

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR DIAGRAM	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Pembelajaran Sejarah	10
1. Pembelajaran	10
2. Pembelajaran sejarah	13
B. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media	15
2. Pengertian Media <i>Windows Movie Maker</i>	16
3. Fungsi dan manfaat media <i>Windows Movie Maker</i> dalam pembelajaran	18
4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media	20
5. Pemilihan Media Pembelajaran	23
C. Kemampuan Berpikir kreatif.....	25
1. Pengertian Berpikir	25
2. Pengertian Berpikir dalam Pembelajaran.....	25

3. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif	26
4. Perkembangan Kreatifitas pada anak	27
5. Tujuan dan Manfaat Kemampuan Berpikir Kreatif	27
6. Ciri Berpikir Kreatif	28
7. Tahap Berpikir Kreatif	29
8. Hambatan Berpikir Kreatif	29
9. Evaluasi dalam Berpikir kreatif	30
D. Penelitian Terdahulu	31
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Lokasi dan Subjek Penelitian	31
B. Desain Penelitian.....	31
1. Rencana (<i>Plan</i>)	32
2. Tindakan (<i>Act</i>)	33
3. Pengamatan (<i>Observe</i>)	34
4. Refleksi (<i>Reflect</i>)	34
C. Metode Penelitian.....	27
D. Teknik Pengolahan Data	28
1. Analisis Data	39
2. Validasi Data	40
E. Instrumen Penelitian.....	41
1. Observasi	41
2. Wawamcara	42
3. Studi Dokumentasi	43
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA WINDOWS MOVIE MAKER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH	44
A. Desain dan Pembahasan.....	44
1. Desain Perencanaan	44
a. Observasi	44
2. Tahap-tahap Pelaksanaan	45
a. Siklus I	45

1) Perencanaan (<i>Plan</i>)	45
2) Pelaksanaan Tindakan (<i>Act</i>)	46
3) Observasi (<i>Observe</i>)	51
4) Refleksi (<i>Reflect</i>)	58
b. Siklus II	59
1) Perencanaan (<i>Plan</i>)	59
2) Pelaksanaan Tindakan (<i>Act</i>)	59
3) Observasi (<i>Observe</i>)	63
4) Refleksi (<i>Reflect</i>)	72
c. Siklus III	74
1) Perencanaan (<i>Plan</i>)	74
2) Pelaksanaan Tindakan (<i>Act</i>)	74
3) Observasi (<i>Observe</i>)	83
4) Refleksi (<i>Reflect</i>)	95
3. Deskripsi Hasil : Meningkatnya Cara Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Setelah Menggunakan Media <i>Windows</i> <i>Movie Maker</i>	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	103