PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* UNTUK MENIGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPS

Firosalia Kristin
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga
firosalia.kristin@gmail.com

Abstract : Active Learning Model For Increasing Students' Learning Creativity In The Basic Concept Of Social Science Subject. *This classroom action research aimed to increase students' learning crerativity in participating a compulsory subject of The Basic Concept of Social Science. The research questions were can the active learning model increase students' creativity in participating in the subject?; The data collection techniques were observation and interview with questionnaire instrument. Based on the analysis data, it can be summariced that the application of active learning can increase the student' learning creativity in participating in the basic concept of sosial science. This is proved by the observation result that in cycle I there were 12 different components in medium categories and 6 in good category. In cycle II, there was an increase of 8 points to good category and 10 to very good condition.*

Keywords: *Active Learning model, Learning Creativity*

Abstrak : Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Untuk Menigkatkan KreativitasBelajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar I IPS. *Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Konsep Dasar IPS. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran active learning dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS? Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran active learning dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada perkuliahan Konsep dasar IPS. Ini dibuktikan dari hasil lembar observasi kreativitas mahasiswa menunjukan bahwa pada siklus I ada 12 komponen yang berada pada kategori cukup dan 6 komponen pada kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan 8 berada pada kategori baik dan 10 berada pada kategori baik sekali.*

Kata Kunci *: Model Pembelajaran Active Learning, Kreativitas Belajar*

Era globalisasi sekarang ini menuntun sumber daya manusia yang kreatif dan menghasilkan karya yang inovatif. Di Indonesia masih memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya yang inovatif. Calon guru di SD hendaknya di bekali dengan ilmu yang menekankan bagaimana memfasilitasi belajar siswa untuk berpikir kreatif dan memiliki kompetensi untuk bekerjasama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi.

Manusia yang kreatif dapat mengembangkan apa yang dimiliki sebelumnya menjadi sesuatu yang baru sehingga mampu menciptakan kreasi yang baru. Dalam proses pembelajaran hendaknya dosen mendorong mahasiswa untuk menuangkan ide-ide yang dimilikinya. Dosen diharapkan dapat memberikan kepercayaan kepada mahasiswa agar dapat membantu menumbuhkan kreativitas yang dimilikinya dengan baik.

Clark Mountakis dalam Munandar (2019:18) Kreativitas merupakan pengalaman untuk mengekpresikan dalam hubungannya dengan diri sendiri, orang lain, maupun alam. Bentuk ekspresi ini bisa diwujudkan dari pengalaman siswa dalam lingkungannya. kemampuan umum dalam 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.

Menurut Sudarma (2013: 9) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat segala sesuatu dalam bentuk ide, gagasan, langkah, maupun produk. Segala sesuatu yang dapat diciptakan atau dibuat dalam bentuk beraneka ragam. Pada saat membuat hasil tersebut ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, seperti perencanaan atau ide yang akan digunakan, menemukan bahan dan alat yang mungkin berbeda dari biasanya, dan mampu melaksanakan dengan baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari ide, dan gagasan yang dimilikinya sehingga yang dihasilkan tersebut memiliki daya guna.

Piers (Asrori, 2009:72) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas yaitu; 1) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi, 2) Memiliki keterlibatan yang tinggi, 3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 4) Memiliki ketekunan yang tinggi, 5) Cenderung tidak puas terhadap kemapanan, 6) Penuh percaya diri, 7) Memiliki kemandinian yang tinggi, 8) Bebas dalam mengambil keputusan, 9) Menerima diri sendiri, 10) Senang humor, 11) Memiliki intuisi yang tinggi, 12) Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks, 13) Toleran terhadap ambiguitas, 14) Bersifat sensitif.

Setiap orang pada dsarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda (Alfi laila & Sutrisno Sahari, 2016:4). Untuk mengukur pengembangan kreativitas menurut Utama Munandar (dalam Alfi Laila & Sutrisno Sahari, 2016: 4), yaitu Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk yang nantinya akan dikembangkan menjadi instrumen dalam penelitian ini. **Pribadi kreativitas** merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam

interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk baru yang inovatif. **Pendorong (press)**, kategori definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor "Press" atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. **Proses,** untuk mengembangkan kreatif, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Definisi proses pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah. Adapun lamgkah-langkah proses kreatif menurut wallas (dalam Alfi Laila & Sutrisno Sahari, 2016: 4) yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. **Produk,** definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Dalam proses pembelajaran di kelas mahasiswa dituntut untuk aktif dan kreatif. Kreativitas dapat menciptakan situasi yang baru dan tidak mononton serta menarik sehingga mahasiswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas merupakan proses mental yang menunjuk pada kemampuan berpikir orisinal dibanding dengan kebanyakan orang lain. Ide dan gagasan kreatif tidak muncul begitu saja akan tetapi butuh dipersiapkan.

Penulis melakukan pengamatan pada saat proses perkuliahan konsep dasar IPS, ternyata mahasiswa banyak yang kurang kreatif ketika diberikan tugas. Mereka hanya *copy paste* dari internet tanpa ada yang dirubah. Mereka maunya hanya yang instan-instan saja tidak mau berusaha untuk membuat sendiri. Selain itu, berdasarkan pengamatan penulis dan berdasarkan wawancara, motivasi mereka untuk mengikuti perkuliahan masih rendah. Ada yang terpaksa kuliah karena kemauan orang tua, ada yang ikut-ikutan temannya daripada hanya duduk di rumah, bahkan ada yang mengatakan supaya tetap dapat uang jajan dari orang tuanya. Hanya beberapa mahasiswa yang motivasinya timbul

dari dirinya sendiri, yaitu karena mereka ingin memperoleh ilmu kemudian kelak jadi sarjana dan dapat memperoleh pekerjaan yang mapan. Karena motivasi diawal sudah tidak benar, berdampak pada saat mengikuti perkuliahan semaunya sendiri dan tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tidak mengerjakan tugas, datang sering terlambat, kadang masuk kuliah kadang tidak, atau masuk di kelas tapi hanya membuat keributan (mengajak bicara teman).

Pembelajaran "*active learning*" sebagai pembelajaran berbasis riset, merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas mahasiswa (*Student Centered Learning* yang di singkat SCL). Pembelajaran berorientasi pada aktivitas mahasiwa mengandung pengertian bahwa sistem pembelajaran menempatkan mahasiswa sebagai subyek didik yang aktif dan telah memiliki kesiapan untuk belajar. Oleh karena itu, setiap peristiwa pembelajaran menuntut keterlibatan intelektual-emosional mahasiswa melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (kognitif, motorik, dan sosial), penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap (Ali Muhtadi, 2009).

Menurut Bonwell (dalam Mukhlison Effendi, 2013: 288) pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut: a) penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas; b) mahasiswa tidak hanya mendengarkan kuliah secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi kuliah; c) penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi kuliah; d) mahasiswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi; e) umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Mukhlison Effendi (2013: 288) mengemukakan ciri-ciri proses pembelajaran aktif sebagai berikut; a) situasi kelas menantang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara bebas terkendali; b) pendidik tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada peserta didik untuk memecahkan masalah; c) pendidik menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi peserta didik, bisa sumber tertulis, sumber manusia, misalnya peserta didik itu sendiri menjelaskan permasalahan kepada peserta didik lainnya, berbagai media yang diperlukan, alat bantu pengajaran, termasuk pendidik sendiri sebagai sumber belajar; d) kegiatan belajar peserta didik bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua peserta didik, ada kegiatan belajar yang dilakukan secara kelompok dalam bentuk diskusi dan ada pula kegiatan belajar yang harus dilakukan

oleh masing-masing peserta didik secara mandiri. Penetapan kegiatan belajar tersebut diatur oleh guru/dosen secara sistematik dan terencana; e) pendidik menempatkan diri sebagai pembimbing semua peserta didik yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar; f) situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, tapi sewaktu-waktu diubah sesuai dengan kebutuhan peserta didik; g) belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai peserta didik tapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan siswa; h) adanya keberanian peserta didik mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasannya, baik yang diajukan kepada pendidik maupun kepada peserta didik lainnya dalam pemecahan masalah belajar; i) pendidik senantiasa menghargai pendapat peserta didik terlepas dari benar atau salah. Bahkan pendidik harus mendorong peserta didik agar selalu mengajukan pendapatnya secara bebas.

Penelitian yang dilakukan oleh Mukhlison Effendi diperoleh hasil bahwa integrasi *active learning* dan *internet-based learning* dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar mahasiswa di PGMI (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Faktor yang mendukung hasil penelitian tersebut adalah strategi pembelajaran, pemberian pengarahan yang jelas, motivasi belajar mahasiswa yang tinggi dan tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfi Laila dan Sutrisno Sahari tentnag peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran, diperoleh hasil bahwa kreativitas mahasiswa meningkat dari siklus 1, 2, dan 3.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan pembelajaran *active learning* pada saat perkuliahan konsep dasar IPS. Pembelajaran *active learning* dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh individu sehingga semua individu dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki (Hartono, 2008).

Implementasi model pembelajaran *active learning* dapat dikembangkan dalam 8 tahap prosedur pembelajaran, yaitu; 1) orientasi, 2) pembentukan kelompok, 3) penugasan kerja kelompok, 4) eksplorasi, 5) presentasi materi dalam kelas, 6) pengecekan pemahaman dan pendalaman materi, 7) refleksi dan umpan balik, 8) evaluasi formatif (Ali Muhtadi, 2009).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *active learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Konsep Dasar IPS.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tahap-tahap penelitian meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Tindakan yang dilakukan berupa kreativitas belajar mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, buku dan internet.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester 2 yang mengambil mata kuliah Kosep Dasar IPS. Penelitan dimulai dengan melakukan observasi pada semester 1. Dari hasil observasi tersebut peneliti melakukan rekap data dan merancang penelitian tindakan kelas pada semester 2. Penelitian dilakukan selama satu semester saat perkuliahan berlangsung. Subjek penlitian berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara.

Gambaran umum penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan mengidentifikasi permasalahan, kemudian merumuskan masalah secara operasional. Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut; a) menetapkan kontrak perkuliahan yang akan dilakukan selama satu semester dengan berbagai alternatif pembelajaran yang akan dilakukan; b) membentuk kelompok untuk diskusi dan pembuatan makalah. Pada tahap ini dilakukan persiapan pelaksanaan langkah-langkah kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dosen yaitu mengkaji setiap pembahasan kemudian membuat makalah dan mempresentasikannya. Selain tugas dalam kelompok, mahasiswa juga diberi tugas mandiri membuat penerapan konsep sederhana IPS yang dapat diterapkan di SD dan dapat mendatangkan keuntungan bagi peserta didik di SD; c) observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

Data aktivitas dosen dalam perkuliahan

Aktivitas dosen dalam perkuliahan di observasi melalui 4 aspek (pribadi, pendorong, proses, dan produk). Lembar observasi dosen terdiri dari 12 kegiatan dengan pilihan skor 0-4. Skor diolah dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum q}{\text{Jumlah item}} \quad \text{dengan} \quad q\ \frac{SP1 + SP2}{2}$$

SP 1 = Skor pertemuan pertama, SP 2 = Skor pertemuan kedua

Kriteria Penilaian:

0 ≤ rata-rata < 0,8 : kinerja dosen kurang sekali
0,8 ≤ rata-rata < 1,6 : kinerja dosen kurang
1,6 ≤ rata-rata < 2,4 : kinerja dosen cukup
2,4 ≤ rata-rata < 3,2 : kinerja dosen baik
3,2 ≤ rata-rata < 4 : kinerja dosen baik sekali

Tabel 1
Lembar Observasi Dosen dalam Perkuliahan

No	Tahap	Indikator	Kategori Ketercapaian	
			Siklus 1	Siklus 2
1	Pendahuluan	1. Dosen membuka perkuliahan dengan doa	Baik	Baik
		2. Menyampaikan tujuan perkuliahan	Baik	Baik sekali
		3. Apersepsi	Baik	Baik
2	Kegiatan Inti	1. Penjelasan umum tentang kegiatan perkuliahan selama satu semester (kontrak perkuliahan)	Baik	Baik sekali
		2. Orientasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilakukan	Cukup	Baik
		3. Pembagian kelompok	Baik	Baik
		4. Membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong dalam menyelesaikan masalah	Cukup	Baik sekali
		5. Mengarahkan mahasiswa untuk berpikir kreatif	Cukup	Baik
		6. Pelaksanaan	Cukup	Baik
		7. Presentasi, tanya jawab, diskusi	Cukup	Baik
3	Kegiatan Akhir	1. Bersama mahasiswa membuat kesimpulan	Baik	Baik
		2. Refleksi	Cukup	Baik

Data respon dan kreativitas mahasiswa

Kreativitas mahasiswa dinilai dari lembar observasi pada setiap pembelajaran berlangsung yang merupakan indikator dari kreativitas tersebut. Lembar observasi kreativitas mahasiswa terdiri dari 4 kegiatan yang merupakan indikator dari kreativitas, dengan skor 0-4. Rumus menghitung rata-rata setiap indikator sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Setiap Indikator}}{\text{Jumlah Mahasiswa}}$$

Kriteria Penilaian:

0 $\leq$ rata-rata < 0,8 : kreativitas kurang sekali

0,8 ≤ rata-rata < 1,6 : kreativitas kurang
1,6 ≤ rata-rata < 2,4 : kreativitas cukup
2,4 ≤ rata-rata < 3,2 : kreativitas baik
3,2 ≤ rata-rata < 4 : kreativitas baik sekali

Rumus untuk menghitung rata-rata observasi setiap siklus

$$\text{Rata-Rata} = \frac{SP1 + SP\ 2}{2}$$

Tabel 2
Lembar Observasi Kreativitas Mahasiswa

No	Aspek yang Diamati	Kategori Ketercapaian	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Mempunyai pribadi kreatif a. Memiliki rasa percaya diri	Cukup	Baik
	b. Memiliki sikap ketekunan	Cukup	Baik Sekali
2	Pemberian press (dorongan)		Baik Sekali
	a. Terbiasa memberikan semangat pada diri sendiri dan teman	Baik	Baik Sekali
	b. Memiliki sikap pantang menyerah	Baik	Baik Sekali
3	Tahapan proses kreatif	Cukup	Baik
	a. Persiapan		
	1) Kemampuan memformulasikan masalah		
	2) Mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam pemecahan yang baru.	Cukup	Baik Sekali
	b. Inkubasi	Cukup	Baik Sekali
	1) Keuletan memecahkan masalah		
	2) Memecahkan masalah dengan berbagai cara.	Baik	Baik
	3) Menemukan atau merancang media presentasi denga baik.	Cukup	Baik
	4) Berani mencari permasalahan lain dan memecahkannya sendiri	Cukup	Baik
	5) Terdorong mengatasi masalah-masalah yang sulit.	Baik	Baik Sekali
	6) Menghargai pendapat orang lain yang berbeda.	Baik	Baik Sekali
	c. Luminasi		
	1) Kemampuan memecahkan masalah	Cukup	Baik
	2) Menerapkan konsep, sifat, dan atau	Cukup	Baik Sekali

	rumus dalam memecahkan masalah		
	d. Verifikasi		
	1) Kemampuan merevisi hasil pemecahan masalah	Baik	Baik Sekali
	2) Memiliki produk kreatif	Cukup	Baik
	3) Mencari banyak pengetahuan	Cukup	Baik
	4) Mampu mengembangkan keterampilan	Cukup	Baik Sekali

Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk menganalisis kekurangan-kekurangan pada siklus 1 untuk memperbaiki proses pembelajaran siklus berikutnya. Untuk mengetahui keberhasilan tindakan, maka hasil observasi kreativitas mahasiswa diukur berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dilakukan pada setiap siklus. Pada pertemuan pertama dosen membuat kontrak perkuliahan dengan mahasiswa selama satu semester. Saat kegiatan perkuliahan berlangsung semua kegiatan mahasiswa di observasi.

Pada siklus I dosen membuka perkuliahan, menyampaikan tujuan perkuliahan, apersepsi dan membuat kontrak perkuliahan selama satu semester. Menjelaskan tugas yang harus dilakukan mahasiswa dan mengarahkan cara kerja yang harus mereka lakukan. Setelah mahasiswa mengerti dan memahami tugas tersebut, mereka diberi kesempatan untuk mengerjakannya. Masing-masing kelompok mendapatkan satu topik yang akan dibahas dalam kelompoknya. Setelah mereka selesai membahas topik tersebut, mereka diminta untuk membuat makalah dan power point kemudian diminta mempresentasikan. Bagi mahasiswa yang tidak presentasi diberi kesempatan untuk menanggapi atau bertanya kepada kelompok yang presentasi. Masukan-masukan yang diberikan oleh teman-teman lain dicatat dan digunakan untuk memperbaiki makalah yang mereka buat.

Pelaksanaan siklus I pada komponen orientasi pelaksaanan kuliah, ketercapaian yang diperoleh dosen masih cukup sehingga perlu ditingkatkan. Begitu juga pada komponen membangkitkan rasa ingin tahu mahasiswa, mengarahkan mahasiswa untuk kreatif dan pada saat pelaksaanan, serta refleksi dosen belum maksimal untuk memotivasi siswa supaya mau bertanya dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Mahasiswa masih jarang yang bertanya, masih agak pasif dan kurang mendengarkan.

Pada siklus ke II beberapa komponen mengalami peningkatan. Dari yang semula baik menjadi baik sekali, dari yang semula cukup menjadi baik bahkan baik sekali. Komponen-komponen tersebut yaitu pada saat penyampaian tujuan perkuliahan, penjelasan umum tentang pelaksanaan kegiatan, orientasi pelaksanaan, membangkitkan rasa ingi tahu, pelaksanaan presentasi, diskusi dan refleksi. Pada siklu 2 ini mahasiswa nampak lebih aktif dan kreatif dibandingkan pada saat siklus 1.

Kreativitas mereka dalam membuat power point, dalam menyampaikan materi dan penjelasan terlihat lebih mantap dibandingkan pada saat siklus 1.

Hasil lembar observasi kreativitas mahasiswa menunjukan bahwa pada siklus I ada 12 komponen yang berada pada kategori cukup dan 6 komponen berada pada kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan 8 berada pada kategori baik dan 10 berada pada kategori baik sekali. Ini membuktikan bahwa kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan saat perkuliahan menggunakan model *active learning*.

Hasil penelitian ini mendukung temuan yang dilakukan oleh Mukhlison Effendi yang mengatakan bahwa integrasi *active learning* dan *internet-based learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa di PGMI. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfi Laila dan Sutrisno Sahari tentnag peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran, diperoleh hasil bahwa kreativitas mahasiswa meningkat dari siklus 1, 2, dan 3.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Bonwell (dalam Mukhlison Effendi, 2013: 288) bahwa pembelajaran aktif tidak hanya berpusat pada informasi yang diberikan oleh dosen tetapi kemampuan mahasiswa dalam menganalisis setiap permasalahan yang dihadapkan pada dirinya kemudian mencari solusi dari permasalahan teresebut. Mahasiwa dituntut lebih terampil dalam menyelesaikannya. Ketika dosen memberikan tugas hendaknya mahasiswa segera dapat merespon dengan baik dan mengerjakan tugas tersebut dengan penuh tanggung jawab. Selain dapat mengerjakan tugas itu dengan baik, harapannya mahasiswa juga dituntut untuk dapat menerepkannya dalam kehidupan sehari-hari juga pada saat nanti ketika sudah lulus kuliah dan menjadi guru dapat menerapkan dalam proses pembelajaran dengan baik.

Dari hasil wawancara mahasiswa mengatakan bahwa mereka termotivasi dengan menggunakan pembelajaran active learning, karena pembelajarannya menyenangkan dan memotivasi mahasiswa untuk terus belajar dan mencari sumber-sumber belajar lainnya bukan hanya dari internet.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran active learning dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada perkuliahan Konsep dasar IPS. Ini dibuktikan dari hasil lembar observasi kreativitas mahasiswa menunjukan bahwa pada siklus I ada 12 komponen yang berada pada kategori cukup dan 6 komponen pada kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan 8 berada pada kategori baik dan 10 berada pada kategori baik sekali.

DAFTAR PUSTAKA

Asrori, Mohammad. 2009. Psikologi Pembelajaran, Bandung : CV Wacana Prima

Hartono. 2008. *Strategi Pembelajaran Active Learning*. (https://sditalqalam.wordpress.com/2008/01/09/strategi-pembelajaran-active-learning/) diakses 27 Juni 2016.

Muhtadi, Ali. (2009). Implementasi Konsep Pembelajaran "Active Learning" sebagai Upaya untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa dalam Perkuliahan.*Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, Majalah Ilmiah Pembelajaran*.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan kreativitas anak berbakat. Departemen Pendidikan & Kebudayaan*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudarman, 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Uni B, Hamzah.2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Effendi, Muhklison. 2013. Integrasi Pembelajaran *Active Learning* dan *Internet-Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*.(Online), Vol. 7, No. 2. (http://www.journal.walisongo.ac.id/index.php/Nadwa/article/view/563/510), diakses 29 Juni 2016.

Laila, Alfi & Sahari, Sutrisno. 2016. Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. (Online), Vol. 1, No.2. (http://efektor.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/213/138), diakses 29 Juni 2016.