

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media, yaitu perangkat yang digunakan seperti komputer, LCD, video, tape, slide, gambar, grafik, model, buku, transparan, dll., berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan mendorong proses pembelajaran. (Sri Widodianto, 2019).

Media, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak seperti komputer, LCD, video, tape, slide, gambar, model, buku, transparan, dll., berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan mendorong proses pembelajaran. (Hamdanah and Iqbal Hasanuddin, 2020).

Rossi dan Breidle menyatakan bahwa: alat belajar/media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya, jika digunakan dan digunakan dalam program pendidikan (Wina Sanjaya, 2021)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang membantu pembelajaran dan membantu guru dan siswa menghubungkan informasi melalui perangkat keras dan perangkat lunak.

Instruksi, yang berasal dari bahasa Yunani "instruction", diterjemahkan menjadi "instructus"/"intruere", artinya "menyampaikan pikiran". Sehingga, instruksi berarti menyampaikan ide atau pikiran yang telah diproses melalui pembelajaran. (Bambang Warsita, 2020)

Kata "pembelajaran" mengacu pada aktivitas belajar yang lebih proaktif karena bukan hanya guru atau instruktur yang aktif tetapi juga peserta didik. (Hamzah and Nina Lamatenggo, 2019).

Pembelajaran adalah cara digunakan untuk menyerap konsep atau pemikiran yang disampaikan melalui pendengaran dan pandangan, yang membantu mencapai tujuan belajar. (Elisabeth Hurlock, 2020).

Disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan..

Media pembelajaran dapat didefinisikan segala jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber ke siswa dengan cara yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif di mana orang yang menerima informasi dapat memanfaatkan waktu mereka untuk belajar. Istilah "media pembelajaran" mengacu pada semua jenis alat komunikasi ini.. (Ibid, 2022).

Media pembelajaran, menurut Zainal Aqib (2023) adalah segala semua yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendorong proses belajar pada pembelajar (siswa).

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya media yang tersedia, guru harus berusaha memilih media yang tepat untuk digunakan. Dalam proses pembelajaran, istilah "media pembelajaran" sering kali diganti dengan istilah seperti bahan pembelajaran, komunikasi pandang-dengar, komunikasi audio-visual, alat peraga pandang, alat peraga, dan media penjelasan (Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perangkat yang berfungsi untuk untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar seseorang sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada proses pembelajaran tersebut.

Media visual bergantung pada penglihatan, menurut Satrianawati (2018). Arsyad (2020) menyatakan bahwa media visual adalah bentuk lengkap yang dapat dikenal (dilihat) yang memungkinkan orang untuk memahami pesan atau informasi didalamnya.

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya menggunakan penglihatan atau tidak memiliki suara atau hanya dapat dilihat (Ega Rimawati, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual merupakan alat atau perangkat yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Para ahli perangkat belajar sering mengkategorikan atau mengklasifikasikan media pembelajaran. Ada juga orang yang menggunakan taksonomi media pembelajaran untuk mendukung klasifikasi ini. Taksonomi ini mengkategorikan orang secara umum dan sederhana, sementara yang lain mengkategorikan orang secara khusus dan kompleks.

Secara sederhana, Azhar (2021) membagi media pembelajaran menjadi kategori, misalnya:

1. Media visual adalah jenis media yang hanya menggunakan indra penglihatan, seperti buku, Powerpoint, jurnal, peta, gambar, dan lain-lain.
2. Media audio adalah jenis media yang hanya menggunakan pendengaran, seperti rekaman kaset, radio, dan sebagainya.

3. Media audio visual adalah jenis media yang hanya menggunakan pendengaran, seperti film, video, program TV, dan lain-lain. Multimedia adalah jenis media yang menggabungkan beberapa jenis media dan peralatan dalam satu media. Dilihat dari cara atau teknik pemakaian, media dapat dibagi ke dalam :

1) Media yang diproyeksikan misalnya film, Slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyek khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak dapat berfungsi apa-apa.

2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti foto, lukisan, radio, dll.

Media terbagi menjadi dua kategori berdasarkan jenisnya: 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar atau memiliki suara, seperti radio dan rekaman suara; 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, tidak memiliki suara, seperti slide film, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai jenis bahan yang dicetak, seperti media grafis. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya berisi suara, seperti radio dan rekaman suara.

2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, yang termasuk ke dalam media ini adalah film Slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, slide suara, dan berbagai ukuran film, dan sebagainya. Karena memiliki kedua komponen ini, dianggap lebih baik dan menarik.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat pula dibagi ke dalam :

- 1) Media yang menyampaikan informasi secara bersamaan, seperti radio dan televisi, memungkinkan siswa untuk mempelajari hal-hal atau kejadian aktual secara bersamaan tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide dan film video, memungkinkan siswa untuk mempelajari hal-hal atau kejadian aktual secara bersamaan. terkait dengan berbagai jenis media tersebut.

Dalam bukunya Muhammad Ali, Brets memberikan klasifikasi media meliputi tiga karakteristik: suara atau audio, bentuk atau visual, dan gerak atau gerakan. Atas dasar ini, Brets membuat delapan kelompok media: 1) Media audio-motion-visual: media yang memiliki suara, gerakan, dan objek yang dapat dilihat. 2) Media audio still-visual: media yang memiliki suara, objek yang dapat dilihat, tetapi tidak bergerak. 4) Media gerak visual berarti media yang menggambarkan objek bergerak, seperti film (bergerak) atau film bisu (tak bergerak). 5) Media tetap visual berarti media yang menggambarkan objek atau objek tetapi tidak bergerak, seperti gambar atau halaman cetakan. 6) Media semi-gerak (semi gerak) berarti media yang menggambarkan garis dan tulisan, seperti foto autograf. 7) Media audio hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon, dan outotape. 8) Media cetakan hanya menampilkan simbol.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran Visual

Media visual dapat dibedakan menjadi dua yaitu; 1). visual yang tidak diproyeksikan, 2).media visual yang diproyeksikan.

Jenis-jenis dari media visual yang tidak diproyeksikan antara lain: gambar mati atau gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta datar, realita dan model, dan berbagai jenis papan.

Sedangkan jenis-jenis visual yang diproyeksikan antara lain: overhead projector, slide, filmstrip, dan opaque projector.

4. Penggunaan Media Visual

Selain itu, Arsyad (2018) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip dasar yang harus dipahami dalam keberhasilan menggunakan media visual:

1. Manfaatkan visual yang dimaksudkan untuk itu, mungkin dengan menggunakan grafik seperti bagan, grafik, dan diagram.
2. Visual digunakan untuk menyampaikan informasi penting (yang terdapat teks)
3. Gunakan grafik untuk membuat gambar;
4. Gunakan gambar untuk menyoroti perbedaan antar konsep.
5. Temukan konten yang tidak mengesankan secara visual.
6. Dorong kejelasan dan presisi di semua visual.
7. Visual yang diulas harus dapat dibaca dan dipahami dengan mudah.
8. Warna harus diterapkan secara realistis.
9. Warna dan bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan standarisasi komponen.

5. Jenis media Visual; PowerPoint

PowerPoint, menurut Nurhidayati dalam Hutahaeen (2020:148), adalah alat yang dapat digunakan untuk menunjukkan poin-poin dari materi yang diajarkan dengan fitur yang menarik. Selain itu, Anggraini dalam Cahyanti (2018).

PPT adalah alat yang mudah digunakan dan banyak digunakan untuk membuat dan mengubah presentasi interaktif. Dengan program ini, Anda dapat melakukan banyak hal terkait presentasi, seperti membuat slide dan mengubah teks, mengubah desain presentasi, menambahkan objek audio-visual, dan memperluas transisi slide untuk memasukkan animasi.

PowerPoint dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Muthoharoh (2019:26), PowerPoint memiliki tiga manfaat, yaitu:

- a) Presentasi pribadi. Presentasi di institusi pendidikan formal biasanya menggunakan PowerPoint. Meliputi proses pembelajaran pada perkuliahan, kegiatan ilmiah lainnya seperti seminar, workshop, dll.
- b) Stand Alone, PowerPoint dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual.
- c) Berbasis Web, PowerPoint dapat diubah menjadi file web atau format HTML, sehingga program yang muncul berfungsi sebagai browser yang memiliki akses ke internet. Situasi menjadi lebih buruk ketika template PowerPoint tersedia untuk menerbitkan hasil proyek secara online.

6. Kelebihan dan kekurangan media visual

a. Kelebihan

Arsyad (2018) mengatakan bahwa media visual memiliki manfaat berikut: tahan lama, sehingga dapat digunakan dan disimpan berulang kali. Analisis yang mendalam, yang dapat membantu siswa memahami isi berita dengan lebih baik dan membuat mereka berpikir lebih kritis tentang apa yang disampaikan. dan melengkapi pengalaman dasar siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru., memecahkan masalah keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

b. Kekurangan

Arsyad (2018) mencatat beberapa kekurangan media pembelajaran berbasis visual, yaitu: biaya yang cukup mahal untuk membuatnya; tidak ada audio, sehingga media visual hanya berbentuk tulisan atau gambar tanpa suara yang mendukung; jumlah visual yang terbatas; kurang praktis dan lambat dalam penggunaan; dan tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diharapkan, sehingga perlu dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu

c. **Klasifikasi media pembelajaran**

Teori dasar penggunaan media dalam pembelajaran sebagian besar didasarkan pada Dale's Cone of Experience (Dale). Kerucut pengalaman adalah klasifikasi sebelas tingkatan pengalaman belajar, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling abstrak (Taufik, 2022).

1. Pengalaman langsung bertujuan untuk memberikan pengalaman dan peristiwa nyata yang dialami sendiri, yang melibatkan diri sendiri.
2. Pengalaman imitasi diperoleh melalui adanya benda-benda imitasi atau peristiwa yang dimodelkan sebagai replika dari peristiwa asli untuk memberikan gambaran

atau kesan yang lebih dalam dan menghindari verbalisme. Model, mock up, spesimen, dan objek asli adalah contoh pengalaman tiruan.

3. Dramatisasi adalah jenis drama yang melibatkan gerak, permainan, dekorasi, dan penataan busana dengan tujuan mengajarkan pemahaman dan pemahaman tentang bagaimana menyelami suatu peran melalui latihan mimik, gaya, suara, dan sikap.
4. Demonstrasi adalah contoh atau pertunjukan yang menunjukkan suatu proses, prosedur, atau cara tertentu.
5. Karyawisata adalah kegiatan luar yang meningkatkan pengalaman melalui pengamatan yang dicatat.
6. Tujuan dari pameran adalah untuk menampilkan karya, perkembangan, atau kreasi yang sudah dicapai..
7. Televisi memberikan pembelajaran secara efektif melalui tayangan gambar berupa foto, film atau animasi.
8. Gambar hidup atau film memberikan informasi yang dapat diputar ulang, dengan gerakan yang dapat diperlambat atau dipercepat.
9. Radio memberikan informasi lisan yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta membangkitkan motivasi.
10. Gambar secara visual menyampaikan informasi dan pesan yang ingin disampaikan.
11. Lambang visual adalah simbol yang dapat dilihat mata, seperti sketsa, bagan, grafik, poster, komik, kartun diagram, dan peta.

12. Lambang kata adalah simbol matematis atau simbol khas lainnya yang menggambarkan suatu kata. Seperti lambang "segitiga"

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan kemampuan siswa dan kondisi lingkungan dan sosial setempat. Guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Ketika Anda menggunakan media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan. Secara ringkas, cara memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad, 2018):

1. Sebaiknya mengetahui karakteristik setiap media.
2. Dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
3. Sebaiknya memilih media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan.
4. Seharusnya memilih media yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan yang akan dikomunikasikan.
5. Memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
6. Pilihlah media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
7. Janganlah memilih media dengan alasan dengan alasan bahan tersebut satu-satunya yang kita miliki

Namun demikian, hal-hal berikut harus dipertimbangkan saat memilih dan menentukan media pembelajaran: keadaan belajar, atau bagaimana media yang akan digunakan cocok untuk menyampaikan pesan yang diinginkan.

B. Kreativitas Belajar Siswa

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah proses menghasilkan ide-ide asli yang memiliki nilai. Dalam konteks pendidikan, ini berarti membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui kurikulum yang mendukung eksplorasi dan inovasi. kan imajinasi, inovasi, dan pemikiran kritis dalam proses pembelajaran mereka (Ken Robinson, 2020)

Kreativitas juga dikenal sebagai "pemikiran kreatif" atau "kreatifitas" adalah hasil dari kombinasi yang rumit dari faktor-faktor seperti motivasi, kepribadian, lingkungan, kebetulan, dan bahkan produk. Semua faktor ini berkontribusi pada ide-ide baru dan unik. Ini adalah tindakan kognitif yang rumit yang melibatkan pembuatan sesuatu yang baru atau unik. (Ika Lestari, 2019).

Kreativitas adalah kumpulan kemampuan dan sifat yang memungkinkan berpikir kreatif. Proses mental ini mencakup munculnya ide atau konsep baru atau pembentukan hubungan baru antara ide atau konsep yang sudah ada. Meskipun kreativitas bergantung pada faktor genetik dan bawaan, tidak dapat disangkal bahwa orang tua, guru, dan lingkungan pendidikan berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas dalam pembelajaran siswa (Ravari & Salari, 2015).

Dengan demikian, kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif dan menggunakan pikiran mereka untuk menghasilkan ide-ide, prospek, dan penemuan yang unik.

Menurut Hamzah Uno (2019), belajar adalah proses di mana interaksi antara orang dan lingkungan menyebabkan perubahan tingkah laku. Dalam kasus ini, proses ini terdiri dari sejumlah kegiatan yang dilakukan secara bertahap, bertahap, bergilir, berkeseluruhan, dan terpadu. Semua kegiatan ini membentuk dan memberikan karakteristik belajar-mengajar.. Menurut Oemar Hamalik (2019), belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial.

Menurut Slameto (2020), Belajar adalah proses mengubah diri sendiri untuk memenuhi kebutuhan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses atau aktivitas yang menghasilkan interaksi antar individu, dan antar individu dengan lingkungan

Menurut Martini Jamaris (2020), kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk belajar dengan cara-cara baru..

Menurut Moreno dalam Slameto, yang paling penting dalam kreativitas sbelajar adalah menciptakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri, yang tidak harus baru bagi orang lain atau dunia secara keseluruhan. Misalnya, seorang siswa membangun hubungan baru dengan siswa dan orang lain.

Kreatifitas siswa adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan pengetahuan yang sudah ada dengan ide baru dan menciptakan hal baru dalam proses pembelajaran (Seiawan, 2021).

Menurut para ahli, kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang baru atau kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Ini dilakukan saat berinteraksi dengan lingkungannya, menghadapi masalah, dan mencari solusi.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Pada dasarnya, setiap orang memiliki kemampuan kreatif. Untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap kreatif, penting untuk memahami karakteristik individu yang memiliki kemampuan kreatif. Setelah penelitian tentang kreativitas dilakukan (Maryani, 2019).

Menurut Munandar dikutip Guilford dalam Nashori dan Mucharam (2020) menemukan bahwa beberapa karakteristik penting dari kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dari pemikiran seseorang; keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan berpikir dengan berbagai cara;; elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan memperinci detail-detail dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik; keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*); dan evaluasi, yaitu kemampuan untuk menentukan aspek penilaian, menganalisis masalah dengan selalu bertanya.

Siswa dapat belajar dalam tiga cara. Yang pertama adalah belajar visual. Dalam gaya ini, kemampuan mendemonstrasikan lebih penting daripada menjelaskan; untuk

memahami, bukti harus ditunjukkan terlebih dahulu, dan masalah berbicara secara langsung sering terjadi. yang kedua adalah gaya belajar auditori (pendengaran). Dalam gaya ini, kemampuan berbicara adalah yang paling penting, dan siswa senang berbicara dan berbicara panjang lebar. Gaya belajar ini biasanya cukup sulit untuk Parede dkk., 2021)

Sangat penting untuk pendidikan untuk memiliki motivasi dan kreativitas karena mereka dapat memberi tahu kita tentang lokasi awal, proses, dan akhir belajar, kemampuan untuk mengarahkan pembelajaran, meningkatkan motivasi untuk belajar, dan adanya perjalanan belajar dan kemudahan belajar yang bersinambungan (Murcahyanto et al., 2021). Hal ini juga berlaku dalam proses pembelajaran, sehingga untuk mencapai keberhasilan dalam belajar perlu adanya upaya meningkatkan motivasi belajar siswa (Yanti et al., 2021).

Kondisi ini dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menurun, bahkan berdampak pada hasil belajar mereka (Zakiah & Mariah, 2020). Salah satu kompetensi utama dalam berpikir kreatif menurut Torrance adalah produk divergen, meliputi berpikir lancar, luwes, asli, dan elaborasi. Keempat indikator tersebut penting karena

Menurut Malik (2019), kemampuan berpikir lancar memungkinkan seseorang untuk menyampaikan berbagai ide tentang hal-hal yang belum dipahami. Namun, menurut Vally (2019), berpikir luwes membantu siswa menemukan solusi untuk masalah. Berdasarkan deskripsi indikator kemampuan berpikir kreatif, diharapkan bahwa kreativitas belajar siswa melibatkan kemampuan untuk berpikir secara kreatif, menemukan solusi baru untuk masalah, dan menghasilkan ide-ide yang berharga. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa

melibatkan kemampuan untuk menjadi manusia modern yang fleksibel secara mental untuk bertahan dan bersaing menghadapi tantangan di abad ke-21. Lingkungan pendidikan yang mendorong eksplorasi, kerja sama, dan interaksi sosial mendukung proses ini.

Kreativitas seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ini termasuk faktor internal, seperti keinginan dan keinginan untuk membuat sesuatu dan menjadi kreatif, dan faktor eksternal, karena kreativitas berasal dari interaksi antara seseorang dan lingkungannya.

Lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru sangat memengaruhi kreativitas siswa di sekolah. Bagaimana guru berperilaku dan berperilaku dengan siswa juga memengaruhi kreativitas mereka. Menurut Semiawan (2019), Guru harus menyadari minat dan aspirasi siswa, memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir dan menghasilkan ide-ide kreatif, menciptakan lingkungan yang ramah dan mendukung, memberikan keamanan kepada siswa untuk berpikir secara eksploratif dan memberikan kesempatan untuk membuat keputusan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan memastikan bahwa semua anak terlibat.

Cara guru mengajar secara kreatif kepada siswa mereka dikenal sebagai kreatifitas guru. Ini mencakup guru yang mampu membuat lingkungan belajar yang mendorong kreativitas, guru yang dapat menggunakan metode pembelajaran yang memadukan perkembangan kognitif dan afektif siswa untuk mendorong pemikiran kreatif, dan guru yang memiliki karakteristik yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk berpikir dan bersikap kreatif sebagai hasil dari kreativitas. Keterbukaan terhadap dunia sekitar, kemampuan untuk menilai hasil yang dibuat, dan

kemampuan untuk menerapkan ide dan komponen yang sudah ada adalah komponen individu yang membantu pertumbuhan kreativitas.

Faktor internal dan eksternal yang membedakan kreativitas setiap orang adalah faktor yang membedakan mereka satu sama lain. Sprinthall dikutip dalam Zulkarnain (2006) mengatakan bahwa Selain faktor lingkungan yang dapat menerima dan mendorong orang untuk mencoba hal-hal baru, orang kreatif juga harus tahu dan dapat mengolah apa yang telah mereka miliki untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kemampuan inteligensi sangat menentukan kemampuan untuk menguasai pengetahuan. Faktor eksternal, atau lingkungan, memungkinkan kreativitas berkembang. Lingkungan kebudayaan yang memberikan keamanan dan kebebasan psikologis merupakan lingkungan yang memungkinkan kreativitas berkembang. Kualitas dan keunikan individu yang memungkinkan kreativitas adalah sumber kreatifitas. Tempat di mana orang mendapatkan dukungan dan kebebasan adalah faktor terpenting. Kreativitas tidak lepas dari kebudayaan dan pengaruh masyarakat tempat seseorang tinggal. Munandar menyatakan bahwa kebudayaan yang menghargai kreativitas adalah kebudayaan yang memungkinkan pertumbuhan dan perkembangan kreativitas. Individu yang kreatif akan muncul dalam kebudayaan yang menghargai kreativitas. Sebagai contoh, jika institusi pendidikan formal menghargai kreativitas, anak-anak akan menjadi lebih kreatif. Sebaliknya, jika guru, yang bertanggung jawab atas pendidikan secara keseluruhan, tidak menghargai kreativitas, kreativitas yang sebenarnya ada dalam setiap siswa akan mati.

Dapat dijelaskan bahwa jika ternyata ciri-ciri yang diinginkan oleh guru (juga orangtua) berkembang dalam diri anak didik kurang mencerminkan kepribadian kreatif.

Anak yang baik, yang diharapkan oleh guru adalah anak didik yang sopan, rajin, sehat, dan patuh sehingga, apabila disimpulkan dari penjabaran di atas, maka faktor yang mempengaruhi kreativitas bisa berasal dari internal maupun eksternal, dan segi internal berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif. Selain itu, individu juga harus memiliki suatu dorongan kuat dalam dirinya untuk mewujudkan potensi dirinya dalam berkreatif sedangkan faktor eksternal dari pengembangan kreativitas berupa terbentuknya suatu lingkungan kebudayaan yang tidak hanya mengandung keamanan dan kebebasan psikologis tetapi juga suatu lingkungan yang dapat menghargai kreativitas, dan kreativitas dari seorang guru (Suryani, 2021).

2. Pengukuran Kreativitas

Mengukur Kreativitas: Tes kreativitas di Indonesia terdiri dari skala sikap kreatif dan tes kreativitas verbal, dengan tujuan utama untuk mengukur seberapa kreatif anak-anak. Skala sikap kreatif menilai sifat kognitif dan afektif kreatif, sedangkan tes kreativitas verbal menilai sifat kreatif lisan. (Utami Munandar, 2019).

Menurut Nursisto (2019), terdapat beberapa komponen pokok dalam kreatifitas belajar, yang digambarkan sebagai beriku:

- 1) Cara seseorang berpikir selalu dipengaruhi oleh aktifitas berpikir dan kreativitas.. Suatu proses mental, aktifitas ini hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Ada banyak kemampuan kognitif yang digunakan dalam aktifitas ini, seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup

kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

- 2) Karakteristik yang baru atau unik. Suatu produk baru biasanya dianggap kreatif jika luar biasa, tidak pernah dibuat sebelumnya, dan dapat digunakan. dinikmati oleh masyarakat.

Sifat baru yang dihasilkan oleh kreativitas dapat didefinisikan sebagai berikut: a) Produk yang benar-benar baru dan tidak pernah ada sebelumnya; b) Produk yang dihasilkan dari kombinasi produk yang sudah ada; c) Produk yang dihasilkan dari inovasi dan evolusi dari produk yang sudah ada; dan d) Produk yang dihasilkan sebagai hasil dari proses kreatif harus memiliki manfaat tertentu. Media pembelajaran memiliki pengaruh dalam mengasah kreativitas belajar siswa, dengan memanfaatkan berbagai platform media sosial, siswa dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka secara kreatif dan inovatif. Lima metrik dapat digunakan untuk mengukur kreatifitas belajar siswa: fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation (Utami Munandar, 2019). Kelancaran berpikir (fluency) adalah kemampuan siswa untuk memunculkan banyak pertanyaan, keluwesan berpikir (flexibility) adalah kemampuan siswa untuk menyelesaikan pertanyaan dari berbagai sudut pandang, keaslian (originality) adalah kemampuan siswa untuk

mencetuskan ide yang mereka miliki, dan kerincian (elaboration) adalah kemampuan siswa untuk memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi, dan evaluasi adalah kemampuan siswa untuk Ada kemungkinan bahwa indikator ini dapat digunakan untuk membedakan tingkat kreativitas siswa satu dengan yang lainnya.

Untuk menyelesaikan masalah, kreativitas siswa sangat penting. (Agustiana, 2020). Menurut Munandar dikutip dari Hamzah & Masri indikator kreativitas belajar yang dikemukakan oleh Munandar berikut indikator kreativitas belajar:

Tabel 2.1 Indikator Pengukuran Kreativitas

No	ASPEK/TAHAPAN	INDIKATOR	KRETERIA	
1	Kelancaran (Fluency) Keterampilan berfikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, wawasan dan saran dalam penyelesaian masalah	4	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan saran dengan lancar dan tepat
			3	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan saran dengan lancar namun kurang tepat
			2	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan saran dengan lancar namun tidak tepat
			1	Tidak mencetuskan gagasan dan jawaban
2	Kelenturan (fleksibility) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain	Bekerja lebih cepat dan melakukan dan melakukan lebih banyak dari yang lain	4	Semua tugas dikerjakan tepat waktu
			3	Sebagian besar tugas diselesaikan tepat waktu
			2	Sebagian kecil tugas diselesaikan tepat waktu
			1	Semua tugas tidak diselesaikan tepat waktu
	Menghasilkan gagasan yang bervariasi	4	Memberikan jawaban yang bervariasi secara tepat dan sesuai literatur	
		3	Memberikan jawaban yang bervariasi namun jawaban belum tepat	
		2	Memberikan jawaban yang bervariasi tidak tepat dan tidak sesuai literatur	
		1	Tidak memberikan jawaban yang bervariasi	
Dapat melihat masalah dari	4	Menganalisis permasalahan yang muncul dari fakta dan petunjuk yang diberikan guru		

		berbagai sudut pandang yang berbeda	3	Kurang menganalisis permasalahan yang muncul dari fakta dan petunjuk yang diberikan guru
			2	Hanya menganalisis permasalahan yang muncul dari penjelasan guru saja atau dari fakta saja
			1	Tidak menganalisis permasalahan yang muncul dari fakta dan petunjuk yang diberikan guru
		Dapat menerapkan konsep, sifat atau aturan dalam contoh pemecahan masalah	4	menerapkan konsep, sifat atau aturan dalam praktikum guna memecahkan masalah dengan berbeda dan tepat
			3	Menerapkan konsep, sifat atau aturan dalam praktikum guna memecahkan masalah dengan berbeda namun kurang tepat
			2	Memecahkan masalah dengan berbeda, namun tidak menerapkan konsep, sifat atau aturan dalam pelaksanaan praktikum
			1	Tidak menerapkan konsep, sifat atau aturan dalam praktikum guna memecahkan permasalahan
		3	Keaslian (orisinilitas) Keterampilan berfikir orisinal	Mencetuskan masalah, gagasan atau hal-hal yang tidak terfikirkan oleh orang lain
3	Mencetuskan masalah, gagasan atau hal-hal yang berbeda dengan lancar namun kurang tepat			
2	Mencetuskan masalah, gagasan atau hal-hal yang berbeda dengan tidak lancar dan tidak tepat			
1	Tidak Mencetuskan masalah, gagasan atau hal-hal berbeda			
Memciptakan ide-ide atau hasil karya yang berbeda dan betul-betul baru	4			Dapat mengungkapkan ide-ide baru yang rasional dan tepat
	3			Dapat mengungkapkan ide-ide baru yang rasional dan namun kurang tepat
	2			Dapat mengungkapkan ide-ide baru kurang rasional dan kurang tepat
	1			Tidak ada ide -ide baru
4	Elaborasi	Mengembangkan atau	4	Mengembangkan gagasan dari guru atau teman dengan tepat

	Keterampilan berfikir detail	memperkaya gagasan orang lain	3	Mengembangkan gagasan dari guru atau teman namun kurang tepat
			2	Mengembangkan gagasan dari guru atau teman namun tidak tepat
			1	Tidak mengembangkan gagasan dari guru atau teman
		Membuat laporan atau penugasan dengan detail yang berbeda	4	Membuat laporan atau penugasan dengan lengkap dan rapi
			3	Membuat laporan tugas atau penugasan dengan lengkap namun tidak rapi
			2	Membuat laporan tugas atau penugasan dengan tidak lengkap
			1	Siswa tidak membuat laporan tugas
5	Redifinition Rasa ingin tahu dan Bersikap merasa tertantang	Keinginan untuk mencari tahu, mendalami pengetahuan yang lebih dalam	4	Menganalisis data, menggunakan sumber internet, buku serta bertanya pada guru dan teman
			3	Menganalisis data hanya menggunakan sumber internet dan buku saja
			2	Menganalisis data hanya menggunakan sumber bertanya pada guru dan teman saja
			1	Tidak menganalisis data menggunakan sumber internet, buku, bertanya pada guru dan teman
		Memertanyakan segala sesuatu	4	Bertanya dengan lancar dan sesuai materi
			3	Bertanya dengan lancar, namun tidak sesuai dengan materi
			2	Bertanya dengan tidak lancar dan tidak sesuai dengan materi
			1	Tidak bertanya
		Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	4	Fokus dan tekun bekerja dalam menyelesaikan tugas
			3	Rajin bekerja dalam menyelesaikan tugas, namun kurang focus
			2	Bekerja dalam menyelesaikan tugas namun diingatkan terus
			1	Tidak bekerja dan harus diingatkan

1. Tes Kreativitas Verbal

Tes ini terdiri dari enam bagian yang masing-masing mengukur dimensi operasi berpikir divergen. Ada enam elemen dalam ujian kreativitas lisan. Mereka termasuk permulaan kata, penyusunan kata, pembentukan kalimat tiga kata, ciri yang sama, berbagai jenis penggunaan.

a) Awalan Kata

Sebagai rangsangan, subjek harus mempertimbangkan sebanyak mungkin kata yang mulai dengan susunan huruf tertentu di bagian ini. Tes ini menilai kelancaran kata, atau kemampuan untuk menemukan kata yang memenuhi syarat struktural tertentu. Selain itu juga, kelancaran kata merupakan kemampuan untuk menghasilkan kata-kata dari satu huruf atau kombinasi huruf-huruf contoh: siswa diminta untuk meneruskan stimulus “Sa...” maka diharapkan siswa memberi respon: “saja, sakit, sandiwara, sabar, sate,...” Semakin banyak kata dimulai kata “sa... yang diungkap siswa semakin tinggi tingkat kelancaran berpikirnya.

b) Menyusun Kata

Pada subtes ini, subjek harus menyusun sebanyak mungkin kata dengan menggunakan huruf-huruf dari satu kata yang diberikan sebagai stimulus. Seperti tes Permulaan Kata, tes ini mengukur kelancaran kata, tetapi tes ini juga menuntut kemampuan dalam terorganisasi persepsi; contoh: siswa diminta membuat kata dengan menggunakan huruf dalam kata kotabar. Maka, siswa akan memberi respon: “bata, batu, buta, rata, ratu, buat, baut, dan seterusnya.

c) Membuat Kalimat dengan Tiga Kata

Pada subtes ini, subjek harus menyusun kalimat yang terdiri dari tiga kata, huruf pertama untuk setiap kata diberikan sebagai rangsang, akan tetapi urutan dalam penggunaan ketiga huruf tersebut boleh berbeda-beda, menurut kehendak subjek contoh: dalam suatu tugas, anak-anak diminta menyusun kalimat sebanyak mungkin yang terdiri dari tiga kata, di mana huruf pertama dan kata tersebut diberikan, misainya a-m-p. Seperti Ani makan pisang, Parmi asyik menari (urutan huruf- huruf boleh diubah), Maukah Anto pergi?

d) Sifat-sifat yang sama

Pada subtes ini, subjek harus menemukan sebanyak mungkin objek yang semuanya memiliki dua sifat yang ditentukan. Tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam memberikan gagasan, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan tertentu dalam waktu yang terbatas contoh: siswa diminta menyebutkan nama-nama benda yang memiliki sifat merah dan cair, maka jawabannya adalah darah, sirup mawar, sop tomat, cat merah, tinta merah, dan seterusnya.

e) Macam-macam Penggunaan

Pada subtes ini, subjek harus memikirkan sebanyak mungkin penggunaan yang tidak lazim (tidak biasa) dari benda sehari- hari. Tes ini merupakan ukuran dari kelenturan dalam berpikir, karena dalam tes ini, subjek harus dapat melepaskan diri dari kebiasaan melihat benda sebagai alat untuk melakukan hal tertentu saja. Recuali mengukur kelenturan dalam berpikir, tes ini juga mengukur orisinalitas dalam berpikir. Orisinalitas ditentukan secara statistik dengan melihat kelangkaan jawaban itu diberikan (Munandar, 2002).

f) Sebab-Akibat

hasil dari hipotesis kejadian yang telah ditentukan sebagai dorongan. Meskipun peristiwa itu sebetulnya tidak mungkin terjadi di Indonesia, topik ini harus menggambarkan bagaimana hal itu akan terjadi di sini, dan konsekuensi yang akan ditimbulkannya. Bersama dengan "elaborasi", yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan suatu ide dan memperincikannya dengan mempertimbangkan berbagai implikasi, tes ini merupakan ukuran kelancaran dalam memberikan ide. Tes ini meminta anak untuk mengantisipasi (membayangkan, meramalkan) hasil dari situasi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Anak-anak lain mungkin hanya mengatakan, "Orang-orang akan kedinginan", jika Anda bertanya, "Apa akibatnya jika di Indonesia ada musim dingin, sehingga salju turun dan air dapat menjadi beku?" Anak laki-laki yang memiliki. Contoh: "Apa akibatnya jika di Indonesia ada musim dingin, sehingga salju turun dan air dapat menjadi beku?" Kalau anak-anak lain mungkin hanya mengatakan "Orang-orang akan kedinginan". Anak yang memiliki kemampuan mengelaborasi akan menjawab: Orang-orang akan kedinginan, terutama yang miskin dan gelandangan, karena mereka tidak punya pakaian yang hangat, juga tidak punya rumah, di dalam rumah itu tidak ada alat pemanas seperti yang ada di bungalow- bungalow di Puncak.

3. Pengembangan Kreativitas

Menurut Munandar (2019), terdapat empat cara mendekati pengembangan kreativitas yang harus dipertimbangkan ketika berbicara tentang pengembangan kreatif

siswa. Pendekatan ini adalah pendekatan kreatif individu, pendekatan pendorong kreatif, pendekatan proses kreatif, dan pendekatan produk kreatif.

a) Pendekatan Personal Kreatif

Perspektif pribadi, kreativitas dapat didefinisikan terdapat sifat kreatif pada seseorang. Individu yang dianggap kreatif termasuk dalam dua kelompok karakteristik: sikap kreatif dan bakat kreatif. Kemampuan berpikir kreatif, termasuk evaluasi, orisinalitas, elaborasi, dan keluwesan berpikir, dikenal sebagai bakat kreatif. Di antara sifat kreatif adalah rasa ingin tahu, imajinatif, mengambil resiko, dan menghargai.. Oleh karena itu, bila ingin siswa menjadi seorang yang kreatif, perlu dirangsang sikap kreatif pada mereka (Munandar, 2019)

Tiga kondisi internal kreatif individu menurut teori humanistik. Yang pertama adalah keterbukaan terhadap pengalaman; yang kedua adalah kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (lokasi penilaian internal). Terutama, dasar penilaian dari produk-produk ciptaannya ditentukan oleh dirinya sendiri, tetapi tidak tertutup untuk kritik atau pendapat orang lain; ketiga, keberanian untuk bereksperimen, "bermain dengan konsep-konsep". kemampuan untuk menghasilkan kombinasi baru dari kombinasi yang sudah ada (Nashori & Mucharam, 2020). Dilihat dari berbagai sudut pandang, orang kreatif memiliki beberapa karakteristik: (1) mereka memiliki kekuatan fisik yang memungkinkan mereka bekerja dengan konsentrasi penuh selama berjam-jam, tetapi mereka juga dapat tenang dan rileks dalam situasi tertentu; (2) sebagian besar orang kreatif sangat bersemangat tentang karya mereka, tetapi mereka juga sangat objektif dalam menilainya; (3) mereka dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karya mereka;

dan (4) mereka memiliki sikap yang positif terhadap dunia mereka.. (Munandar, 2019)

Menurut Munandar (2002), sepuluh sifat kreatif individu adalah sebagai berikut: (1) imajinatif; (2) memiliki inisiatif (inisiatif); (3) memiliki minat luas; (4) berpikir mandiri; (5) rasa ingin tahu; (6) senang berpetualang; (7) penuh energi; (8) percaya diri; (9) bersedia mengambil resiko; dan (10) berani dalam pendirian dan keyakinan. Didasarkan pada teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa individu yang kreatif adalah mereka yang secara alami memiliki bakat dan sikap kreatif dalam interaksinya dengan lingkungan mereka, dan mereka diharapkan menghasilkan produk kreatif.

b) Pendekatan Dorongan Kreatif

Jika dilihat dari sudut pandang motivasi kreativitas dapat didefinisikan sebagai motivasi internal dan eksternal. Internal berarti kekuatan kreatif berasal dari internal individu, yaitu hasrat dan motivasi yang kuat pada individu; tenaga pendorong eksternal didefinisikan sebagai tenaga yang berasal dari luar individu, seperti pengalaman, sikap orang tua yang menghargai kreativitas anak, dan ketersediaan sarana dan fasilitas yang mendukung kreativitas. Untuk anak-anak menjadi kreatif, mereka harus memiliki dorongan dalam diri mereka sendiri. Dorongan ini dapat berupa keinginan untuk melakukan hal-hal kreatif dan memenuhi keinginan lingkungan serta potensi mereka sendiri. Jadi, jika Anda benar-benar tahu potensi anak, Anda dapat menghargai kreativitasnya dan mendukungnya dengan dorongan dari luar dan dalam. Kesibukan kreatif membuat hidup anak lebih baik dan tidak berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Sebaliknya, karena anak-anak

merasa senang dan puas bahwa bakat dan minatnya dapat dikembangkan, mereka lebih termotivasi untuk belajar. Faktor luar yang memungkinkan kreativitas berkembang adalah lingkungan kebudayaan yang memberikan keamanan dan kebebasan psikologis. Faktor lingkungan yang terpenting adalah lingkungan yang memberikan dukungan atas kebebasan bagi individu. Rogers mengemukakan kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif, yaitu penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis (Munandar, 2019). Keamanan psikologis berarti menerima seseorang sebagaimana adanya dengan segala kekurangannya, berusaha menciptakan lingkungan di mana evaluasi dari luar tidak ada, dan memberikan pemahaman secara empatik (dapat ikut menghayati). Selain itu, jika orang tua atau guru membiarkan anak mereka mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka secara simbolis, mereka memberikan kebebasan psikologis.. Untuk memastikan bahwa anak-anak merasa aman dan bebas saat mereka berkreasi, perlu diciptakan lingkungan keamanan psikologis dan kebebasan psikologis. Ini dapat membantunya mengekspresikan diri yang sebenarnya melalui simbolisasi pikiran atau perasaannya sehingga dapat dimasukkan ke dalam sebuah karya. Misalnya, seseorang remaja yang jengkel pada ayahnya tidak bisa menunjukkan kekecewaannya dengan memukul ayahnya. Namun, ia dapat mengungkapkan perasaannya dalam buku harian, gambar, atau lukisan, atau ia dapat bermain musik untuk mengungkapkan emosinya yang meluap. Ini merupakan ekspresi simbolis dari keadaan dirinya, yang dapat membuatnya merasa lebih tenang dan bahkan mendorong kreativitas. Dalam pendidikan formal, kemampuan-kemampuan mental yang dilatih umumnya berpusat pada pemahaman bahan pengetahuan, ingatan dan

pendekatan logis. Pemahaman bahan pengetahuan, ingatan, dan pendekatan logis biasanya menjadi fokus pendidikan formal dalam pengembangan kemampuan mental. Siswa di sekolah biasanya diharuskan untuk menghafal dan menerima apa yang dianggap penting oleh guru mereka. Seringkali, satu-satunya cara untuk mengukur keberhasilan pendidikan adalah dengan melihat seberapa baik siswa dapat meniru materi yang diajarkan. Ia menghadapi masalah yang harus ia pecahkan untuk menemukan satu-satunya jawaban yang benar, seringkali ia dituntut pula untuk memecahkan soal-soal tersebut hanya dengan satu cara. Cara-cara lain, walaupun menuju pada jawaban yang sama, sering tidak diperbolehkan oleh guru. Bisa dipahami bahwa teknik seperti ini justru membuat orang menjadi lebih rigid dalam berpikir dan membuat mereka lebih sulit untuk mempertimbangkan masalah yang berbeda. Justru daya pikir kreatif, yang berarti melihat masalah dari berbagai sudut, terhambat. Jika anak-anak tidak diminta untuk mencari berbagai jawaban untuk pertanyaan, perkembangan kreatif mereka akan menjadi sulit. (Zukhrufurrohmah, 2021). Kebebasan dan keamanan psikologis diperlukan agar kreativitas siswa meningkat. Karena ada dorongan dalam diri mereka sendiri (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan mereka (motivasi ekstrinsik), pendorong kreatif dapat mendorong orang untuk menjadi kreatif. Tindakan kreatif berarti menciptakan sesuatu yang baru atau menemukan solusi masalah yang baru dengan menggabungkan elemen yang ada dengan cara yang luwes, lancar, inovatif, dan mengevaluasi. (Setiawan, 2021)

c) Pendekatan Proses Kreatif

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif. Misalnya: dalam lomba lukis, orangtua karena ingin anaknya menjadi pemenang terus mengawasi upaya anak, memberikan instruksi atau contoh, sehingga mengurangi spontanitas dan kegembiraan anak untuk berkreasi. Produk yang kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas siswa. Hendaknya orangtua dan guru menyadari bahwa waktu luang sebaiknya digunakan untuk melakukan kegiatan yang diminati anak, dan tidak belajar semata-mata atau melakukan kegiatan yang pasif. Proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: 1) persiapan; 2) inkubasi; 3) iluminasi; dan 4) verifikasi (Munandar, 2019). Tahap pertama yaitu tahap persiapan merupakan tahap yang digunakan oleh guru untuk memperkenalkan proses pemecahan masalah kepada siswa dengan menggunakan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya siswa diminta untuk mendaftar proyek yang ingin mereka kejakan bersama kelompok dan atau mendaftar masalah di dalam kelas yang mereka rasakan perlu dipecahkan. Pada tahap persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belaiar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya

(Munandar, 2004). Pada tahap ini, ide itu datang dan timbul dari berbagai kemungkinan. Namun, biasanya ide itu berlangsung dengan hadirnya suatu keterampilan, keahlian, atau ilmu pengetahuan tertentu sebagai latar belakang atau sumber dari mana ide itu lahir. (Setiawan, 2021)

Persiapan meliputi persiapan jangka panjang dan jangka pendek. Persiapan jangka panjang berlangsung sepanjang hidup seseorang, sejak masih kecil sampai saat ia menggunakannya. yang berperan di sini adalah segala informasi yang diperolehnya, baik di rumah maupun di sekolah. Pendeknya, segala sesuatu yang dipelajarinya baik secara formal maupun informal. Persiapan jangka pendek adalah saat seseorang mempelajari masalah yang dihadapinya dari berbagai sudut (Salim, 2020).

Tahap inkubasi adalah tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam bawah sadar. Tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi yang merupakan titik awal dalam proses timbulnya kreativitas. (Munandar, 2019) Tahap iluminasi ialah tahan timbulnya “insight” atau “AhaErlebnis”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Contohnya siswa diminta mengemukakan pertanyaan kreatif dari masalah yang mereka temukan atau dari informasi faktual yang diperdoleh. Ide, gagasan, dan hasil pemikiran berharga seorang pribadi kreatif muncul pada tahap ketiga ini. Tahap verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi

(pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Munandar, 2019). Jadi, pendekatan tahapan proses kreatif adalah suatu proses bersibuk diri secara kreatif yang meliputi empat tahap, yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahapan ini merupakan suatu tahapan proses di mana siswa mulai diarahkan untuk mengeluarkan segala potensi kreatif yang dimiliki dengan cara yang sistematis.

d) Pendekatan Produk Kreatif

Jika individu kreatif memiliki lingkungan yang mendukung mereka, atau lingkungan yang memungkinkan mereka untuk bersibuk secara kreatif, maka diharapkan produk kreatif mereka akan muncul. Pendidik harus menunjukkan rasa terima kasih atas kreativitas siswa dan berbagi hasil mereka dengan orang lain. Ini akan meningkatkan keinginan siswa untuk berkreasi. Di sini, istilah "produk" tidak terbatas pada produk komersial, tetapi mencakup berbagai barang atau ide. Menurut Besemer dan Treffinger, mengusulkan bahwa produk kreatif dapat dimasukkan ke dalam tiga kategori: (1) kebaruan, yang berarti produk itu baru dalam hal bahan, teknik, atau konsep baru; (2) pemecahan, yang berarti produk itu memenuhi persyaratan untuk mengatasi masalah; dan (3) elaborasi dan sintesis. Dimensi ini menunjukkan seberapa canggih dan koheren produk menggabungkan komponen yang tidak sama atau serupa.

4. Hambatan Dalam pengembangan Kreativitas

Seseorang dapat menghadapi berbagai tantangan dalam proses mengembangkan dan mengembangkan potensi kreatifnya, yang dapat menghambat atau bahkan

menghentikan kreativitas seseorang. Amabile dikutip oleh Nashori & Mucharam (2020) mengatakan Evaluasi, hadiah, persaingan, dan pengaturan yang membatasi adalah empat cara yang dapat menghentikan kreativitas. Oleh karena itu, orangtua dan guru harus bertindak secara proporsional. Anak-anak memerlukan pengendalian untuk membuat mereka merasa aman dalam lingkungan yang stabil dan dapat diandalkan, tetapi tidak sampai titik di mana mereka merasa seperti apapun yang mereka lakukan harus dilakukan.

- a. Evaluasi
- b. Rogers (dalam Nashori & Mucharam, 2020) memberikan penekanan evaluasi harus dihindari oleh pendidik untuk mendorong kreativitas siswa. Mereka bahkan harus menghindari memberikan evaluasi bahkan saat siswa sedang asyik berkreasi. Menganggap bahwa mereka akan dievaluasi juga dapat mengurangi kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru harus melakukan tiga hal: pertama, memberikan umpan balik yang bermakna daripada evaluasi yang tidak jelas dan abstrak; kedua, melibatkan siswa dalam menilai pekerjaan mereka dan belajar dari kesalahan mereka; dan ketiga, menekankan pada "Apa yang telah kau pelajari?" daripada "Bagaimana kau melakukannya?" (Nashori & Mucharam, 2020).

c. Hadiah

Hadiah biasanya membuat orang berperilaku lebih baik atau lebih baik. Itu ternyata tidak benar. Hadiah dapat melemahkan motivasi alami dan menghambat kreativitas. Hadiah dapat diberikan dalam berbagai cara di kelas, tetapi siswa dapat menjadi kurang kreatif jika mereka menganggap hadiah adalah alasan utama untuk melakukan sesuatu. Hadiah terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah yang tidak

berupa materi (intangible), seperti senyuman atau anggukan, kata-kata penghargaan, kesempatan untuk menunjukkan dan menunjukkan pekerjaan Anda sendiri, dan lebih banyak pekerjaan. Iklim kelas harus dibuat menarik dan menyenangkan sehingga belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, aktivitas kelas harus terkait dengan aktivitas tersebut, seperti mendeklamasikan sajak yang dibuat atau membacakan tulisan yang ditulis di depan kelas dengan baik.

d. Persaingan (Kompetisi)

Kompetisi sering terjadi di dalam kelas. Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah, Hal ini dapat mematikan kreativitas.

e. Lingkungan yang Membatasi

Siswa sekolah biasanya memiliki pengalaman sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan. Mereka selalu diberi tahu apa yang harus mereka pelajari, bagaimana mereka mempelajarinya, dan bagaimana mereka dapat mengulangi tugas dengan benar saat ujian.

Hal ini menunjukkan bahwa minat dan keinginan intrinsik siswa dapat hilang jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang terbatas. Hilangkan tantangan ini jika Anda ingin mendorong kreativitas. Oleh karena itu, orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya harus sangat berhati-hati dengan penghalang tersebut. Evaluasi anak harus ditunda. Jangan membuat anak terfokus pada evaluasi, membuatnya kehilangan minat dan gairah untuk aktivitas kreatif. Sebaliknya, biarkan anak merasa bebas beraktivitas.

Meskipun hadiah menyenangkan, mereka dapat menghilangkan keinginan alami untuk melakukan sesuatu. Oleh karena itu, sangat penting untuk sangat hati-hati saat memberikan hadiah. Jangan terlalu menekankan arti hadiah sehingga mengalahkan kenikmatan berkreasi. Terlalu banyak kegiatan terorganisir dan tidak cukup pilihan untuk siswa akan berdampak.

C. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) adalah mata pelajaran umum yang diwajibkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. PPKN sangat penting untuk menanamkan dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari pada generasi muda, terutama di era digital saat ini. (Nurohmah & Dewi, 2021).

Mata pelajaran PKN ini memiliki peran dalam membentuk sikap dan karakter siswa. Bhinneka Tunggal Ika adalah filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara dalam ruang lingkup PPKN.

Pembelajaran kewarganegaraan adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk memberi siswa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berpartisipasi, dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran ini mencakup pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, hukum, dan nilai-nilai moral prinsip etika.

Menurut (Hamalik, 2020) Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengubah siswa menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang teguh dan mandiri, dan memiliki tanggung jawab sosial dan nasional.

Sedangkan menurut (Nasution, 2021) mengemukakan bahwa Pembelajaran PKN harus mampu mengembangkan kesadaran dan tanggung jawab sosial siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan mengajarkan nilai-nilai demokrasi dan hak asasi manusia.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran PKN adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pembelajaran ini mencakup pemahaman tentang nilai-nilai dasar negara, hak dan kewajiban warga negara, serta keterampilan untuk berpikir kritis dan berperilaku sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku.

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Meanggapi masalah secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara berkualitas tinggi dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan nasional, nasional, dan internasional

- c. Berkembang secara demokratis dan positif untuk membangun karakter masyarakat Indonesia agar dapat bersatu dengan orang lain
- d. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dengan negara lain dalam perlombaan global..

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membangun karakter bangsa Indonesia, yaitu: membentuk kemampuan warga negara yang berkualitas dan bertanggung jawab untuk berpartisipasi dalam kehidupan nasional dan internasional; b). Menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis sambil tetap berkomitmen untuk menjaga persatuan dan integritas bangsa; dan c). Mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yang mencakup hal-hal seperti (Yusnawan Lubis, 2019).

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Lampiran Permendiknas No.22 Tahun 2006 dikutip Yusnawan Lubi, 2019 Menurut standar Isi Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup elemen-elemen berikut.

- a. Persatuan dan Kesatuan Nasional, yang mencakup hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai orang Indonesia, berpartisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan, dan jaminan keadilan. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

- b. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- c. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai Keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- d. Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- e. Kekuasaan dan Politik: di desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, azas demokrasi masyarakat madani, sistem pemerintahan, dan media demokrasi.
- f. Pancasila mencakup: kedudukan pancasila sebagai ideologi dan dasar negara, proses perumusannya sebagai dasar negara, penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan pancasila sebagai ideologi yang terbuka.
- g. Globalisasi mencakup hal-hal berikut: globalisasi dalam konteks alam, globalisasi dalam politik luar negeri Indonesia saat ini, efek globalisasi, hubungan dan organisasi internasional, dan evaluasi globalisasi.