

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Kreativitas Guru**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Harlock dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa kreativitas secara umum sebagai paham yang secara luas meliputi gaya kognitif, kategori-kategori pekerjaan, dan jenis-jenis hasil karya. Adapun Harris, dalam artikelnya mengatakan bahwa kreativitas dapat dipandang sebagai suatu kemampuan, sikap dan proses. Kreativitas sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang ada.

Kreativitas sebagai sikap adalah kemampuan diri untuk melihat perubahan dan kebaruan, suatu keinginan untuk bermain dengan ide-ide atau kemungkinan-kemungkinan, kefleksibelan pandangan, sifat menikmati kebaikan, sambil mencari cara-cara untuk memeperbaikinya. Adapun kreativitas sebagai proses adalah suatu kegiatan yang terus - menerus memeperbaiki ide-ide dan solusi-solusi, dengan membuat perubahan yang bertahap dan memperbaiki karya-karya sebelumnya.<sup>17</sup>

Sternbeg dalam Ratih Kusumardani mengatakan bahwa kreativitas mencerminkan kemampuan untuk menciptakan lebih banyak.

---

<sup>17</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2013) ., hal 100-101

kemampuan mencipta lebih banyak dapat diartikan sebagai berfikir *devergen* atau berfikir dengan banyak jawaban atas suatu masalah.<sup>18</sup>

Dari beberapa definisi kreativitas yang telah dikemukakan diatas, secara operasional, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orsinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengolaborasi, mengembangkan, memperkaya, memerinci suatu gagasan.<sup>19</sup>

## **b. Aspek-aspek Kreativitas**

Ciri ciri seseorang berfikir kreatif dapat dibagi menjadi dua yaitu ciri *aptitude* dan *nonaptitude*.<sup>20</sup> *Aptitude* adalah ciri ciri yang berhubungan dengan kognitif yang dideskripsikan dalam empat keterampilan: (1) berfikir lancar, (2) berfikir luwes (*fleksibilitas*), (3) keterampilan berfikir orisinal, (4) keterampilan berfikir elaborasi (*elaboration*).<sup>21</sup> Kreativitas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai kemampuan berfikir kreatif, karakteristik pribadi kreatif, kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Aspek aspek kreativitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kelancaran berfikir (*Fluency of thinking*), yaitu proses di mana seseorang mampu menghasilkan banyak ide atau pemecahan

---

<sup>18</sup>Ratih Kusumardani, *Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning*, (Jakarta:Universitas Sulta Ageng Tirtayasa, 2013), hal 144

<sup>19</sup>*Ibid.*, hal 105

<sup>20</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2009), hal 88-89

<sup>21</sup>Enda Puspitasari, *Pemetaan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun di Tk Laboratorium PG-PAUD Universitas Riau*, *Educhild* vol.4 No.1 Tahun 2015

masalah, kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban, dan memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal.

- b. Keluwesan berfikir (*fleksibility*), yaitu kemampuan menggunakan bermacam macam pendekatan atau cara pemikiran dalam mengatasi persoalan, memproduksi sejumlah ide, jawaban jawaban atau pertanyaan pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda beda. Orang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir.
- c. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu menambahkan atau memperinci detail detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik.
- d. Originalitas (*originality*) atau keaslian, yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim dari bagian bagian atau unsur unsur.<sup>22</sup>

### **c. Karakteristik Guru Kreatif**

Agar membantu membantu anak tetap memiliki dan mengembangkan potensinya, dibutuhkan seorang guru yang memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Menyukai tantangan

Guru tidak hanya tidak terpaku pada rutinitas ataupun mengandalkan program yang ada namun ia akan senantiasa mengembangkan,

---

<sup>22</sup>*Ibid.*, hal 18-19

memperbarui dan memperkaya aktivitas belajarnya dari waktu ke waktu.

#### 2) Menghargai karya anak

Menghargai anak sangatlah prinsipil sifatnya, tanpa sikap ini mustahil anak akan bersedia mengekspresikan dirinya secara bebas dalam menyelesaikan tugas tugasnya.

#### 3) Menerima anak apa adanya

Penerimaan terhadap anak, erat kaitannya dengan rasa aman. Jika anak merasa diabaikan dan tidak diterima oleh gurunya, maka ia akan kehilangan rasa amannya ketika berdekatan dengan gurunya. Tanpa rasa aman, seorang anak tidak dapat belajar dengan baik.

#### 4) Motivator

Seorang pengembang kreativitas adalah seorang motivator pendorong bagi peserta didik dan seluruh komponen akademika untuk terus mengembangkan diri dan memaksimalkan potensi kreatif yang mereka miliki. Dengan sikap “Tut Wuri Handayani” dari seorang guru, maka anak akan terus mengembangkan karya karya kreatif mereka.

#### 5) Ekspresif

Sikap yang ekspresif dalam menunjukkan penghargaan dan bimbingan terhadap peserta didik, dapat menjadi modal berkembangnya kreativitas pada anak.

#### 6) Pecinta seni dan keindahan

Guru pengembang kreativitas adalah seorang pecinta seni dan keindahan, banyak hasil karya kreativitas berbentuk karya seni. Konsep dasar mengenai estetika memang selayaknya dimiliki oleh guru pengembang kreativitas.

7) Memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak

Kecintaan yang tulus terhadap anak akan memberikan kenyamanan secara psikologis bagi anak untuk dapat dengan tenang dan senang melakukan eksplorasi terhadap potensi dirinya.

8) Memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak

Masa *The Golden Age* yang dimiliki oleh anak, memerlukan suatu pendekatan yang tepat untuk dapat memfasilitasi optimalnya aspek perkembangan yang mereka miliki. Guru pengembang kreativitas hendaknya memiliki kepedulian terhadap aspek aspek perkembangan anak.

9) Hangat dalam bersikap

Kenyamanan secara psikologis dengan menciptakan suatu iklim yang kondusif sangat diperlukan bagi pengembangan kreativitas.

10) Fleksibilitas

Dibutuhkan guru yang tidak kaku, luwes, dan dapat memahami kondisi anak didik, memahami cara belajar mereka, serta mampu

mendekati anak didik melalui berbagai cara sesuai kecerdasan dan potensi masing masing anak.<sup>23</sup>

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media dalam pembelajaran merupakan proses perantara dan pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terllibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut disebut media pembelajaran.<sup>24</sup>

Sadiman dalam Ramen A Purba mengemukakan bahwa Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar.

Widada dalam Ramen A Purbamengemukakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memnuhi kriteria, antara lain: kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, dan

---

<sup>23</sup>Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak "Usia Taman Kanak-Kanak"*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2010)., hal 45-50

<sup>24</sup>Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran*, (Medan:Yayasan Kita Menulis, 2020)., hal 3-4

menarik bagi peserta didik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.<sup>25</sup>

Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar.<sup>26</sup>

Berdasarkan klarifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Dalam memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan, guru dapat menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.<sup>27</sup>

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Kemp & Dayton dalam Oemar Hamalik, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi.

Terkait dalam memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. hasil yang

---

<sup>25</sup>Ramen A Purba, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan:Yayaysan Kita Menulis, 2020)., hal 8

<sup>26</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta : Kata Pena, 2016)., hal 2-4

<sup>27</sup>*Ibid.*, hal 4

diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak, pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Terkait tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa<sup>28</sup> Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

---

<sup>28</sup>Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran*, ( Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998)., hal 39-43

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. Media pembelajaran meletakkan dasar dasar yang konkret

untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.<sup>29</sup>

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan alasan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.<sup>30</sup>

### **c. Jenis Media Pembelajaran**

Ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pengajaran, yakni sebagai berikut :

---

<sup>29</sup>Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV PUSTAKA ABADI), hal 10-15

<sup>30</sup>Muh Safei, *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, dan Aplikasinya*, (Makassar : alauddin University Press, 2011) ,hal 8

1. Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran. Pendekatan itu sudah tentu membutuhkan banyak biaya untuk membelinya, lagi pula belum tentu media itu cocok buat penyampaian bahan pelajaran dan dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.
2. Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.
3. Kecocokan terhadap kedua hal itu menjadi dasar pertimbangan apakah suatu media dipilih atau tidak dipilih. Guru hanya memilih media pengajaran yang bermanfaat dan tidak memilih media yang tak terpakai. Di samping itu, segi ekonomis dan hambatan-hambatan praktis yang mungkin dihadapi oleh siswa dan guru yang menjadi dasar pertimbangan. Faktor lainnya adalah faktor efektivitas komunikasi dalam kaitannya dengan siswa, bahan pengajaran, dan tujuan yang hendak dicapai, merupakan dasar pertimbangan yang mempengaruhi pemilihan media pengajaran.<sup>31</sup>

### **1) Media Audio**

Media pembelajaran berbasis audio adalah media penyaluran pesan lewat indera pendengaran. Di antara jenis media ini media rekaman dan radio. Media audio merupakan bentuk media

---

<sup>31</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2002) hal 202-203

pengajaran yang murah dan terjangkau dan penggunaannya juga tidak rumit. Oleh karena itu sudah sewajarnya kalau media tersebut pantas dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.<sup>32</sup>

Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambang lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran, bahwa media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.<sup>33</sup>

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambang lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran, bahwa media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada

---

<sup>32</sup>Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2012) hal 154

<sup>33</sup>Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020) hal 74

peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

Dalam hal ini keterampilan yang dapat dicapai meliputi :

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian
2. Mengikuti pengarahannya
3. Melatih daya analitis
4. Menentukan arti dari konteks
5. Memilih mulah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan,
6. Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi

Karakteristik media audio secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas).
- 2) Pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya
- 3) Dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya
- 4) Dapat mengatasi masalah kekurangan guru
- 5) Sifat komunikasinya hanya satu arah
- 6) Sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa
- 7) Pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio)<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup>Ibid., hal 75

Melalui kekuatan telinga manusia, dapat didengar arah datangnya suara, dapat didengar besar dan kecilnya suara, dapat dinikmati merdu dan tidaknya suara, dan dapat ditangkap jauh dan dekat datangnya suara. Dalam pendidikan karakter, melalui audio sebagai media belajar tidak hanya dipantau dan ditangkap suaranya. Namun, yang paling utama adalah dimensi nilai karakter, yaitu kemampuan untuk mendengar dan memperhatikan dengan fokus, sehingga tidak dipengaruhi oleh gangguan penglihatan. Terlatih mendengar akan meningkatkan kemampuan untuk mengingat. Pembelajaran mendengarkan melalui media audio akan membentuk kebiasaan mendengarkan dan memperhatikan orang lain bicara, ketimbang suka didengar dan diperhatikan oleh orang lain. Kelemahan kemampuan mendengar sering kita lihat orang lain bicara dan kita juga tidak sabar ikut bicara. Pada akhirnya kita tidak dapat menyerap apa yang disampaikan orang lain, sebab kita juga ikut bicara.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad, mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan kemampuan mendengarkan. Kemampuan mendengarkan akan membantu mencapai :

- a) Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian Misalnya, peserta didik mengidentifikasi kejadian tertentu dari rekaman yang didengarnya.

- b) Mengikuti pengarahannya. Misalnya, sambil mendengarkan pernyataan atau kalimat singkat, peserta didik menandai salah satu pilihan pernyataan yang mengandung arti yang sama.
- c) Melatih daya analitis. Misalnya, peserta didik menentukan urutan kejadian atau suatu peristiwa, atau menentukan ungkapan mana yang menjadi sebab dan yang mana akibat dari pernyataan pernyataan atau kalimat -kalimat rekaman yang didengarnya.
- d) Menentukan arti dari konteks. Misalnya, peserta didik mendengarkan pernyataan yang belum lengkap sambil berusaha menyempurnakannya dengan memilih kata yang disiapkan. Kata kata yang disiapkan itu berbunyi sangat mirip dan hanya dapat dibedakan apabila sudah dalam konteks kalimat.
- e) Memilah milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan. Misalnya, rekaman yang diperdengarkan mengandung dua sisi informasi yang berbeda dan peserta didik mengelompokkan informasi ke dalam dua kelompok itu.
- f) Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi. Misalnya, setelah mendengarkan rekaman suatu peristiwa atau cerita, peserta didik diminta untuk

mengungkapkan kembali dengan kalimat kalimat mereka sendiri.<sup>35</sup>

## 2) Media Visual

Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dalam pembahasan ini dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak.<sup>36</sup>

Media visual adalah media yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar atau secara visual sehingga tidak terdapat suara. Media visual itu sangat berpotensi dan mempunyai banyak manfaat dalam mewujudkan gambaran abstrak menjadi nyata. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetap dibutuhkan kreativitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Karakteristik Media Visual , yaitu:

- 1) Teks dibaca secara linear
- 2) Menampilkan komunikasi secara satu arah Ditampilkan secara statis atau diam

---

<sup>35</sup>Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2018).,hal 73-74

<sup>36</sup>*Ibid.*,hal 184

- 3) Pengembangannya sangat tergantung pembahasan
- 4) Berorientasi atau berpusat pada siswa<sup>37</sup>

Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran, diantaranya:

- a) Gambar atau foto
- b) Sketsa Gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang ingin dibahas.
- c) Diagram Sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis garis dan simbol simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d) Bagan atau chart Mempunyai fungsi pokok menyajikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- e) Grafik  
Gambar sederhana yang menggunakan titik titik, garis, atau gambar, untuk melengkapinya. Sering kali menggunakan simbol simbol verbal.
- f) Kartun  
Suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan

---

<sup>37</sup>Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020),hal 76

ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

g) Poster

Gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

h) Peta dan globe.

Berfungsi untuk menyajikan data dan informasi tentang lokasi

i) Papan flanel (flannel board)

Media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula

j) Papan buletin (bulletin board)

Berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.<sup>38</sup>

Levie & Lantz dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

---

<sup>38</sup>Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta : Luxima, 2014), Hal 135

Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector (OHP) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

#### 2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

#### 3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.

#### 4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam

membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>39</sup>

### **3) Media Audio Visual**

Media pembelajaran berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media audio-visual menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual atau audio.

Audio visual adalah media yang menggabungkan indera pada media audio dan media visual. Media Audio visual menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi. Contoh yang mudah dari media audio visual ini adalah berupa video, film, televisi. Media audio visual juga terbagi lagi menjadi audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni adalah audio media yang baik unsur gambar maupun suaranya berasal dari satu sumber misalnya video dokumenter. Sedangkan audio visual tidak murni, unsur gambar dan suara pada media tersebut tidak berasal dari satu sumber. Misalnya slide presentasi yang diberi rekaman suara

---

<sup>39</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Grafindo Persada, 2007)., hal 17

tambahan.<sup>40</sup> Di antara jenis media audio-visual ini adalah media film, video dan televisi (TV).<sup>41</sup> VCD juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>42</sup>

Media audio-visual mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
- b) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- c) Kemampuan untuk meningkatkan *transfer* (pengalihan) belajar.
- d) Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai
- e) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan)

Dengan menggunakan media audio visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa. Selain itu, Karakteristik ciri-ciri utama media audio-visual adalah sebagai berikut:

1. Mereka biasanya bersifat linier.
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang pembuatnya.

---

<sup>40</sup>Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 66

<sup>41</sup>Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2012), hal 184

<sup>42</sup>Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1989), hal 134

4. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
6. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.<sup>43</sup>

Salah satu media pembelajaran yang berbasis Audio-Visual adalah Laptop yang memiliki karakteristik dari media Audio-Visual itu sendiri salah satunya dapat memunculkan gambar dan suara sekaligus sehingga mampu menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, belajar menyenangkan, tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar siswa. Video yang disajikan oleh guru yang terdapat pada laptop ataupun komputer merupakan media pembelajaran audio visual. Pesan yang disajikan dalam video bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Karakteristik dari video sebagai media pembelajaran audio-visual, yaitu bahwa Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Selain video, yang merupakan

---

<sup>43</sup>Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 81

bagian dari media Audio-Visual, yaitu film bergerak. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Film yang baik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tema pembelajaran
- 2) Dapat menarik minat siswa
- 3) Benar dan autentik
- 4) Up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan
- 5) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa
- 6) Perbendaharaan bahasa yang benarMedia hasil teknologi yang berdasarkan komputer<sup>44</sup>

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah sebagai suatu perbuatan atau tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>45</sup>

Hasil belajar menurut Nurhadi adalah prestasi yang telah tercapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan

---

<sup>44</sup>*Ibid.*, hal 82-83

<sup>45</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2013) ,hal 5

psikomotorik. Belajar juga merupakan prestasi yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perolehan atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan dan akan diukur yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan. Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>46</sup>

Hasil belajar siswa tidaklah semuanya sama, ada siswa yang mendapat hasil memuaskan dan adapula yang hasilnya tidak memuaskan. Ini tidak terlepas dari cara, metode, dan model pembelajaran yang digunakan seorang guru untuk memaparkan pelajaran yang diberikan. Cara, metode, dan model pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dengan pelajaran yang diberikan.<sup>47</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

- 1) Skripsi Sitoresmi Arineng Tyas “Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Kauman Utara Jombang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, bentuk-bentuk kreativitas guru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yaitu : mampu menanamkan

---

<sup>46</sup>Syafaruddin, Supriono & Burhanudin, *Guru Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019) .,hal 79-80

<sup>47</sup>Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukaumi : Haura Publising, 2020)., hal 25

nilai-nilai hidup bagi siswa, mampu berinteraksi dengan siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, mengalokasikan waktu dengan baik, ada inovasi dalam pembelajarannya, mampu membuat anak antusias dalam pembelajaran. Dampak kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa sudah bagus namun belum maksimal.

- 2) Skripsi Nandya Noviantari “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dengan guru selalu menggunakan media yang menarik, serta menggunakan media yang sesungguhnya. Dengan begitu, siswa dapat memperhatikan guru pada saat pelajaran dimulai. Siswa memiliki rasa tertarik dan penasaran jika menggunakan media, apalagi selalu beda materi jadi alat peraga yang digunakan juga selalu berbeda. Pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa, dari hasil perhitungan menunjukkan variabel kreativitas guru terhadap minat belajar siswa adalah signifikan positif.
- 3) Skripsi Uswatun Khasanah “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Maarif 01 Kertayasa Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini berarti variabel kreativitas guru IPA kelas V dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dan minat belajar siswa akan meningkat seiring dengan meningkatnya kreativitas guru IPA kelas V dalam pembelajaran.

- 4) Skripsi Chasanatun Fitriyah “Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat meliputi kreativitas dalam perencanaan, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi media pembelajaran. Perencanaan merupakan kegiatan guru memilih dan mengkaji media. Pada proses pengembangan dan penggunaan media guru melibatkan siswa di dalamnya. Evaluasi media dilakukan dengan cara evaluasi media itu sendiri, observasi perilaku siswa, dan penugasan atau pemberian soal.
- 5) Skripsi Hasnawati “Pentingnya Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SDN 198 Toweleng Kabupaten Soppeng”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, bentuk kreativitas guru dalam Pendidikan Agama Islam di SDN 198 Toweleng Kabupaten Soppeng yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan proses belajar mengajar dan menggunakan metode mengajar yang bervariasi. Kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena semakin kreatif seorang guru dalam proses belajar mengajar maka minat siswa akan semakin tinggi terhadap pelajaran tersebut dan siswa juga akan semakin memusatkan perhatiannya terhadap pelajaran tersebut.

Tabel Paradigma Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Sitoresmi Arineng Tyas “Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Kauman Utara Jombang”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, bentuk-bentuk kreativitas guru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yaitu : mampu menanamkan nilai-nilai hidup bagi siswa, mampu berinteraksi dengan siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, mengalokasikan waktu dengan baik, ada inovasi dalam pembelajarannya, mampu membuat anak antusias dalam pembelajaran. Dampak kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa sudah bagus namun belum maksimal.	<p>Persamaan dari penelitian ini adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meneliti tentang kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik</li> <li>- Jenis Penelitian ini penelitian kualitatif</li> <li>- Jenjang subjek penelitiannya sama</li> </ul>	<p>Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Judul yang berbeda</li> <li>- Fokus penelitian pembahasan yang berbeda</li> <li>- Lokasi penelitian yang berbeda</li> <li>- Serta hasil penelitian yang berbeda</li> </ul>

2	Nandya Noviantari “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dengan guru selalu menggunakan media yang menarik, serta menggunakan media yang sesungguhnya. Dengan begitu, siswa dapat memperhatikan guru pada saat pelajaran dimulai. Siswa memiliki rasa tertarik dan penasaran jika menggunakan media, apalagi selalu beda materi jadi alat peraga yang digunakan juga selalu berbeda. Pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa, dari hasil perhitungan menunjukkan variabel kreativitas guru terhadap minat belajar siswa adalah signifikan positif.	Persamaan dari penelitian ini adalah : - Meneliti tentang kreativitas guru - Jenjang subjek penelitiannya sama	Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah : - Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif - Judul yang berbeda - Fokus penelitian pembahasan yang berbeda mengenai minat belajar - Lokasi penelitian yang berbeda - Serta hasil penelitian yang berbeda
---	--	--	--	--

3	<p>Uswatun Khasanah “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Maarif 01 Kertayasa Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara”</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, hal ini berarti variabel kreativitas guru IPA kelas V dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dan minat belajar siswa akan meningkat seiring dengan meningkatnya kreativitas guru IPA kelas V dalam pembelajaran.</p>	<p>Persamaan dari penelitian ini adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meneliti tentang kreativitas guru</li> <li>- Jenjang subjek penelitiannya sama</li> </ul>	<p>Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif</li> <li>- Judul yang berbeda</li> <li>- Fokus penelitian pembahasan yang berbeda mengenai minat belajar</li> <li>- Lokasi penelitian yang berbeda</li> <li>- Serta hasil penelitian yang berbeda</li> </ul>
---	--	--	--	--

4	Chasanatun Fitriyah “Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat meliputi kreativitas dalam perencanaan, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi media pembelajaran. Perencanaan merupakan kegiatan guru memilih dan mengkaji media. Pada proses pengembangan dan penggunaan media guru melibatkan siswa di dalamnya. Evaluasi media dilakukan dengan cara evaluasi media itu sendiri, observasi perilaku siswa, dan penugasan atas pemberian soal.	Persamaan dari penelitian ini adalah :  - Meneliti tentang kreativitas guru - Jenis Penelitian ini penelitian kualitatif - Jenjang subjek penelitiannya sama	Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah :  - Judul yang berbeda - Fokus penelitian pembahasan yang berbeda - Lokasi penelitian yang berbeda - Serta hasil penelitian yang berbeda
---	---	---	--	--

5	<p>Hasnawati  “Pentingnya  Kreativitas Guru  dalam  Meningkatkan  Minat Belajar  Pendidikan  Agama Islam di  SDN 198  Toweleng  Kabupaten  Soppeng</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, bentuk kreativitas guru dalam Pendidikan Agama Islam di SDN 198 Toweleng Kabupaten Soppeng yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan proses belajar mengajar dan menggunakan metode mengajar yang bervariasi. Kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena semakin kreatif seorang guru dalam proses belajar mengajar maka minat siswa akan semakin tinggi terhadap pelajaran tersebut dan siswa juga akan semakin memusatkan perhatiannya terhadap pelajaran tersebut.</p>	<p>Persamaan dari penelitian ini adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meneliti tentang kreativitas guru</li> <li>- Jenis Penelitian ini penelitian kualitatif</li> <li>- Jenjang subjek penelitiannya sama</li> </ul>	<p>Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Judul yang berbeda</li> <li>- Fokus penelitian pembahasan yang berbeda</li> <li>- Lokasi penelitian yang berbeda</li> <li>- Serta hasil penelitian yang berbeda</li> </ul>
---	--	--	--	--

Dari penelitian terdahulu diatas , memiliki perbedaan antara skripsi penulis dengan skripsi yang ada pada penelitian terdahulu. Fokus penulis padapenelitiannya terletak pada hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian terdahulu fokus pada minat belajar siswa. Hal ini membuat peneliti lebih memperhatikan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran.

Posisi sebagai peneliti yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran audio, media pembelajaran visual, media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh atau daring ini.

### **C. Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.

Paradigma penelitian dalam skripsi ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Bagan Paradigma Penelitian**  
**Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran untuk**  
**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MI Tarbiyatussibyan**  
**Kalidawir Tulungagung**

