

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media

Kata “media” yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” berasal dari bahasa latin yang artinya “perantara atau pengantar” jadi media merupakan perantara sebagai penyalur informasi dari sumber ke objek yang dimaksud, informasi tersebut kategorinya secara umum baik dalam bidang pendidikan, sosial, budaya, agama, politik teknologi dan sebagainya. Media yang digunakan pun sangat beragam jenisnya baik berupa fisik dan nonfisik. Menurut Oslon dalam Suryani, dkk. (2018 , hlm.2) menyatakan mengenai media bahwa “medium merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan symbol melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi” media merupakan penyalur atau perantara dalam bentuk benda apapun yang dapat menyalurkan atau mendistribusikan informasi atau simbol yang ditangkap dengan indera yang kemudian dapat diterjemahkan dengan jelas, penjelasan ini sehubungan dengan pendapat Suryani dan Agung S dalam Suryani, dkk. (2018, hlm. 2) menyatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa” sedangkan lebih luas lagi Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Suryani dkk. (2018, hlm. 2) mengatakan:

“Pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu terwujud dalam grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.”

Bila media dijadikan sumber belajar maka pengertian media menurut Djarman dan Djarmah dan Zain (2014, hlm. 120) berpendapat bahwa secara umum media

dapat dimaksudkan berupa orang, benda, maupun hal yang terjadi yang darinya siswa dapat memperoleh informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka media merupakan alat atau perantara untuk menyampainya informasi dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

a) Prinsip-prinsip Penggunaan Media

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baik, walaupun demikian dalam pemanfaatannya perlu memperhatikan prinsip-prinsip nya, yaitu sebagai berikut:

Drs. Sudirman N. dalam Zain dan Djamarah (2014, hlm.126) mengungkapkan prinsip-prinsip media pembelajaran yang dibagi menjadi tiga kategori:

1) Tujuan pemilihan

Pemilihan media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Penggunaan media harus tepat dan sesuai objeknya apakah media pembelajaran tersebut akan digunakan untuk kelompok untuk individu tertentu ataukah sasaran tertentu berdasarkan tingkat pendidikan pada TK, SD, SMP, SMA, untuk anak berkebutuhan khusus, untuk masyarakat pedesaan, masyarakat perkotaan. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media

2) Karakteristik Media

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.

3) Alternatif pilihan

Menurut Sudjana dalam Zain dan Djarmah (2014, hlm. 127)) bahwa:

- (a) Menentukan media dengan tepat; artinya guru memilih terdahulu yang sesuai dengan kriteria untuk tujuan serta bahan ajar dikelas
- (b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan anak.

- (c) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- (d) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang terjadi dalam pendidikan menurut Syah (2000, hlm.92) bahwa pembelajaran merupakan perubahan perbuatan yang mendarah daging kemudian lahir dari kemampuan internalisasi dengan berbagai aspek di sekitarnya yang melibatkan proses berpikir. Sedangkan menurut Sardiman (2000, hlm.20-21) bahwa:

Pengertian belajar dibagi menjadi dua yaitu pengertian luas dan khusus. Dalam pengertian luas belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Dalam arti sempit belajar diartikan sebagai usaha penguasaan materi atau ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Menurut Degeng dalam Uno (2012, hlm.2) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Secara umum pembelajaran dapat dikatakan sebuah proses yang terjadi dalam pendidikan yang melibatkan guru dan siswa dan saling berinteraksi, dalam pembelajaran memiliki makna yang luas yaitu bukan hanya sekedar sebuah proses melainkan suatu cara yang dilakukan untuk mencapai sebuah perubahan yang berarti pada diri manusia untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Surya (2015, hlm.129) menyatakan mengenai teori pembelajaran behaviorisme merupakan pemberian stimulus terhadap respon “pembelajaran merupakan proses pembentukan perkaitan antar stimulus dan respon. Dengan demikian perubahan perilaku itu lebih banyak karena pengaruh lingkungan”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat dimengerti bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang mana di dalamnya terdapat interaksi dan upaya untuk membentuk sebuah perubahan yang baik kepada siswa dan perubahan tersebut tampak nyata.

a) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan rencana atau cara yang berupa segala tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan perencanaan tindakan ini dilakukan untuk mencapainya, artinya dalam penyusunan strategi ini adanya arah yang terstruktur untuk sampai pada muaranya yaitu tujuan dalam pembelajaran serta adanya keterlibatan antara guru dengan siswa. Dalam pelaksanaan strategi pembelajaran mengharuskan terjadinya keterlibatan antara guru dan siswa tidak hanya salah satunya saja seperti yang dikatakan Kemp dalam Sanjaya (2014, hlm. 126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam strategi pembelajaran terdapat dua jenis strategi *exposition-discovery learning* dan *group-individual learning*

- 1) pertama. strategi *exposition* disebut juga strategi pembelajaran langsung maksudnya dalam pembelajaran guru lebih banyak memberikan materi dan siswa tidak dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan kata lain dalam pembelajaran tidak menjadi subjek dalam kegiatan pembelajaran di kelas melainkan menjadi objek.
- 2) Kedua yaitu strategi *discovery* siswa mencari pengetahuan sendiri melalui berbagai aktivitas dan guru hanya sebagai fasilitator. Strategi pembelajaran kelompok atau *group* merupakan pembelajaran yang aktivitasnya berdasarkan kelompok bukan berdasarkan kemampuan individu, ada kelompok besar dan kelompok kecil yang mana kelompok ini dibimbing oleh seorang guru atau beberapa guru selanjutnya ada strategi *individual* merupakan pembelajaran yang menuntut kemandirian siswa dalam prosesnya tergantung pada kemampuan individu siswa itu sendiri.

b) Prinsip-prinsip Pembelajaran

Ada pun prinsip-prinsip yang terkait dengan hal ini diantaranya yaitu:

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung siswa
- 4) Pengulangan belajar
- 5) Materi pembelajaran yang menantang dan merangsang
- 6) Balikan dan penguatan terhadap siswa

c) Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Egen dan Kauchak dalam Hafni (2018, hlm. 18) menjelaskan enam pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan dan perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan yang ditemukan.
- b) Guru menyediakan materi sebagai focus berpikir dan berinteraksi dalam pembelajaran
- c) Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- d) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntutan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- e) Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
- f) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

d) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Dalam sebuah pembelajaran seorang guru tentu menginginkan suatu ketercapaian dalam sebuah rencananya pada pembelajaran, namun terkadang tidak menutup kemungkinan kegagalan datang dan untuk menghindari hal tersebut maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sesuai dengan pendapat Djarmah dan Zain (2014, hlm. 109-119), bahwa:

(1) Tujuan

Tujuan merupakan landasan utama dalam bertindak dan sebagai pedoman, kejelasan dalam kegiatan belajar mengajar berasal dari rumusan tujuannya. Hal ini akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Tujuan merupakan *goals* utama yang kemudian menjadi landasan penyusunan strategi untuk mencapainya, jika tujuannya tidak

terarah dan tidak ada kepastian sasaran maka tidak akan ada rencana yang terstruktur dalam rencana membangun strategi, dari tujuan inilah yang seharusnya segala rencana akan terbentuk seperti apa.

(2) Guru

Guru adalah pendidik yang memiliki peran besar dan guru yang memberikan pengetahuan kepada siswa di sekolah, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dan hal ini memiliki pengaruh kepada guru terhadap pembelajaran pertama kepribadian seorang guru, guru yang memiliki pribadi yang kuat akan berpengaruh pada siswa kepribadiannya akan memiliki pengaruh pada cara mengajarnya kepada siswa. Kedua latar belakang pendidikan dan pengalaman guru hal ini yang mempengaruhi kompetensi guru, guru yang memiliki latar belakang pendidikan keguruan akan sangat berbeda dengan yang tidak memiliki latar belakang pendidikan keguruan. Ketiga adalah pandangan guru terhadap anak didik akan memberikan pengaruh dalam pendekatannya kepada siswa dan tentu akan menghasilkan proses belajar mengajar yang berbeda.

(3) Anak didik

Anak didik adalah sekumpulan siswa yang berada di dalam kelas masing-masing individu memiliki keunikan dan karakternya serta potensi yang dimilikinya, mereka dapat berkembang dengan modal kemampuan atau bakat yang telah dibawanya masing-masing selain dari hal ini banyak sedikitnya jumlah siswa di dalam kelas pun sangat mempengaruhi keberhasilan dalam pengelolaan di dalam kelas semakin banyak siswa di dalam kelas maka tidak menutup kemungkinan akan terjadinya proses pengelolaan yang lebih memakan waktu dan lebih sukar. Dari beberapa hal tersebut tentu akan berpengaruh terhadap capaian tujuan dalam pembelajaran dan melalui hal ini dapat dilihat mengenai keberhasilan siswa dalam pembelajaran melalui deretan hasil rapor berupa deskripsi ketercapaian siswa selama proses pembelajaran.

(4) Kegiatan pengajaran

Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran dalam menciptakan lingkungan belajar, dalam kegiatan belajar guru yang menggunakan pendekatan baik secara individual ataupun kelompok selain dari hal itu guru pun yang menentukan model dalam pembelajaran, penggunaan jenis model oleh guru dapat menciptakan suasana sesuai dengan model yang diterapkan

(5) Bahan dan evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang tercantum dalam kurikulum untuk digunakan sebagai keperluan ulangan. Dalam evaluasi terdapat beberapa jenis yang dapat digunakan guru untuk dijadikan cara pembuatan soal evaluasi yaitu pilihan bena-salah (*true-false*), pilihan ganda (*multiple choice*), menjodohkan (*matching*), melengkapi (*completion*), dan *essay*. Beberapa alat evaluasi tersebut tentu memiliki beberapa kelebihan dan kekurangannya masing-masing maka guru memiliki petimbangannya dalam menentukan.

(6) Suasana evaluasi

Pada saat evaluasi peran penagawas sangat penting dalam memantau proses evaluasi di dalam kelas terutama yang paling penting adalah untuk mengawasi dari tindakan kecurangan yang dilakukan siswa semua demi terwujudnya kejujuran. .

e) Hasil Belajar

Untuk menyatakan berhasilnya suatu pembelajaran tentunya guru memiliki pandangan masing-masing mengenai hal ini tergantung paham yang dianutnya, namun untuk menyamakan persepsi dapat dikrucutkan dengan beberapa hal diantaranya seperti yang dikemukakan oleh Djarmah dan Zain (2014, hlm. 105) bahwa:

- (1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- (2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan Pengajaran/ Instruksional Khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok

Siswa dapat dikatakan memiliki perkembangan selama proses pembelajaran yaitu ketika terjadinya perubahan dalam dirinya baik dalam pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran dan memiliki perubahan perilaku yang sesuai dengan garis dalam tujuan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai perantara atau penghantar untuk menyampaikan pesan yang digunakan pada proses pembelajaran. Criticos dalam Daryanto (2016, hlm 4-5) mengatakan bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan” dan menurut Gagne dalam Karwati dkk. (2015, hlm.224) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang terdapat pada lingkungan siswa yang kemudian dapat merangsang motivasi kepada siswa dalam belajar.

Berkaitan dengan hal itu bahwa salah satu hal penting yang semestinya mendorong meningkatkan kualitas dalam pembelajaran di dalam kelas Miarso dalam Suryani, dkk. (2018, hlm.3) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya kembali.” Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan secara sengaja untuk merangsang kemampuan siswa, pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik dalam memberikan materi atau informasi dalam menyampaikan informasi inilah ada berbagai cara dan upaya untuk menyampaikannya agar bermakna dan tidak abstrak.

Menurut Aqib (2017, hlm.50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa), makna media pembelajran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan berupa informasi kepada siswa, media memiliki makna lebih luas dari sekedar sebuah benda. Sanaky dalam Murfiah

(2017, hlm.4) mendefinisikan media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Selain itu lebih spesifik lagi menurut Rohmawati dan Wibowo (2018, hlm. 1449-150) “media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk memprtinggi efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara berupa alat yang memiliki fungsi tersendiri sesuai dengan keefektifitasannya yang dapat menterjemahkan makna yang abstrak dari sebuah informasi

a) Manfaat Media Pembelajaran

Dalam penggunaannya media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, menurut Utami dan Julianto (2013, hlm. 2) menyatakan mengenai fungsi media pembelajaran, bahwa:

Menggabungkan dua indera dalam penggunaannya yaitu indera pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media audio visual merangsang siswa untuk belajar dengan mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa. Media audio visual mampu membantu guru dalam memvisualkan materi ditambah dengan audio yang akan memperkaya lingkungan belajar siswa, memelihara eksplorasi, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017, hlm. 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Aqib (20117, hlm.51) menyebutkan fungsi media pembelajaran secara umum, yaitu:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaksi
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar

- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Manfaat masing-masing media:

- 1) Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
- 3) Objek bisa besar/kecil
- 4) Gerak bisa cepat/lambat
- 5) Kejadian masa lalu, objek yang kompleks.

Selain daripada hal yang telah dijelaskan, menurut Daryanto (2016, hlm. 5)

secara umum media memiliki kegunaan, yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairha belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya

b) Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran beberapa hal perlu menjadi perhatian agar penggunaannya semakin bermanfaat seperti prinsip dalam penggunaan media, menurut Aqib (2017, hlm.53) prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan
- 2) Gunakan media seperlunya, jangan berlebihan
- 3) Penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar
- 4) Pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran
- 5) Hindari penggunaan media yang hanya sekedar mengisi waktu
- 6) Perlu persiapan yang cukup sebelum menggunakan media.

Selain dari hal di atas, prinsip penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam Suryani, dkk. (2018, hlm.34) menjelaskan sebagai berikut:

- (a) Menentukan jenis media dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media yang sesuai dengan tujuandan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

- (b) Memperhitungkan subjek penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
- (c) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, dan sarana yang ada.
- (d) Menempatkan penggunaan media pada waktu, tempat, dan situasinya yang tepat. Artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat selama proses belajar mengajar menjelaskan materi dengan media.

c) Ciri-ciri Media Pembelajaran

Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran perlu dilakukan karena akan berkaitan media yang seperti apa yang dibutuhkan ketika dalam penggunaannya. Bates dalam Suryani, dkk. (2018, hlm.55) menyatakan, mengidentifikasi tiga karakteristik penentuan media yang perlu diperhatikan, di antaranya sebagai berikut:

1) Disiarkan (satu arah) vs komunikatif (dua arah)

Media pembelajaran yang disiarkan maksudnya adalah media siaran satu arah seperti televisi misalnya bahkan teknologi internet juga bisa menjadi media siaran satu arah. Sedangkan media komunikatif adalah media yang memungkinkan guru dan siswa melakukan interaksi timbal balik selain antar guru dan siswa atau juga antara siswa dengan siswa misalnya adalah telephone, *video-converencing*, e-mail, forum diskusi online, media sosial internet atau media teknologi komunikatif sehingga semua pengguna dapat saling berinteraksi

2) Sinkron (*live/langsung*) vs asinkron (direkam sebelumnya)

Teknologi sinkron mengharuskan semua orang yang berpartisipasi dalam komunikasi untuk berpartisipasi bersama meskipun tidak mesti berada di tempat yang sama. Sedangkan teknologi asinkron

memungkinkan peserta untuk mengakses pada waktu yang beragam, semua media yang direkam bersifat asinkron seperti buku, DVD, ceramah yang direkam melalui ceramah dan tersedia untuk streaming sesuai permintaan, dan forum diskusi online semua adalah media atau teknologi asinkron.

3) Media tunggal vs media kaya (multimedia)

Penggunaan multi media ini sebaiknya didahulukan penggunaan media yang sederhana terlebih dahulu, namun jika media sederhana tidak dapat berfungsi baik, maka menggunakan media kaya atau kompleks akan menjadi lebih baik. Menurut Garlach dan Ely dalam Suryani, dkk (2018, hlm.57) memiliki indikator utama yang dimiliki media pembelajaran:

- (a) Karakter fiksatif (*Fixative Property*) yaitu media pembelajaran dapat merekam, melestarikan, merekonstruksi suatu peristiwa.
- (b) Karakter manipulatif (*Manipulative Property*) artinya media mempunyai peran penting dalam memberikan pemahaman akan suatu peristiwa atau objek. Media mampu menyajikan segala peristiwa yang berlangsung lama menjadi lebih singkat.
- (c) Karakter distributive (*Distributive Property*) maksudnya media pembelajaran mampu menghadirkan peristiwa atau objek yang sulit dijangkau dapat hadir di dalam kelas

d) Aspek-aspek dari media pembelajaran, adalah:

(1) Media audio

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Daryanto (2016, hlm. 51-52) menyatakan media audio, bahwa:

“..untuk melatih segala kegiatan pengembangan ketrampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek ketrampilan pendengaran, yang dapat dicapai dengan media audio, (a) ialah berupa pemusatan perhatian (b) mengikuti pengarahan (c) melatih daya analisis (d) menentukan arti dan konteks (e) memilah informasi dan gagasan (f) merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi”

(2) Media visual

Menurut Levied an Lenz dalam Maya (2005, hlm. 94) menyatakan mengenai media visual memiliki 4 fungsi, yaitu:

Pertama, yaitu atensi media visual digunakan sebagai alat sentral dalam proses pembelajaran, tampilan atau bentuk media visual yang menarik akan mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Kedua, fungsi afektif media visual mampu membangkitkan minat peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Ketiga, kognitif media visual akan mempermudah dalam memahami dan mengingat terhadap pesan yang terkandung dalam gambar. Keempat, kompensatoris media visual yang digunakan dapat mengakomodir kelemahan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang ditampilkan dalam gambar, peserta didik yang lemah dalam memahami materi yang disampaikan dalam bentuk verbal akan terbantu dengan penggunaan media visual

(3) Media audio visual

Menurut Zaiful dkk. (2018, hlm. 82-83)

- (a) Bahan pengajaran akan lebih luas maknanya sehingga dapat lebih
- (b) dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- (c) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan,, mendemonstrasikan, dan lain-lain
- (e) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

Mengacu dari beberapa aspek di atas, indikator media pembelajaran yaitu:

- (1) Memperjelas suatu pesan yang disampaikan
- (2) Melatih daya analisa siswa terhadap pesan yang disampaikan
- (3) Membantu meningkatkan ide dan gagasan
- (4) Meningkatkan gairah belajar siswa
- (5) menarik

e) Jenis Media Pembelajaran

Arsyad dalam Suryani dkk. (2018, hlm. 48) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

(1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia adalah jenis media yang tertua untuk mengkomunikasikan informasi. Media berbasis manusia ini dapat bermanfaat ketika tujuannya untuk mengubah sikap atau bertujuan secara langsung terlibat dalam pembelajaran. Media berbasis manusia dapat memberikan pengaruh secara langsung dalam proses pembelajaran dengan eksplorasi terbimbing melalui analisis-analisis terhadap yang terjadi selama pembelajaran dan dapat memberikan kebutuhan siswanya sesuai dengan diagnosis yang dapat dirasakan secara langsung

(2) Media Berbasis Cetakan

Berdasarkan pengertian yang disampaikan oleh Arsyad dalam Suryani dkk. (2018, hlm. 50) bahwa “ media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas”. Media berbasis cetak dapat menampilkan suatu gambaran kepada para pengguna yaitu dalam bentuk suatu data, narasi atau teks, atau bahkan disertai gambar untuk memperjelas suatu narasi atau penjabaran pada teks. Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Suryani dkk. (2018, hlm. 50) bahwa media berbasis cetakan yang merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran ini mempunyai ciri sebagai berikut:

- (a) Teks dibaca secara linear
- (b) Teks menampilkan komunikasi atau arah dan reseptif
- (c) Teks ditampilkan statis
- (d) Pengembangan sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual
- (e) Teks juga berorientasi pada siswa
- (f) Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai

Media berbasis cetakan memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain, diantaranya adalah:

- (a) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak
- (b) Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing
- (c) Mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan dimana saja
- (d) Lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna
- (e) Perbaikan atau revisi mudah dilakukan

Kelemahan media berbasis cetakan:

- (a) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama
- (b) bahan cetak yang terlalu tebal mungkin dapat membosankan siswa sehingga menurunkan minat siswa untuk membaca
- (c) apabila bahan yang digunakan kualitasnya jelek akan mudah rusak

(3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual ini tidak berbeda jauh dengan media berbasis cetak, persamaan yang ada merupakan dasar pengembangan dari media berbasis visual, media berbasis visual menggambarkan lebih jelas suatu objek dari wujud nyatanya sehingga seolah-olah ia dapat menggambarkan keadaan dari hal yang dimaksud. Media visual memiliki karakteristik tersendiri berikut merupakan karakteristik media berbasis visual menurut Suryani dkk. (2018, hlm. 51) :

- (a) Visual diamati berdasarkan ruang
- (b) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif
- (c) Visual juga ditampilkan statis
- (d) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks
- (e) Media visual juga berorientasi pada siswa
- (f) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai

Media berbasis visual dapat memberikan dampak positif pada minat siswa, menurut Arsyad (2017, hlm. 89) menyatakan bahwa:

Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar lebih efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Media berbasis visual memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- (a) Lebih menarik karena adanya gambar sehingga memberikan pengalaman nyata kepada siswa
- (b) Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, *mind mapping* dan singkatan
- (c) Media visual dapat memberikan kelancaran pemahaman dan memperkuat ingatan siswa
- (d) Dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Selain daripada itu media berbasis visual pun memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- (a) Siswa yang mengalami gangguan penglihatan akan bermasalah dengan media ini
- (b) Siswa akan tidak memahami jika pada gambar terdapat gambar yang tidak sama dengan bentuk nyata
- (c) Tidak cocok untuk siswa yang memiliki gaya belajar auditif dan kinestetik
- (d) Akan memerlukan waktu yang lama dan keterampilan yang khusus dalam pembuatan media agar terlihat seperti yang aslinya

(4) Media Berbasis Audio Visual

Menurut Arsyad dalam Suryani dkk. (2018, hlm. 53) pengajaran melalui audio visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Berikut ini beberapa ciri media berbasis audio visual menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Suryani dkk. (2018, hlm. 52) adalah:

- (a) Bersifat linear

- (b) Menyajikan visualisasi yang dinamis
- (c) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- (d) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
- (e) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif
- (f) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.

(5) Media Berbasis Komputer

Media berbasis computer adalah media pembelajaran untuk menyampaikan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. menurut Arsyad dalam Suryani dkk. (2018, hlm. 54) mengatakan tentang media berbasis komputer

Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: scenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Oleh karena itu perancangan pembelajaran menggunakan media berbasis computer memerlukan persiapan meliputi perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan, penunjang pembelajaran, dan pengguna media pembelajaran tersebut

Ada pun ciri-cirinya menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Suryani (2018, hlm. 54) sebagai berikut:

- (a) Dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau secara linear
- (b) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancangan atau pengembangan sebagaimana direncanakannya
- (c) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik
- (d) Prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini
- (e) Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi yang tinggi

Menurut Djarmah dan Zain (2014, hlm.124) dari jenisnya media terbagi menjadi:

- a) Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan indera pendengaran saja, seperti misalnya radio, kaset.

b) Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan saja, seperti gambar, lukisan, foto, slide, simbol-simbol, atau film bisu tanpa suara.

c) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan suara dan gambar, media audio visual ini terbagi lagi menjadi:

- (1) Audio visual murni, yaitu suara dan gambar bersumber dari sumber yang sama
- (2) Audio visual tidak murni, yaitu suara dan gambar berasal dari sumber yang berbeda.

Jenis media ini dapat digolongkan pada potensi yang dimiliki manusia berdasarkan kelebihan daya tangkap inderanya. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran sangat mendukung dalam proses pembelajaran dalam memberikan pengalaman dan menumbuhkan kemampuan tidak hanya untuk guru namun pada siswa dan hal yang menjadi perhatiandalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perencanaannya dan peluang-peluang keefektifitasan dan efesiennya terkait fungsi media yang akan digunakan selain dari aspek ini juga perlu mempersiapkan berkenaan dengan sasarannya serta pendukung lain yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran hal ini dilakukan agar dapat melakukan proses pembelajaran dengan media yang baik.

4. Daya Kreativitas

Kreativitas sering dikatakan sebuah manifestasi dari kemampuan kognitif yang melahirkan sebuah tindakan yang rasional dan terstruktur untuk memecahkan masalah, namun lebih tepat lagi makna kreativitas seperti yang dikatakan oleh Danny (2017, hlm. 55) “kreativitas sebagai salah satu wujud

kemampuan mental tetapi lebih menekan pada proses berpikir yang bersifat lentur (divergen) artinya dalam mengatasi suatu masalah dapat menerima solusi jawaban dari berbagai perspektif”. Kreativitas adalah hal yang perlu mendapat tempat khusus dalam dunia pendidikan, kreativitas dalam proses pembelajaran sebagai aktualisasi siswa dalam memaknai sebuah pembelajaran sehingga lahirlah produk, gagasan, ide baru sebagai sebuah karya yang orisinal. Atas itulah kreativitas perlu dipupuk sedari dini, menurut Maslow dalam Budiarti (2015, hlm. 67) mengatakan “sumber dari kreativitas adalah kecenderungan mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua” lalu Budiarti (2015, hlm 67) menambahkan bahwa kreativitas cenderung menghasilkan hal yang baru baik itu berupa ide atau gagasan dan karya yang berbeda dari sebelumnya. Selain itu menurut Guilford dalam Munandar (2014, hlm.31) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat banyak peluang dalam menyelesaikan masalah, dengan daya kreatif yang dimiliki oleh seseorang maka ia mampu memiliki cara sebagai pemecahan masalah. Selain dari hal demikian kreativitas merupakan sebuah ungkapan jiwa seseorang yang lahir melalui karya atau ide sendiri dan hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh James J. Gallagher dalam Rachmawati dan Kurniati (2012, hlm. 13) mengatakan bahwa “*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and products, in fashion that is novel to him or her*” kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Menurut Maslow dalam Munandar (2014, hlm.31) berpendapat “dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia”

Menurut Munandar (2014, hlm.25)

kreativitas 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

Selain dari itu Munandar (2017, hlm. 47) ia juga berpendapat bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada”. Berdasarkan beberapa pengertian ini dapat disimpulkan secara garis besar yang dimaksud kreativitas yaitu suatu manifestasi jiwa berupa ide atau produk yang muncul dan bisa mendapat dukungan munculnya ide atau produk tersebut dari unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya yang kemudian dihubungkan dan menjadi ide baru sebagai suatu orisinalitas yang dimiliki oleh seseorang yang kemudian dapat diungkapkan baik berupa produk maupun gagasan yang memiliki karakter variasi tersendiri.

a) Strategi Pengembangan Kreativitas

Ada beberapa hal yang dapat dijadikan titik tolak pengembangan daya kreativitas yang disebut dengan strategi pengembangan kreativitas berdasarkan 4P, dalam Munandar (2014, hlm.45) menyebutkan:

1) Pribadi

Kreativitas merupakan ungkapan dari masing-masing keunikan individu. Ungkapan kreativitas mencerminkan orisinalitas individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik ini dapat diharapkan munculnya ide-ide baru yang inovatif.

2) Pendorong (press)

Kreativitas siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungan dan dorongan kuat dalam dirinya sendiri. Bakat kreatif dapat berkembang jika ada pendorong dari lingkungan dan juga dapat terhambat jika lingkungan tidak mendukung. Di dalam sekolah, keluarga, masyarakat, lingkungan pekerjaan harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif.

3) Proses

Untuk mengembangkan kreativitas diperlukannya waktu untuk sibuk tersendiri dan pendidik pun semestinya membantu merangsang siswa dalam

kegiatan kreatif, dengan membantu sarana dan prasarana yang diperlukan, sehingga yang dimaksud adalah bahwa kreatifitas memerlukan waktu dengan didukung oleh faktor lain yang mendukungnya.

4) Produk

Kondisi seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan dan sejauh mana kedua faktor ini mendorong pada proses. Dengan ciri-ciri pribadi kreatif dan dukungan akan menghantarkan seseorang sampai sejauh mana ia akan tumbuh kreatif.

b) Ciri Kreativitas

Dalam menilai apakah seseorang dapat dikatakan kreatif dapat melalui ciri-ciri yang nampak salahsatunya, berikut seperti yang dikatakan oleh Munandar (2014, hlm.35) yang menyatakan mengenai ciri kreativitas “biasanya anak kreatif selalu ingin selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif”.

Munandar (2014, hlm.35-36) ciri orang yang kreatif:

- (a) Tingkat energy, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang kreatif; demikian pula keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan menantang
- (b) Mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau dan memiliki kemampuan bermain dengan ide konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.
- (c) Kecenderungan lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius
- (d) Minat seni dan keindahan juga lebih kuat dari rata-rata. Walaupun tidak semua orang berbakat kreatif menjadi seniman, tetapi mereka memiliki minat yang cukup besar terhadap seni.

Menurut Carl Rogers dalam Munandar (2014, hlm.34) ada tiga kondisi pribadi yang kreatif ialah:

- (a) Keterbukaan terhadap pengalaman
- (b) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*)

(c) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep

Selain itu Winardi dalam Yusri (2016, hlm. 25) juga menjelaskan bahwa ciri dari kreativitas adalah kemampuan untuk menghubungkan ide-ide dan problem-problem yang dicapai dari banyak sumber; cenderung memiliki banyak alternatif terhadap masalah atau subjek tertentu; memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pemikirannya.

c) Indikator Kreativitas

Menurut Sund dalam Makmur (2015, hlm. 5) individu yang kreatif adalah:

- (1) Keinginan siswa untuk melakukan suatu tindakan dan rencana yang inovatif setelah dipikirkan matang-matang terlebih dahulu
 - (2) Percaya diri dan imajinatif untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran
 - (3) Memiliki dedikasi yang bergairah serta aktif dalam menanggapi tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak
 - (4) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- Dari beberapa aspek tersebut, maka indikator yang dapat dirumuskan sebagai berikut:
- (a) Siswa mampu mengungkapkan pendapatnya dan mampu menceritakan kembali suatu peristiwa
 - (b) Ketertarikan untuk membuat suatu karya
 - (c) Senang untuk melakukan percobaan
 - (d) Berani melakukan hal baru

d) Faktor Penghambat Dan Pendukung Daya Kreativitas

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2012, hlm. 27) menyatakan siswa yang mendapat rangsangan (melihat, mendengar, dan bergerak) akan berpeluang lebih cerdas begitupun sebaliknya, karena kreativitas berkaitan dengan rasa kebebasan pribadi, siswa yang mendapatkan rangsangan yang baik akan memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang lebih sebelum berekspresi dan berkarya. Rachmawati dan Kurniati (2012, hlm.27-33) menyatakan mengenai faktor ini, terdapat empat faktor yang dapat mendorong dan menghambat kreativitas, yaitu:

- 1) Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif akan muncul jika siswa mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek pribadi siswa distimulasi agar dapat mengembangkan potensi pribadi kreatif misalnya rasa percaya diri, keberanian, ketahanan diri dan sebagainya. Siswa diberi stimulasi agar memberikan rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan. Menerima kekurangan dan kelebihan siswa akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif, dan berbuat sesuatu dengan secara spontan serta dengan timbulnya kenyamanan di awal akan lebih merangsang siswa untuk berkembang dan mengaktualisasikan dirinya sendiri.

2) Iklim dan Kondisi Lingkungan

Lingkungan berpengaruh besar untuk menciptakan membangun suasana jiwa. Lingkungan yang tidak nyaman, sesak, pencahayaan yang tidak baik, bau dan kotor tentu akan berdampak kurang baik dan tidak akan membangkitkan gairah, mematikan kreativitas, karena dari kondisi jiwa dapat berpengaruh untuk . Cherry dan Ayan dalam Rachmawati dan Kurniati (2012, hlm. 28) mengemukakan beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif, sebagai berikut:

- (a) Pencahayaan
- (b) Sentuhan warna
- (c) Seni dalam lingkungan
- (d) Bunyi
- (e) Aroma
- (f) Sentuhan
- (g) Cita rasa

3) Peran Guru

Guru lebih dari seorang pengajar, melainkan sebagai pendidik yang memberikan peran penting terciptanya peluang yang besar untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Guru yang kreatif adalah guru yang dapat menggunakan berbagai pendekatan dalam proses belajar serta dapat

membimbing siswa. Berikut beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa:

- (a) Percaya Diri
- (b) Berani Mencoba Hal Baru
- (c) Memberikan Contoh
- (d) Menyadari Keragaman Kreativitas Siswa
- (e) Memberikan Kesempatan Kepada Siswa untuk Berekspresi dan Bereksplorasi
- (f) Positif Thinking

4) Peran Orang Tua

Munandar dalam Rachmawati dan Kurniati (2012, hlm. 32) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut:

- (a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan
- (b) Memberi waktu kepada anak untuk merenung, berpikir, dan berkhayal
- (c) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri
- (d) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal
- (e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan
- (f) Menunjang dan mendorong kegiatan anak
- (g) Menikmati keberadaannya bersama anak
- (h) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
- (i) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
- (j) Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak

Adapun sikap orang tuayang tidak mendukung kreativitas ialah:

- (1) Mengatakan pada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan
- (2) Tidak membolehkan anak marah kepada orang tua
- (3) Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
- (4) Tidak membolehkan anak bermain dengan anak dan keluarga yang berbeda pandangan

- (5) Anak tidak boleh ribut
- (6) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
- (7) Orang tua memberi saranspesifik tentang penyelesaian tugas
- (8) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
- (9) Orang tua tidak sabar terhadap anak
- (10) Orang tua dan anak adu kekuasaan
- (11) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas

e) Cara Mengukur Potensi Kreativitas

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengetahui kreativitas seseorang diantaranya melalui tes dan nontes. Berikut beberapa hal yang dapat dilakukan menurut Munandar (2016, hlm. 59) yaitu:

- 1) Tes mengajukan pertanyaan, yang merupakan bagian dari tes torrance untuk berpikir kreatif dan dimaksudkan untuk mengukur kelenturan berpikir
- 2) Tes *risk Taking*, digunakan untuk menunjukkan dampak dari pengambilan risiko terhadap kreativitas
- 3) Tes *Figure Preference* dari Barron-Welsh yang menunjukkan preferensi untuk ketidakteraturan, sebagai salah satu ciri kepribadian kreatif
- 4) Tes *Sex Role Identit*, untuk mengukur sejauh mana seseorang mengidentifikasi diri dengan peran jenis kelaminnya, alat yang digunakan di Indonesia adlah *Ben Sex Role Inventory*.
- 5) Daftar periksa (checklist) dan kuesioner, alat ini disusun berdasarkan penelitian tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif
- 6) Daftar pengalaman, teknik ini untuk menilai apa yang telah dilakukan oleh seseorang di masa lalu beberapa penelitian korelasi yang tinggi antara laporan diri dan prestasi kreativitas di masa depan. Format yang paling sederhana yaitu seseorang diminta untuk menuli auto biografi yang kemudian dinilai kuantitas dan kualitas perilaku kreatif.
- 7) Meode yang lebih formal lagi ialah *The State of Past Creative Activities* yang dikembangkan oleh Bell yang dikutip Dacey dalam Munandar (2016,

hlm 60), instruksinya yaitu “daftarlah kegiatan kreatif yang telah anda lakukan selama 1-3 tahun terakhir. Ini dapat meliputi kegiatan seni, sastra, sastra, atau ilmiah. Silahkan merinci kegiatan atau produk yang anda hasilkan, termasuk pameran untuk umum dari produk tersebut”. Setiap kegiatan dinilai berdasarkan kriteria. Kemudian individu secara keseluruhan berdasarkan perangkat kriteria kedua.

- 8) Ramdani dkk. (2018, hlm. 110) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengukuran Level Kreativitas Siswa Berdasarkan Skala Kekuatan dan Kebijakan Karakter dan tes Kreativitas Verbal* menyatakan bahwa mengukur perilaku kreativitas dengan menggunakan skala kekuatan dan kebijakan karakter yang diukur menggunakan skala *likert* yang terdiri dari skor 1 sampai 5 dan test kreativitas verbal yang terdiri dari enam subtest yaitu subtest permulaan kata, penyusunan kata, pembentukan kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam penggunaan dan apa akibatnya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini dapat menjadi salah satu acuan dan referensi terhadap peneliti untuk memperkaya teori peneliti dalam melakukan penelitian. peneliti pun tidak menemukan judul yang sama dengan objek peneliti, namun peneliti dapat menjadikan ini menjadi bahan referensi dan kajian dalam penelitian.

Menurut Astuti (2017, hlm.39) pada penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Media Fotonovela* volume 8 menyatakan bahwa pada siswa dengan berjumlah 25 orang memiliki nilai motivasi berpikir kreatif sekitar $\geq 80\%$ setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *fotonovela* hal ini dapat terbukti dari hasil jumlah soal *fotonovela* yang mampu diselesaikan oleh siswa sebanyak 21 siswa dalam kategori baik dan 4 siswa tergolong dalam kategori cukup. Hal ini dapat menandakan bahwa media gambar dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam belajar sehingga memiliki motivasi atau

minat untuk mempelajari sesuatu dengan cara yang sedemikian rupa hal ini dapat memicu siswa untuk memiliki daya pikir yang lebih luas.

Menurut Siswanto (2018, hlm. 286) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Pembelajaran dengan Menggunakan *Mind Map* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. Seminar Nasional Pendidikan Matematika volume 01 mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *mind map* dapat memberikan hasil yang baik terhadap daya berpikir kreatif matematik siswa, karena dengan adanya perlakuan terhadap kelompok siswa dan terbukti dengan data yang dihasilkan menunjukkan ditolaknya H_0 dari hasil pengujian uji-t dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.

Menurut Rahimah (2017, hlm. 537) pada penelitiannya yang berjudul Penenrapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 003 Tembilihan Kota Kecamatan Tembilihan Kabupaten Indragiri Hilir. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau volume 6 menyatakan

Dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika tentang materi menjumlahkan dan mengurangkan bilangan telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dari 20 siswa secara keseluruhan 19(95%) orang siswa telah dinyatakan tuntas dalam belajar. Nilai rata-rata kelas mata pelajaran matematika pada data awal sebesar 56,00 menjadi 72,50 pada perbaikan pembelajaran siklus I dan setelah diadakan perbaikan pembelajaran Siklus II menjadi 83,25.

Menurut Tasmalina dan Prabowo dalam sebuah penelitiannya (2018, hlm.19) yang berjudul Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Spermatophyta di SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa menyatakan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dan pada penelitian Tatan (2010, hlm.79) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, menyatakan terdapat interaksi yang baik antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan berpikir siswa dari hal ini maka tentu memiliki pengaruh yang

cukup besar terhadap siswa karena terangsangnya daya pikir, emosi dan kemampuan siswa yang lainnya, karena media pembelajaran memiliki pengaruh tersendiri perannya dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam penyampaian informasi dengan yang abstrak agar menjadi jelas karena inilah yang menjadi maksud dalam kegiatan mengajar.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka berpikir akan dijelaskan mengenai konsep keterkaitan antara permasalahan yang terjadi dengan teori dan keterkaitan variable tersebut seperti yang dikatakan Uma Sekaran dalam Sugiyono (2018, hlm.91) menyatakan bahwa “kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”, kerangka berpikir yang akan menjelaskan keterkaitan antara dua variabel.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, dewasa ini kita dapat mengetahui media pembelajaran merupakan alat atau benda sebagai perantara yang digunakan sebagai penerjemah suatu informasi pada proses pembelajaran, media pembelajaran secara umum dibagi menjadi tiga yaitu, media visual, audio atau auditif, dan media audio visual. Dalam sebuah pembelajaran penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting yang seharusnya perlu mendapat perhatian agar tercapainya tujuan pembelajaran dan terlebih memiliki dampak yang positif jika dalam penggunaannya yang baik.

Berdasarkan rumusan masalah yang diidentifikasi, mengenai “ bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap daya kreativitas siswa sekolah dasar kelas IV?” maka dari hal ini peneliti menilai bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap daya kreativitas siswa yang mana dapat merangsang kemampuan berpikir siswa dan perkembangan potensinya. Penggunaan media pembelajaran akan lebih efektif dalam mencapai hasil pembelajaran serta memberikan hal-hal yang berdampak positif bagi siswa, Zain dan Djarmah (2014, hlm.122) menyatakan bahwa “media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak

didik”. Media pembelajaran dapat memberikan stimulus untuk memperkaya wawasan siswa, menafsirkan makna secara divergen sehingga dapat muncul ide-ide yang baru dilihat dari salah satu keuntungannya media pembelajaran dapat membantu dalam menumbuhkan kemampuan pada kognitif siswa dan memperkaya ide atau gagasan, menurut Windura (2016, hlm.23) “...dari berbagai teori tipe belajar, pendekatan yang paling sering dipakai adalah pembagian 3 gaya belajar, yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetikal” dari potensi ini yang dimaksud dengan visual yaitu seseorang yang memiliki kelebihan kemampuan berdasarkan apa yang ia lihat sehingga dari kemampuan inilah ia dapat banyak belajar, kemampuan auditorial yaitu kelebihan seseorang menjadikan pendengarannya sebagai cara yang lebih efektif untuk mendapatkan dan mempelajari banyak hal dengan lebih baik, kemampuan kinestetikal adalah kemampuan seseorang dapat lebih banyak memahami sesuatu melalui gerak atau dengan melakukannya secara langsung sehingga hal ini dapat menjadi salah satu jalan yang efektif dalam

Berdasarkan tiga ranah potensi ini dapat dinyatakan bahwa kelebihan kemampuan pada manusia berbeda dan perlu sebuah media untuk menterjemahkan makna dengan baik dari informasi yang didapat yang dilakukan sesuai dengan potensi atau daya serap pada masing-masing kemampuan berdasarkan keefektifitasan media, pada penelitian Utami Munandar dalam Munandar (2014, hlm.9) menyatakan terhadap siswa SD dan SMP menunjukkan bahwa kreativitas sama absahnya seperti intelegensi sebagai prediktor dari prestasi sekolah. Munandar (2014, hlm.112) menyatakan bahwa “pusat kreativitas anak yaitu dimana mereka dapat bermain dan bereksperimen dengan macam-macam bahan, akan sangat merangsang kreativitas” maka diperoleh konsep kerangka pemikiran sebagai berikut:

Bagan 2.1

Kerangka Pemikiran

Sumber: Sugiyono 2018, hlm. 97





D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan sementara atau teori sementara yang belum dibuktikan. Sedangkan menurut Arikunto dalam Suharsimi (2006, hlm.65) bahwa asumsi atau dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Berdasarkan dari pengertian tersebut asumsi peneliti adalah: Terdapat hubungan pada penggunaan media pembelajaran terhadap daya kreativitas siswa.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara penenliti terhadap permasalahan yang ada seperti yang dikatakan Sugiyono (2018, hlm.99) bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan”

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran terhadap daya kreativitas

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran terhadap daya kreativitas siswa.