

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Kartu Bergambar

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sadiman, dkk, 1986:6), sedangkan Gearlach dan Ely (dalam Fathurrohman dan Sobry 2009:65) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Danim,1995:7). Salah satu media pendidikan yang dapat digunakan adalah media gambar. Gambar sangat penting dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. Sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk

media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik (Rohani, 1997:76).

Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan (Sadiman, 1986:32-33). Keenam syarat itu ialah sebagai berikut:

1. Autentik yaitu gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
2. Sederhana yaitu komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
3. Ukuran relatif yaitu gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya.
4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar siswa sendiri sering kali lebih baik.
6. Gambar hendaknya bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Adapun manfaat media gambar dalam proses instruksional menurut (Rohani, 1997:77) adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide

dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberikan kesan.

Beberapa kelebihan media bergambar menurut Sadiman (2008:29-31)

diantaranya adalah:

1. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
5. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sedangkan kelemahan dari media bergambar yaitu:

1. Hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Kartu bergambar merupakan salah satu modifikasi media bergambar. Menurut (Herlina, 2011:8) media kartu atau *flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi oleh kata-kata.

Menurut Arsyad (2007:120-121) kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12cm atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar yang terdapat pada kartu menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen dan Kauchak dalam Trianto, 2011:58). Sedangkan, menurut Sanjaya (2006:239) pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Menurut Arends (dalam Trianto, 2007: 65) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah (Trianto, 2011:58).

Menurut Haris (2009:36) agar pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dapat bermanfaat secara maksimal, perlu diperhatikan prinsip-prinsip dasar berikut ini:

1. Manajemen Pembelajaran Kooperatif

Sebaiknya, siswa tidak dibiarkan mencari kelompoknya sendiri, karena dapat menyebabkan terjadinya *cliques* dan keterasingan beberapa siswa.

Dalam proses pembelajaran kooperatif, guru juga berperan dan menentukan pembagian kelompok dan memfasilitasi kekompakan kelompok. Komposisi kelompok perlu dibuat seheterogen mungkin.

2. Struktur Tugas

Dalam kelompok pembelajaran kooperatif guru menyusun tugas melalui pembagian kerja, sarana dan keahlian. Penyusunan tugas ini akan menciptakan saling ketergantungan yang positif antara anggota kelompok. Siswa akan merasa kontribusinya sangat berarti bagi kelompok dan pada saat yang bersamaan merasa bergantung pada kontribusi anggota yang lain.

3. Tanggung Jawab Pribadi dan Kelompok

Jika penilaian hasil kerja siswa tidak didasarkan pada kontribusi individual, kemungkinan akan ada siswa yang bersikap seperti benalu, atau siswa lain yang bekerja terlalu keras untuk teman-temannya. Akibatnya akan muncul ketidakadilan. Tanggung jawab pribadi dapat dibentuk melalui beberapa cara, bergantung pada isi dan metode *cooperative learning* yang dipakai. Siswa bisa didorong untuk bertanggung jawab sendiri dengan dinilai secara mandiri untuk bagian tugasnya dalam kerja kelompok (Lie dalam, Haris 2009:36). Selain itu, siswa juga perlu bertanggung jawab atas kegiatan kolektif kelompoknya, misalnya dengan hasil karya bersama, presentasi kelas, dan laporan kelompok.

4. Peran Guru dan Siswa

Kelompok pembelajaran kooperatif membuat siswa belajar secara aktif dan mandiri, namun guru tetap berperan penting dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif tidak berarti guru bisa mengabaikan dan meninggalkan pekerjaannya, sebab guru berperan sebagai fasilitator dan mendorong siswa untuk saling tergantung dengan siswa lain. Guru harus tetap memonitor, mengamati proses pembelajaran, dan turun tangan jika diperlukan.

5. Proses Kelompok

Untuk memantapkan keberhasilan yang berkelanjutan, guru perlu menanam waktu dan usaha untuk proses kelompok. Anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk merefleksikan tindakan mana yang positif dan negatif, serta membuat tindakan-tindakan yang harus dilanjutkan dan diubah. Tujuan

proses kelompok adalah meningkatkan keberhasilan masing-masing anggota dalam memberikan kontribusi mereka terhadap pencapaian tujuan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim (2000:45) yaitu:

a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Menurut Trianto (2011:66) terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan tansisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Menurut Trianto (2009:82) NHT atau penomoran berfikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternative terhadap struktur kelas tradisional. NHT pertama kali dikembangkan oleh Keagen (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam satu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan menimbang jawaban yang paling tepat. Selain itu teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama mereka. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik. (Lie, 2008:59) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif NHT memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat serta mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.

Trianto (2009:83) mengatakan bahwa dalam mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas, guru menggunakan struktur empat fase sebagai sintaks NHT:

a. Fase 1: Penomoran

Dalam fase ini, guru membagi siswa kedalam kelompok 3-5 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5.

b. Fase 2: Mengajukan pertanyaan

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi.

Pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya. Misalnya,

“Berapakah jumlah gigi orang dewasa?” atau berbentuk arahan, misalnya
“Pastikan setiap orang mengetahui 5 ibu kota propinsi yang terletak di
pulau Sumatera.”

c. Fase 3: Berpikir bersama

Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan
meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.

d. Fase 4: Menjawab

Guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya
sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan
untuk seluruh kelas.

Lie (2008:47) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe NHT ini
mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan NHT diantaranya:

1. Masing-masing anggota kelompok memiliki banyak kesempatan untuk berkontribusi
2. Interaksi lebih mudah
3. Banyak ide yang muncul
4. Lebih banyak tugas yang bisa dilaksanakan
5. Guru mudah memonitor kontribusi.

Kelemahan NHT diantaranya:

1. Membutuhkan lebih banyak waktu
2. Membutuhkan sosialisasi yang lebih banyak
3. Kurangnya kesempatan untuk kontribusi individu

4. Siswa lebih mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan.

D. Kemampuan Berpikir Kreatif

Supriadi (2001:7) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan sebelumnya. Berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan membangun pengetahuan yang telah dimiliki, menanyakan suatu kekhawatiran terhadap suatu masalah yang mungkin diperlukan di masa depan, mempertinggi perhatian terhadap satu permasalahan, dan merancang hasrat serta rasa ingin tahu.

Menurut Rawlinson (1989:45), berpikir kreatif adalah upaya untuk menghubungkan benda- benda atau gagasan- gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan. Dalam berpikir kreatif ada beberapa tingkatan atau *stages* sampai seseorang memperoleh sesuatu hal yang baru atau pemecahan masalah (Walgito, 2010:208- 209). Tingkatan-tingkatan itu adalah:

1. *Persiapan (preparation)* yaitu tingkatan seseorang memformulasikan masalah, dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan yang baru. Ada kemungkinan apa yang dipikirkan itu tidak segera memperoleh pemecahannya, tetapi soal itu tidak hilang begitu saja. Tetapi masih terus berlangsung dalam diri individu yang bersangkutan. Hal ini menyangkut fase atau tingkatan kedua yaitu fase inkubasi.

2. Tingkat inkubasi yaitu berlangsungnya masalah tersebut dalam jiwa seseorang, karena individu tidak segera memperoleh pemecahan masalah.
3. Tingkat pemecahan atau iluminasi yaitu tingkat mendapatkan pemecahan masalah, orang mengalami “Aha”, secara tiba-tiba memperoleh pemecahan tersebut.
4. Tingkat evaluasi yaitu mengecek apakah pemecahan yang diperoleh pada tingkat iluminasi itu cocok atau tidak. Apabila tidak cocok lalu meningkat pada tingkat berikutnya yaitu
5. Tingkat revisi yaitu mengadakan revisi terhadap pemecahan yang diperolehnya.

Tabel 2. Indikator Berpikir Kreatif menurut William(Munandar 1985: 88-90)

NO	Indikator Berpikir Kreatif	Definisi	Perilaku Siswa
1	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. • Memberikan banyak cara atau saran untuk melakuakn berbagai hal. • Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan banyak pertanyaan. • Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. • Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah. • Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. • Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada aak-anak lain. • Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi.
2	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim

		<p>yang bervariasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. • Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. 	<p>terhadap suatu obyek.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. • Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. • Memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain. • Dalam membahas/mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok. • Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya. • Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda. • Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
3	Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. • Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. • Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha

		<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 	<p>memikirkan cara-cara yang baru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat desain. • Memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain. • Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru. • Lebih senang mensintesis daripada menganalisa situasi.
4	Kemampuan memperinci (<i>elaboration</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. • Menambahkan detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. • Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. • Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh. • Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana. • Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap

			gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
5	Kemampuan menilai atau mengevaluasi (<i>evaluation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana. • Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka. • Tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri. • Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal. • Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “Mengapa?”. • Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan. • Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus. • Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis. • Menentukan pendapat atau bertahan terhadapnya.

E. Kerangka Pikir

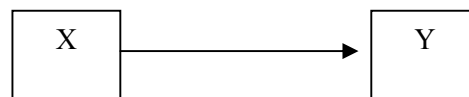
Kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Assalam Tanjung Sari masih rendah, khususnya pada materi pokok Keanekaragaman Hayati. Hal ini nampak dari perilaku siswa yang hanya mampu dan menjawab pertanyaan, salah satu penyebabnya karena pembelajaran yang dilakukan masih bersifat *teacher*

centered dan belum menggunakan media dan model yang tepat dalam pembelajaran.

Materi pokok Keanekaragaman Hayati banyak mempelajari variasi pada makhluk hidup yang dapat terlihat dalam hal bentuk, penampilan, jumlah dan tempat hidupnya, sehingga akan sulit dipahami oleh siswa jika guru hanya melakukan pembelajaran bersifat *teacher centered*. Pembelajaran pada materi ini dapat menggunakan media kartu bergambar, karena media ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melatih kemampuan berpikir siswa. Kartu bergambar yang digunakan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 7 cm yang di dalamnya memuat gambar serta uraian singkat mengenai gambar dan materi. Untuk mendukung media ini digunakan model pembelajaran NHT karena model ini dapat melatih kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, mengembangkan gagasan, dan meningkatkan kerja sama siswa sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa akan terbentuk.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran NHT dengan menggunakan media kartu bergambar dan dengan menggunakan metode diskusi, pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini:



Keterangan: X = Media kartu bergambar dengan model pembelajaran NHT; Y = kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

H_1 = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

2. H_0 = Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT sama dengan diskusi dan gambar.

H_1 = Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT lebih tinggi dibandingkan diskusi dan gambar.