menginterpretasi pernyataan, memberikan alasan dan solusi yang tepat dari suatu masalah sehingga tidak tercipta suasana belajar yang dinamis dan efektif.

Model pembelajaran yang mengajak siswa aktif dapat membelajarkan siswa untuk memunculkan rasa percaya diri dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih

tinggi, mengembangkan kemandirian sehingga pembelajaran seperti ini dapat memberikan peluang pemberdayaan potensi berpikir tingkat pada siswa dalam aktivitas-aktivitas pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dalam konteks kehidupan dunia nyata yang kompleks serta dapat mengintegrasikan pengalaman mereka dengan ilmu geografi dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Guilford dalam Munadar (2004: 8) menyatakan masalah kreativitas dalam pendidikan, bahwasanya pengembangan kreativitas dewasa ini ditelantarkan dalam pendidikan formal, padahal amat bermakna bagi pengembangan potensi siswa secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan budaya. Walaupun kemampuan anak berbeda-beda, tetapi yang harus diyakini setiap guru adalah bahwa setiap anak mempunyai potensi untuk kreatif, tinggal bagaimana seorang guru dapat menimbulkan semangat belajar anak, sehingga potensi kreatif dan rasa ingin tahunya akan muncul. Pengalaman yang diperoleh siswa saat belajar sangat penting bagi kehidupannya. Dengan mengalami sendiri apa yang ia pelajari, hasilnya akan bermakna mendalam dan tahan lama dengan kata lain agar siswa dapat menangkap makna belajar, ia harus membangun sendiri makna itu.

Model Active Learning adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Dengan cara ini mereka dengan aktif menggunakan otak, baik untuk menentukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan masalah, mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, siswa di ajak turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.

Banyak penelitian yang menunjukkan keberhasilan model *Active Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satunya dilakukan oleh Muh.akib (2013) dengan hasil kesimpulan bahwa penerapan *Active Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh *Active Learning* tipe *listening team* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat ?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat.
2. Besar peningkatan kemampuan berpikir siswa setelah menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam dunia pendidikan berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *active learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran dengan memberdayakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa dalam proses belajar mengajar melalui model pembelajaran *active learning* sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Geografi di sekolah.
- b. Bagi guru, dapat memberikan sumbangan pemikiran dan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *active learning*.

- c. Bagi siswa, memberikan kesempatan siswa dalam belajar secara aktif dengan dilibatkan dalam kegiatan tanya jawab yang terarah sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sebagai calon guru dalam membelajarkan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* dan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X4 di SMA N 1 Pagar Dewa tahun pelajaran 2015/2016.
3. Tempat penelitian ini di laksanakan di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat
4. Waktu penelitian adalah tahun pelajaran 2015/2016
5. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah pembelajaran geografi. Menurut Nursid (2001: 12) Pembelajaran Geografi adalah pengajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya, yang diajarkan di sekolah-sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2009: 2) mengatakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh individu yang ditandai dengan adanya perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap pada diri individu tersebut. Sedangkan Dalyono (2012: 49) merumuskan belajar sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Teori-teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Teori belajar Behavioristik

Rumpun teori ini disebut behaviorisme karena sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati dan diukur (Syaiful Sagala, 2013:42). Prinsip-prinsip belajar menurut teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Harley dan Davis dalam Syaiful Sagala (2013:43) adalah:

1. Proses belajar dapat terjadi dengan baik apabila siswa ikut terlibat secara aktif didalamnya.
2. Materi pelajaran diberikan dalam bentuk unit-unit kecil dan diatur sedemikian rupa sehingga hanya perlu memberikan suatu respon tertentu saja.

3. Tiap-tiap respon perlu diberi umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat dengan segera mengetahui apakah respon yang diberikan betul atau tidak.
4. Perlu diberikan penguatan setiap kali siswa memberikan respon apakah bersifat positif atau negatif.

2) Teori Belajar Konstruktivisme

Yatim Riyanto (2010:144) menyatakan bahwa dalam teori ini guru berperan menyediakan suasana dimana siswa dapat memahami dan menerapkan suatu pengetahuan, sehingga siswa bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-ide. Guru dapat memberikan sebuah kesempatan untuk siswa-siswanya untuk menerapkan ide-ide mereka dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran konstruktivisme. Menurut Yatim Riyanto (2010:147) teori pembelajaran konstruktivisme pada dasarnya ada beberapa tujuan yang ingin diwujudkan antara lain:

1. Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawabannya.
3. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap.
4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

3) Teori Belajar kognitif Piaget

Teori perkembangan kognitif Piaget mewakili konstruktivisme dalam proses belajar. Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka (Trianto,

2011:29). Implikasi teori kognitif Piaget dalam Trianto (2011:30) pada pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya.
2. Memerhatikan peranan pelik dari inisiatif anak sendiri, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.
3. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan.

2. Pembelajaran

Menurut Muhaimin dalam Yatim Riyanto (2010: 131) Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar, kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Menurut Wenger dalam Miftahul Huda, (2014: 2), pembelajaran bukan lah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif ataupun sosial.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan yang dilakukan dengan tujuan tertentu dan akan menghasilkan perubahan tertentu. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran menurut Degeng dalam Hamzah B. Uno (2011: 2) adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pembelajaran siswa tidak hanya berinteraksi

dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Oemar Hamalik (2011: 57) “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009: 14) menjelaskan bahwa pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut:

- 1) Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
- 2) Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
- 3) Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
- 4) Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa pembelajaran adalah jalan yang harus ditempuh oleh seorang, untuk mengerti suatu hal yang sebenarnya tidak diketahui. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri seseorang. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan seperti dari tidak tahu menjadi tahu serta dari tidak mengerti menjadi mengerti.

3. Pembelajaran Geografi

Menurut pakar Geografi pada seminar dan lokakarya tahun 1988, Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan (Nursid Sumaatmadja, 2001: 11).

Adapun ruang lingkup pembelajaran geografi meliputi:

- a. alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia;
- b. penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupannya;
- c. interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi;
- d. kesatuan regional yang merupakan perpaduan matra darat, perairan, dan udara di atasnya (Nursid Sumaatmadja, 2001: 12).

Dengan demikian, bidang kajian pembelajaran geografi tidak hanya ditunjukkan pada ilmu alam, melainkan juga berkenaan dengan umat manusia serta hubungan diantara keduanya, baik hubungan manusia dengan manusia ataupun hubungan manusia dengan alam, sekaligus mengkaji faktor alam dan faktor manusia yang membentuk integrasi keruangan di wilayah yang bersangkutan.

Menurut Bintarto dalam Sumarmi (2012: 7) memberikan definisi bahwa geografi adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari kaitan sesama antara manusia, ruang, ekologi, kawasan, dan perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dan kaitan sesama tersebut.

Menurut Nursid Sumaatmadja (2001: 95), metode pembelajaran Geografi adalah cara menyajikan pokok bahasan kepada anak didik, apakah dengan menggunakan

ceramah murni, ceramah yang dipadukan dengan tanya jawab, diskusi, memberikan tugas, karyawisata atau cara-cara yang lainnya.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran geografi diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Menurut Nursid Sumaatmadja (2001: 78) metode pembelajaran Geografi dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu:

- a. Metode pembelajaran di dalam ruangan (*indoor study*)
Metode pembelajaran geografi yang termasuk di dalam ruangan adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, sosiodrama, dan bermain peran, serta kerja kelompok.
- b. Metode pembelajaran di luar ruangan (*outdoor study*)
Metode pembelajaran geografi yang termasuk di luar ruangan adalah metode tugas belajar dan karyawisata.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran geografi dapat dilakukan dimana saja, baik dalam ruangan maupun di luar ruangan. kelompok pembelajaran seperti ini menyesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Kelompok pembelajaran di dalam ruangan dan di luar ruangan memang perlu untuk membantu mempermudah memahami materi pelajaran, dan tidak menimbulkan kebosanan pada siswa saat mengikuti pembelajaran.

4. Model Pembelajaran *Active Learning*

Joyce dan Weil (dalam Nursid Sumaatmadja 2001: 100), mendeskripsikan bahwa model pengajaran dapat digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang bahan pengajaran, dan menuntut pelajaran di dalam kelas atau pada kondisi lainnya.

Menurut Mulyasa (2004: 241) dalam model *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

Hosnan, (2013: 209) menjelaskan bahwa *active learning* atau pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya, mereka belajar dan berlatih.

Pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama terjadi karena siswa diruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfucius: yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya lakukan saya paham.

Ketiga pernyataan ini menekankan pentingnya belajar aktif dalam pembelajaran agar apa yang telah dipelajari tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran. Silberman (2006: 23) memodifikasi dan memperluas pernyataan Konfusius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan *active learning* yaitu : yang saya dengar saya lupa, yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat, yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain saya mulai pahami, dari yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.

Terdapat 101 teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran aktif seperti dijelaskan Silberman (dalam Trianto, 2009: 138), teknik-teknik tersebut dikelompokkan dalam tiga bagian, yaitu:

- a) Bagaimana membantu siswa aktif sejak awal, misalnya strategi tim membangun, penilaian mendadak, dan keterlibatan langsung.
- b) Bagaimana membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang aktif, misalnya strategi pembelajaran kelas, diskusi kelas, kolaborasi, dan *peer teaching*; dan
- c) Bagaimana membuat pembelajaran yang tidak terlupakan, misalnya review, penilaian diri, dan perencanaan masa depan.

Menurut Hosnan (2013: 216-217) menjelaskan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Active Learning* diantaranya:

Kelebihan *active Learning*:

- a. Peserta didik lebih termotivasi
- b. Mempunyai lingkungan yang aman
- c. Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar
- d. Setiap orang bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya sendiri
- e. Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya
- f. Reseptif meningkat
- g. Pendapat induktif distimulasi
- h. Partisipan mengungkapkan proses berfikir mereka
- i. Memberi kesempatan untuk memperbaiki kesalahan

Kekurangan *active Learning*:

- a. Keterbatasan waktu
- b. Kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan
- c. Ukuran kelas yang besar
- d. Keterbatasan materi, peralatan, dan sumber daya

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Active Learning*, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Active Learning* memerlukan waktu yang banyak dalam persiapan sedangkan waktu dalam pembelajaran terbatas. Tetapi jika melihat kelebihannya maka pembelajaran *Active Learning* perlu untuk dilakukan dalam kelas, beberapa keuntungannya yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa seluruhnya ikut serta partisipasi dalam pembelajaran kelompok, dan siswa bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran dan siswa berpartisipasi dalam mengungkapkan proses berpikir mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas model pembelajaran *active learning* merupakan pembelajaran aktif yang menarik, menyenangkan dan dapat menimbulkan antusias belajar siswa yang baik.

5. *Listening Team*

Model pembelajaran *active learning* ada bermacam-macam strategi yang dapat digunakan pada saat pembelajaran salah satunya adalah *Listening team*. Menurut Wina Sanjaya (2007: 145) Strategi *Listening Team* ini bertujuan membentuk kelompok yang mempunyai tugas atau tanggung jawab tertentu berkaitan dengan materi pelajaran sehingga akan diperoleh partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Yang mana diawali dengan pemaparan pembelajaran oleh guru. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok. Setiap kelompok mempunyai peran masing-masing.

Kegiatan ini merupakan sebuah cara membantu siswa agar tetap terfokus dan siap siaga selama pelajaran yang diberikan. Silberman (2009: 106-107) menjelaskan tentang prosedur *Listening team* yaitu:

1. Bagilah siswa menjadi empat tim, dan berilah tim-tim ini tugas-tugas ini :
 - a) Tim 1 (penanya), tugasnya Setelah pelajaran yang didasarkan ceramah selesai, paling tidak menanyakan dua pertanyaan mengenai materi yang disampaikan.
 - b) Tim 2 (orang yang setuju) tugasnya Setelah pelajaran yang didasarkan ceramah selesai, menyatakan poin-poin mana yang mereka sepakati(atau membantu) dan menjelaskan mengapa demikian.

- c) Tim 3 (orang yang tidak setuju) tugasnya Setelah pelajaran yang didasarkan ceramah selesai, mengomentari tentang poin-poin mana yang tidak mereka setuju dan menjelaskan mengapa demikian.
 - d) Tim 4 (pemberi contoh) tugasnya Setelah pelajaran yang didasarkan ceramah selesai, memberi contoh-contoh kasus atau aplikasi materi.
2. Sampaikan pelajaran anda yang didasarkan pada sesi tatap muka. Setelah selesai, berilah tim beberapa saat untuk mengomentari tugas-tugas mereka.
 3. Suruhlah tiap-tiap tim untuk bertanya, sepakat dan sebagainya.

6. Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Hasan dalam Syafaruddin, menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah “kesanggupan, kecakapan, pengetahuan, keahlian, dan kepandaian, yang dapat dinyatakan melalui pengukuran-pengukuran tertentu. Sedangkan Robbins dalam Syafaruddin(2012: 72) memberikan pengertian kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.

Berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2004: 25).

Menurut Munandar (2004: 192) empat aspek kemampuan berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. *Fluency* merupakan kemampuan menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah maupun pertanyaan. *Flexibility* merupakan kemampuan yang menghasilkan

gagasan bervariasi dari informasi yang telah didapatkan. *Originality* merupakan kemampuan menghasilkan gagasan atau ide yang berbeda dari sebelumnya. *Elaboration* merupakan kemampuan mengembangkan maupun menambahkan gagasan secara detail sehingga lebih menarik.

Menurut Munandar (2004: 96) ada tiga aspek yang secara umum menandai orang-orang kreatif, yaitu :

- a. Kemampuan kognitif: termasuk di sini kecerdasan di atas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif.
- b. Sikap yang terbuka: orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal maupun eksternal.
- c. Sikap yang bebas, otonom, dan percaya pada diri sendiri: orang kreatif ingin menampilkan dirinya semampu dan semaunya, ia tidak terikat oleh konvensi-konvensi.

Jabaran ciri-ciri abtitude (kognitif) kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut diuraikan pada tabel 1 .

Tabel 1. Ciri-ciri berpikir kreatif siswa

Kemampuan berfikir kreatif	Indikator
Berfikir Lancar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah 2. Memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan 3. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. 4. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
Berfikir Luwes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan bervariasi.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. 3. Menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.
Berpikir Orisinal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan 2. Membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
Keterampilan mengelaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. 2. Menambahkan atau memperici suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.

Sumber: Munandar (2004: 192).

Berpikir kreatif merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif inilah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif dan adanya ciri-ciri seperti mampu mengarahkan diri pada objek tertentu, mampu memperinci suatu gagasan, mampu menganalisis ide-ide dan kualitas karya pribadi, mampu menciptakan suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah. (Munandar, 2004: 45).

Berdasarkan uraian di atas berpikir kreatif merupakan kemampuan memberikan gagasan baru, memecahkan masalah dengan ide-idenya. Siswa harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, yang mana nantinya akan bermanfaat dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari.

7. Keterkaitan Model Pembelajaran *Active Learning* dengan berpikir kreatif

Active learning (belajar aktif) adalah salah satu cara atau strategi belajar mengajar yang menuntut keaktifan serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap siswa, namun kemampuan tersebut berbeda-beda tergantung sikap siswa sendiri dalam mengasah kemampuan berpikir tersebut. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diasah atau ditingkatkan dengan proses pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir ialah pembelajaran aktif. Proses belajar yang menuntut dan mengarahkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, maka akan dapat membantu siswa dalam membiasakan serta melatih kemampuan berpikir kreatif.

Hal ini sesuai dengan kesimpulan dari Yerigan (2008 : 24) dalam penelitiannya yang berjudul *Getting Active In The Classroom*, ia menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan taraf berpikir tingkat tinggi siswa. Menurut Costa dalam Tawil dan Liliarsari (2013 :4), berpikir tingkat tinggi terdiri dari berpikir kritis, berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Berdasarkan teori diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran aktif melibatkan seluruh siswa untuk partisipan, hal ini yang dapat menjadikan siswa saling berinteraksi satu dengan yang lain, sehingga pembelajaran aktif dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan dapat meningkatkan taraf berpikir tingkat

tinggi siswa, baik taraf berpikir kritis, berpikir kreatif atau pun dalam pengambilan keputusan.

DeMichiell, et. Al (2005:179) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu hal yang sukar dipelajari. Namun, dengan strategi dan metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran di kelas mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dikarenakan siswa terlibat aktif dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung.

Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, meskipun berpikir kreatif termasuk suatu hal yang sulit untuk dipelajari. Hal tersebut bisa terjadi dengan menggunakan strategi atau metode yang melibatkan siswa secara aktif, seperti misalnya model pembelajaran *active learning*.

Teori Scannapieco dalam Kennedy (2007: 188) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara menyeluruh. Jadi siswa yang melakukan pembelajaran secara aktif dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bahkan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut dikarenakan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *active learning* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang mana siswa tidak hanya aktif tetapi pembelajaran juga menyenangkan dan menarik. Kemampuan berpikir kreatif akan dapat dilatih atau ditingkatkan salah satunya dengan cara belajar aktif tersebut. Hal ini sesuai dengan teori menurut Silberman (2009), yang menyatakan bahwa belajar aktif

merupakan satu kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

Partisipasi aktif siswa menjadi tempat bagi siswa mengembangkan kemampuan berpikir dalam pembelajaran, ketika siswa mengikuti pembelajaran yang menarik perhatian dan pembelajarannya memacu semangat siswa maka siswa akan mengikuti pembelajaran secara aktif, ketika siswa belajar secara aktif maka dapat memicu siswa untuk lebih berpikir, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Model *active learning* akan membuat siswa ikut serta secara aktif dalam pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat di asah dengan baik dan dapat meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung partisipasi aktif siswa mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

8. Penelitian yang Relevan

Dikutip dari jurnal penelitian pendidikan yang telah dilakukan oleh Muh. Akib Fajar Yudanto tahun 2013 di SMP N 19 Tegal. Penelitian tersebut yang berjudul penerapan model *active learning* melalui eksperimen inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa smp kelas VIII, hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Model pembelajaran Active Learning melalui eksperimen inkuiri terbimbing mampu memberikan kesempatan kepada siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan uji t dan uji gain dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Active Learning* melalui strategi eksperimen

inkuiri terbimbing dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan ditemukan hasil sebagai berikut :

1. Menurut Wati (2012) di SMP Negeri 1 Jaten bahwa belajar aktif (*active learning*) tipe *Listening Team* bertujuan melibatkan mental siswa secara maksimal, membangun siswa secara dialogis serta proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.
2. Berdasarkan hasil penelitian Alawy (2012) di SMAN 10 Pekanbaru, mengemukakan kelebihan dari strategi *Listening Team* yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, suasana belajar tidak kaku dan tidak monoton, siswa menjadi antusias dalam proses pembelajaran, siswa menjadi aktif dilihat dari perhatiannya terhadap penjelasan guru, kerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah, karena siswa aktif dalam pembelajaran maka daya ingat siswa dalam penyerapan materi pelajaran semakin besar, dapat membantu siswa untuk memfokuskan perhatian pada penjelasan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, fokus siswa dapat dicapai ketika siswa konsentrasi mendengarkan penyajian materi dari guru di awal pelajaran supaya mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik, *Listening Team* ini juga dapat merangsang siswa untuk mengemukakan ide dan beradu pendapat sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan referensi di atas, penelitian ini berupaya untuk memperkuat dan melengkapi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melakukan eksperimen model pembelajaran *active learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Kerangka Pikir

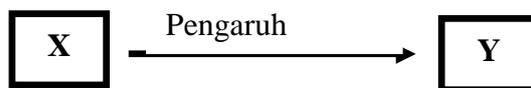
Pelajaran geografi bukan hanya pelajaran yang membutuhkan hafalan, namun juga membutuhkan pengaplikasian konsep-konsep. Seperti pemecahan masalah dalam kehidupan nyata. Jadi dalam pembelajaran geografi tidak hanya suatu proses pemindahan pengetahuan dari seorang guru kepada siswa.

Guru yang berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu menyajikan pelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Salah satunya guru dapat menggunakan model pembelajaran *active learning*. Dengan penerapan model *active learning* maka siswa di ajak untuk belajar secara aktif, dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian diharapkan siswa akan lebih percaya diri dalam memahami materi yang diajarkan, dan siswa akan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran *active learning*, dan variabel terikatnya yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pengaruh antara variabel tersebut di gambarkan dalam diagram berikut :



Keterangan : X = penggunaan model pembelajaran *active learning* tipe *listening team*
Y = kemampuan berpikir kreatif siswa

Gambar 1. Pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat lebih dari 50% setelah menerapkan model pembelajaran *active learning* pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa Kabupaten Tulang Bawang Barat.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012:107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan *survey* awal ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.
- b. Menentukan kelas eksperimen yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c. Memberikan *Pretest* pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan.
- d. Memberi perlakuan pada kelas eksperimen, yaitu diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* tipe *listening team*.
- e. Memberikan *Posttest* pada kelas eksperimen pada akhir pembelajaran.
- f. Data-data yang diperoleh dianalisis dengan statistik yang sesuai.
- g. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016, bertempat di SMA N 1 Pagar Dewa, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

C. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan khusus. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu tujuan dan pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Berikut tabel 2 nilai ulangan harian kelas X.

Tabel 2: hasil ulangan harian kelas X SMA Negeri 1 Pagar Dewa tahun ajaran 2015/2016

KKM	Kelas						Jumlah	Presentase (%)	Ket
	X1	X2	X3	X4	X5	X6			
75	17	15	13	11	14	15	86	54,77	Tuntas
<75	10	13	13	14	12	10	71	45,23	Tidak tuntas
jumlah	27	28	26	25	26	25	157	100	

Berdasarkan teknik dan tabel tersebut diperoleh kelas X4 semester genap di SMA N 1 Pagar Dewa tahun pelajaran 2015/2016 sebagai subyek penelitian. Kelas X4 adalah kelas yang memiliki kemampuan yang rendah, hal itu dilihat dari rata-rata nilai Ulangan Harian I dari semua kelas X yang ada di SMA N 1 Pagar Dewa yaitu kelas X1, X2, X3, X4, X5, X6, maka didapat nilai rata-rata Ulangan Harian yang paling rendah adalah kelas X4. Kelas X4 merupakan kelas eksperimen.

Obyek dalam penelitian ini ialah penerapan model pembelajaran *active learning* tipe *listening team* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas X4 semester genap pada Standar Kompetensi 3.

Menganalisis unsur-unsur geosfer dan Kompetensi Dasar (KD) 3.3 Menganalisis hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design. Desain dari metode penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Desain One Group Pretest-Posttest Design

One Group Pretest-Posttest Design		
Y ₁	X	Y ₂

Keterangan:

Y₁ : Pretest

X : model pembelajaran *Active Learning*

Y₂ : Posttest

Penelitian dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas X4 menggunakan penerapan Model Pembelajaran *Active Learning*. Perlakuan di kelas eksperimen dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yang mana pertemuan pertama kelas eksperimen diberikan Pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pertemuan kedua menerapkan model *Active Learning* dalam proses pembelajaran, kemudian pada pertemuan ketiga dilakukan *posttest*.

E. Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah pengaruh penggunaan model pembelajaran *active learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Active Learning* (Belajar Aktif)

Active learning adalah salah satu cara belajar mengajar yang menuntut keaktifan serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien. Dalam model pembelajaran *Active Learning* ada banyak strategi atau tipe pembelajaran, salah satunya tipe *Listening Team*. Tipe *Listening team* merupakan sebuah cara membantu siswa agar tetap terfokus dan siap siaga selama pelajaran yang diberikan.

Tipe pembelajaran tersebut di terapkan pada saat pembelajaran di kelas eksperimen, yang mana guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa di bagi menjadi empat kelompok yang mana masing-masing kelompok mendapat tugas yang berbeda. Nilai yang di ukur dalam penelitian ini yaitu antara 1-4 , dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen Model Pembelajaran *Active Learning* tipe *Listening Team*

Variabel	Indikator	Skala Pengukuran	Ket.
Model Pembelajaran <i>Active Learning</i> tipe <i>Listening Team</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. memperhatikan guru saat menjelaskan 2. Siswa mampu mengajukan pertanyaan, 3. siswa mampu menjawab dan menanggapi pertanyaan dengan baik, 4. mampu bekerjasama dalam kelompok. 	Numerik	observasi

2. **Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif dapat diasah dengan proses pembelajaran yang aktif. Setelah pembelajaran dalam kelas menerapkan pembelajaran aktif, kemudian siswa diberi tes. Tes dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran. Soal tes berupa uraian yang mana masing-masing soal mencerminkan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif suatu proses yang digunakan ketika seseorang individu mampu mencetuskan banyak jawaban, gagasan, penyelesaian masalah dan pertanyaan serta mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru.

Jawaban yang diberikan siswa dijumlahkan dan dilihat tergolong kategori berpikir tinggi, sedang atau rendah. Indikator dalam berpikir kreatif:

- a) Ketrampilan Berpikir Lancar, Dilihat dari bagaimana perilaku anak yang suka mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
- b) Ketrampilan Berpikir Luwes (Fleksibel), Dilihat dari bagaimana perilaku anak yang memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek, memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
- c) Ketrampilan Berpikir Orisinal, Dilihat dari bagaimana perilaku anak memikirkan hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.

d) Ketrampilan Memperinci (Mengelaborasi), Dilihat dari bagaimana perilaku anak mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.

Kategori berpikir kreatif tersebut kemudian diberi angka atau nilai mulai dari 0-3.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen Kemampuan berpikir kreatif

Variabel	Indikator	Pengukuran variabel	Skala Pengukuran	Ket
Kemampuan berpikir kreatif	Hasil tes formatif mata pelajaran Geografi dengan mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, 1) Berpikir lancar 2) Berpikir luwes 3) Berpikir orisinal 4) memperinci	Tingkat besarnya hasil tes formatif	Interval	Tes

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang data-data tentang profil sekolah yang berkenaan dengan penelitian.

2. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data kegiatan belajar mengajar di kelas dan data tentang aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *active Learning*.

3. Teknik Tes

Data kemampuan berpikir kreatif berupa nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretes* diambil pada awal pembelajaran di kelas eksperimen, sedangkan nilai *postes* diambil diakhir pembelajaran pada kelas eksperimen. Bentuk soal yang diberikan adalah berupa soal uraian yang mengandung indikator ketrampilan berpikir kreatif. Masing-masing indikator berpikir kreatif memiliki skor 0-3 pada soal *pretes* dan *postes*. Teknik penskoran nilai *pretes* dan *postes* yaitu :

$$S = R/N \times 100$$

Keterangan: S= nilai yang diharapkan(dicari); R= jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar; N= jumlah skor maksimum dari tes tersebut. (Purwanto, 2008: 112)

Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan teknik tes berbentuk uraian. Tes ini dapat menuntut kemampuan berpikir kreatif siswa untuk memunculkan ide baru, gagasan atau jawaban yang bervariasi, sehingga sangat cocok untuk menguji kemampuan berpikir kreatif siswa.

Menurut Memes (2001: 36) menyatakan bahwa untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat diketahui dengan menjumlahkan skor yang diperoleh siswa, kemudian mengklasifikasikannya kedalam kemampuan berpikir kreatif tinggi, kemampuan berpikir kreatif sedang, dan kemampuan berpikir kreatif rendah yaitu :

1. Jumlah skor siswa lebih dari 66, maka kemampuan berpikir kreatif dikategorikan tinggi.
2. Jumlah skor siswa antara 55 - 66, maka kemampuan berpikir kreatif dikategorikan sedang.
3. Jumlah skor siswa di bawah 55, maka kemampuan berpikir kreatif dikategorikan rendah.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Instrumen

a) Uji Validitas Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 211), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesasihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal benar-benar diajukan kepada siswa.

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan uji validitas dengan bantuan program komputer SPSS 21. Dengan kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Setelah data didapat dan ditabulasi maka pengujian validitas konstruksi (*Construct*) dilakukam dengan analisis faktor, yaitu dengan

mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{x.y} = \frac{n \sum x.y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

x = Skor variabel X

y = Skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel Y

n = Jumlah sampel

(Suharsimi Arikunto, 2010: 213)

b) Uji Reabilitas Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 221), reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik.

Jadi, suatu alat ukur itu mempunyai realibilitas, jika hasil pengukuran dilakukan tidak berbeda walaupun diukur pada situasi lain. Untuk mengklasifikasikan tingkat reliabilitas digunakan rumus *Alpha Cronbach* atau rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 : Varians total

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan uji reliabilitas dengan bantuan program komputer SPSS 21. Kriteria pengujian

dengan taraf signifikansi 0,05 (5%), jika r_{hitung} lebih dari atau sama dengan r_{tabel} maka instrumen dinyatakan reliabel. Begitu pula sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Berikut interpretasi nilai reliabilitas instrumen terlihat pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6 . Kriteria Interpretasi Reliabilitas

Nilai	Interpretasi
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010: 213.

2. Deskripsi data aspek kemampuan berpikir kreatif (KBK)

Untuk mendeskripsikan aspek kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran geografi, maka di lakukan langkah sebagai berikut :

- (1) Menjumlahkan skor seluruh siswa
- (2) Memasukan skor kedalam rubik keterampilan berpikir kreatif siswa

Tabel 7 . rubik kriteria keterampilan berpikir kreatif siswa

No	Nama siswa	aspek kemampuan berpikir kreatif siswa															
		berpikir lancar				berpikir luwes				berpikir orisinal				memperinci			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
dst																	
jumlah(F)																	
poin(P)																	
kriteria																	

menggunakan rumus :

$$P = f/N \times 100$$

Keterangan : P= poin yang dicari; f= jumlah poin keterampilan berpikir kreatif yang diperoleh; N= jumlah total poin keterampilan berpikir kreatif tiap indikator

- (4) Setelah data diolah dan diperoleh poinnya, maka keterampilan berpikir kreatif siswa tersebut dapat dilihat dari kriteria berikut :

Tabel 8. kriteria keterampilan berpikir kreatif siswa

Interval	Kriteria
80,1-100	Sangat tinggi
60,1-80	Tinggi
40,1-60	Sedang
20,1-40	Rendah
0,0-20	Sangat rendah

Sumber : dimodifikasi dari arikunto(2010: 245)

3. Uji Persyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data dari kelompok perlakuan berasal dari distribusi normal atau tidak. Data yang akan di uji normalitasnya ialah data hasil *pretest* dan *posttes* Uji normalitas dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

O_i = frekuensi yang diamati, kategori ke-i

E_i = frekuensi yang diharapkan dari kategori ke-i

k = jumlah kategori

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas dengan bantuan program komputer SPSS 21. Metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu:

- a. Jika Signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi normal.

- b. Jika Signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal
(Duwi Priyatno, 2010: 40).

4. Uji Hipotesis

a. Regresi linier sederhana

Menurut Sundayana (2014: 190), analisis regresi digunakan sebagai alat untuk melihat hubungan fungsional antar variabel untuk tujuan peramalan, di mana dalam model tersebut ada variabel bebas dan variabel terikat. Analisis linier sederhana dapat digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hipotesis nomor 1. Regresi linier sederhana dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = nilai prediksi variabel dependen

a = konstanta, nilai Y' jika X = 0

b = koefisien regresi, yaitu nilai peningkatan atau penurunan variabel Y' yang didasarkan variabel X

x = variabel independen (Sundayana, 2014:192).

Koefisien-koefisien regresi a dan b untuk regresi linier dapat dihitung

dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

(Hartono, 2012: 160)

b. Uji skor *N-gain*

Uji skor *N-gain* digunakan untuk menguji hipotesis ke 2. Untuk mendapatkan skor *N-gain* menggunakan rumus Hake (modifikasi dalam Loranz, 2008: 3) sebagai berikut:

$$n_gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya, maka *N-gain* berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari kriteria pada Tabel 9.

Tabel 9. Kriteria *N-gain* yang diperoleh dari siswa

Nilai rata-rata <i>N-gain</i> (g)	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: dimodifikasi dari Hake (dalam Loranz, 2008: 3)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *active learning* Tipe *Listening Team* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa. Yakni nilai kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *active learning* Tipe *Listening Team* lebih baik dari nilai sebelum menggunakan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan regresi linier sederhana di dapat nilai sebesar 9,595 poin selama 3 kali pertemuan.
2. Ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menerapkan model pembelajaran *active learning* Tipe *Listening Team* pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA N 1 Pagar Dewa. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa tidak lebih dari 50 %, peningkatannya hanya mencapai 47 %.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dengan memahami bahwa belajar aktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi.
2. Bagi siswa, dengan mengetahui bahwa belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar sehingga siswa mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawy, Nurazmy. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Listening Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid di Kelas XI SMAN 10 Pekanbaru. <http://www.google.com> . Diakses Tanggal 20 Desember 2015.
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- De Michiell, Richard Manning, Nova Southeastern & Thomas Griffith. 2005. Engaging Students to Think Creatively: an Insight Exercise for Educators in The Information Age. *International Journal of Case Method Research & Application*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Duwi Priyatno. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartono.2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Hosnan, M.2013. *Pendekatan Saintifik Dan Konseptual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Kennedy, Ruth. 2007. In-Class Debates: Fertile Ground for Active Learning and the Cultivation of Critical Thinking and Oral Communication Skills. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*.
- Loranz,D.2008.Gain Score.Online.[http://www.tmcc.edu/vp/acstu/assessment/downloads/documents/reports/archives/discipline/0708/SLOAPH YS Disciplin Rep0708.pdf](http://www.tmcc.edu/vp/acstu/assessment/downloads/documents/reports/archives/discipline/0708/SLOAPH%20YS%20Disciplin%20Rep0708.pdf)
- Memes,W.2001.*Perbaikan Pembelajaran Topik Kalor Di SLTP*.Jurnal Pendidikan dan Pengajaran FKIP Negeri Singaraja. Departemen Pendidikan Nasional RI
- Miftahul huda.2014.*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Muh. Akib fajar yudanto.2013. Penerapan model *active learning* melalui eksperimen Inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan Berpikir kreatif dan hasil belajar siswa smp kelas VIII. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej> diakses tanggal 20 November 2015
- Mulyasa,E.2004.*Implementasi Kurikulum 2004*.Bandung:Rosda Karya
- Munandar.2004.*Pengembangan kreativitas anak berbakat*.Jakarta:Rineka Cipta
- Nursid Sumaatmadja.2001.*Metodologi Pengajaran Geografi*.Jakarta:PT Bumi Aksara
- Purwanto, N.2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rostina Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Silberman,M.L.2006.*Active Learning*.Bandung: PT.Nusa Media
- _____. 2009. *Active Learning*.Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang : Aditya Media Publishing.
- Syafarudin. 2012. *Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*.Medan: Perdana Publishing
- Syaiful Sagala. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Tawil dan Liliyasi.2013.*Berpikir Kompleks*.Makassar:Badan penerbit UNM
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2009.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Wati, Rina. 2012. Penerapan metode pembelajaran *Listening Team* disertai *Talking Stick* terhadap hasil belajar biologi ditinjau dari kemampuan awal siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jaten Tahun pelajaran 2010/2011. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Wina Sanjaya, 2007, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Ed. 1 Cet. 2, Jakarta: Kencana.

Yatim Riyanto. 2010. *Paradikma Baru pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Yerigan, T. 2008. Getting Active In The Classroom. *Journal of College Teaching & Learning*. 5/6:20-24.