

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Pengertian Kreatifitas Guru

Kreatifitas guru dalam proses pembelajaran sangat penting karena menentukan daya tangkap siswa sehingga berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Kreatifitas guru dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Menurut Moreno (2010, 1):

yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai.

Menurut Cece Wijaya (2010, 2): “kreativitas adalah sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah.

1.1 Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Utami Munandar, (2010, 2) menjabarkan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*)

1. Keterampilan berpikir lancar yaitu (a) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, (c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keterampilan berpikir luwes (*Fleksibel*) yaitu (a) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (b) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, (c) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, (d) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keterampilan berpikir *rasional* yaitu (a) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, (c) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
4. Keterampilan memperinci yaitu (a) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, (b)

menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

5. Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu (a) menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, (b) mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, (c) tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

1.2 Macam-macam kreativitas

a. Kreativitas Ekspresi

Kreativitas ekspresi memuat kemampuan untuk mengevaluasi (kemampuan untuk menangkap akar masalah, ketidakkonsistenan dan elemen yang hilang), berpikir divergen (fleksibilitas, originalitas dan elaborasi) dan redefinisi. guru dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, dimana siswa dapat mengembangkan kreativitasnya serta imajinasi dan daya nalarnya dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa akan memiliki kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan keunikan dalam berpikir.

Guru pada tahap ini diharapkan untuk merangsang siswa untuk melakukan apa yang dinamakan dengan *learning skills acquired*, misalnya dengan jalan memberi kesempatan siswa untuk bertanya (*questioning*), menyelidik (*inquiry*), mencari (*searching*), menerapkan (*manipulating*) dan menguji coba (*experimenting*). Guru diharapkan

mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendemonstrasikan perilaku yang kreatif.

b. Kreativitas Produktif

Pembelajaran kreatif produktif adalah model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Pendekatan pembelajaran kreatif produktif antara lain : belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif. Karakteristik penting dari setiap pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji.

Pembelajaran kreatif produktif ini berlandaskan pada prinsip-prinsip dasar :

1. Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran
2. Siswa didorong untuk menemukan / mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi atau percobaan
3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama
4. Untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias serta percaya diri.

c. Kreativitas Inovatif

Hasil inovasi berupa instrumen bantu pendidikan akan memberikan data atau informasi yang utuh, hal ini terlihat pada aktifnya indera siswa, baik indera penglihatan, pendengaran dan penciuman, sehingga siswa seakan-akan menemui situasi yang seperti aslinya. Produk kreativitas guru akan melengkapi gambaran abstrak yang sebelumnya dipahami siswa dan membetulkan pemahaman yang salah mengenai informasi yang didapatkan dari teks.

Manajemen kelas adalah aktifitas guru dalam mengelola dinamika kelas, mengorganisasikan sumber daya yang ada serta menyusun perencanaan aktifitas yang dilakukan di kelas untuk diarahkan dalam proses pembelajaran yang baik. Dalam hal manajemen kelas, kreativitas guru dalam manajemen kelas diarahkan untuk:

- a. Membantu siswa di kelas dapat belajar secara kolaboratif dan kooperatif.
- b. Menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dalam proses belajar.

1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Menurut Cece Wijaya, kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat yang positif dan tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan

melaksanakan tugas-tugas. Tumbuhnya kreativitas di kalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:

- a. Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas.
- b. Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- c. Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Perbedaan status yang tidak terlalu tajam di antara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
- e. Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
- f. Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.

1.3 Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar

Mengajar adalah suatu perbuatan yang kompleks, karena dituntut dari guru kemampuan personal, profesional, dan sosial kultural secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga dituntut dari guru tersebut integrasi penguasaan materi dan metode, teori dan praktek dalam interaksi siswa.

Dalam proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangannya guru tidak hanya berperan untuk memberikan informasi terhadap siswa, tetapi lebih jauh guru dapat berperan sebagai perencana, pengatur dan pendorong siswa agar dapat belajar secara efektif dan peran berikutnya adalah mengevaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar. Jadi dalam situasi dan kondisi bagaimanapun guru dalam mewujudkan proses belajar mengajar tidak terlepas dari aspek perencanaan, pelaksanaan dan

evaluasi karena guru yang baik harus mampu berperan sebagai *planner*, *organisator*, *motivator* dan *evaluator*.

Dari uraian di atas jelas bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan guru-guru yang *profesional* dan paling tidak memiliki tiga kemampuan yaitu kemampuan membantu siswa belajar efektif sehingga mampu mencapai hasil yang optimal, kemampuan menjadi penghubung kebudayaan masyarakat yang aktif dan kreatif dan pada akhirnya harus memiliki kemampuan menjadi pendorong pengembangan organisasi sekolah dan profesi. Dengan kemampuan ini, diharapkan guru lebih kreatif dalam proses belajar mengajarnya.

<http://episentrum.com/search/pengertian%20kreativitas%20guru>

(9 november 2010)

2. Strategi Pembelajaran

Dick dan Carey (1990:1) menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.”

Gropper (1990:3) mengatakan bahwa “strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikan.”

Memerhatikan beberapa pengertian strategi pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu:

1. Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cara guru memperkenalkan materi pelajaran melalui contoh-contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara guru meyakinkan apa manfaat mempelajari pokok bahasan tertentu akan sangat memengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Secara spesifik, kegiatan pembelajaran pendahuluan dapat dilakukan melalui tehnik-tehnik berikut:

- a) Jelaskan tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan dapat dicapai oleh semua peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik menyadari pengetahuan, keterampilan, sekaligus manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari pokok bahasan tersebut.
- b) Lakukan apersepsi, berupa kegiatan yang merupakan jembatan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Tunjukkan pada peserta didik tentang eratnya hubungan antara

pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan yang akan dipelajari.

2. Penyampaian Informasi

Penyampaian informasi seringkali dianggap sebagai suatu kegiatan yang paling penting proses pembelajaran, padahal bagian ini hanya merupakan salah satu komponen dari strategi pembelajaran. Artinya, tanpa adanya kegiatan pendahuluan yang menarik atau dapat memotivasi peserta didik dalam belajar maka kegiatan penyampaian informasi ini menjadi tidak berarti.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi adalah urutan ruang lingkup dan jenis materi.

a. Urutan penyampaian

Urutan materi yang diberikan berdasarkan tahapan berpikir dari hal-hal yang bersifat kongkret ke hal-hal yang bersifat abstrak atau dari hal-hal yang sederhana atau mudah dilakukan ke hal-hal yang lebih kompleks atau sulit dilakukan.

b. Ruang lingkup materi yang disampaikan

Besar kecilnya materi yang disampaikan sangat bergantung pada karakteristik peserta didik dan jenis materi yang dipelajari. Umumnya ruang lingkup materi sudah tergambar pada saat penentuan tujuan pembelajaran.

c. Materi yang akan disampaikan

Materi pelajaran umumnya merupakan gabungan antara jenis materi yang berbentuk pengetahuan (fakta dan informasi yang terperinci),

keterampilan (langkah-langkah, prosedur, keadaan, dan syarat-syarat tertentu), dan sikap (berisi pendapat, ide, saran, atau tanggapan). Uno hamzah (2007:37) membedakan isi pelajaran menjadi 4 jenis, yaitu fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Oleh karena itu, dalam menentukan strategi, guru harus terlebih dahulu memahami jenis materi pelajaran yang akan disampaikan agar diperoleh strategi pembelajaran yang sesuai.

3. Partisipasi Peserta Didik

Berdasarkan prinsip *student centered*, peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Hal ini dikenal dengan istilah CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) yang diterjemahkan dari SAL (*Student Active Training*), yang maknanya adalah bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Terdapat beberapa hal penting yang sudah berhubungan dengan partisipasi peserta didik, yaitu sebagai berikut:

a) Latihan dan praktik seharusnya dilakukan setelah peserta didik diberi informasi tentang suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu.

b) Umpan balik

Segera setelah peserta didik menunjukkan perilaku sebagai hasil belajarnya, maka guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil belajar tersebut. Melalui umpan balik yang diberikan oleh guru, peserta didik akan segera mengetahui apakah jawaban yang merupakan kegiatan yang telah mereka lakukan benar/salah, tepat/tidak tepat, atau ada sesuatu yang diperbaiki. Melalui penguatan positif (baik, bagus, tepat

sekali, dan sebagainya), diharapkan perilaku tersebut akan terus dipelihara atau ditunjukkan oleh peserta didik. Sebaliknya, melalui penguatan negatif (kurang tepat, salah, perlu disempurnakan, dan sebagainya), diharapkan perilaku tersebut akan dihilangkan atau peserta didik tidak akan melakukan kesalahan serupa.

4. Tes

Serangkaian tes umum yang digunakan oleh guru untuk mengetahui (a) apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum, dan (b) apakah pengetahuan sikap dan keterampilan telah benar-benar dimiliki oleh peserta didik atau belum.

Pelaksanaan tes biasanya dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran setelah peserta didik melalui berbagai proses pembelajaran, penyampaian informasi berupa materi pelajaran pelaksanaan tes juga dilakukan setelah peserta didik melakukan latihan atau praktik.

5. Kegiatan Lanjutan

Kegiatan yang dikenal dengan istilah *follow up* dari suatu hasil kegiatan yang telah dilakukan seringkali tidak dilaksanakan dengan baik oleh guru.

Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang dicapai.

Selain itu juga, harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi di mana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung.

Selanjutnya dijelaskan bahwa kriteria pemilihan strategi pembelajaran hendaknya dilandasi prinsip efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan tingkat keterlibatan peserta didik. Pemilihan strategi pembelajaran hendaknya ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

- (1) Orientasi pada tugas pembelajaran,
- (2) Relevan dengan isi/materi pembelajaran,
- (3) Metode dan tehnik yang digunakan difokuskan pada tujuan yang ingin dicapai, dan
- (4) Media pembelajaran yang digunakan dapat merangsang indra peserta didik secara simultan.

Beberapa saran yang dapat dilakukan pengajar dalam menciptakan dan menjaga kondisi belajar yang kondusif, antara lain sebagai berikut:

1. *Tunjukkan sikap yang tegas dan tanggap.* Apabila terjadi atau ditemukan adanya penyimpangan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran yang telah direncanakan (menyimpang dari urutan kegiatan yang telah direncanakan).
2. *Memberi perhatian.* Selama pembelajaran berlangsung berikan perhatian yang sama kepada semua peserta didik, seperti berusaha berkeliling ke seluruh ruang pembelajaran (tidak berada di depan kelas secara terus menerus).
3. *Memberi kesempatan peserta didik untuk berunjuk kerja.* Berapa pun waktu yang disediakan dalam pembelajaran (tatap muka), pengajar hendaknya memberikan waktu atau kesempatan kepada peserta didik untuk berunjuk kerja melalui mengemukakan pengalaman-

pengalamannya, persentasi hasil diskusi kelompok, kegiatan praktik (demonstrasi).

4. *Beri selingan dengan humor-humor di antara waktu pembelajaran.*

Jika anda memiliki sedikit/cukup/banyak rasa humor (*sense of humor*), hal tersebut akan menjadi suatu kemampuan khusus (*credit poin*) bagi pengajar untuk dapat menciptakan kondisi yang kondusif dalam pembelajaran.

5. *Hindari hal-hal berikut ini:*

- a. Campur tangan yang berlebihan, terlalu banyak instruksi (berikan ruang kreatifitas sebanyak mungkin).
- b. Terlalu lamban dan bertele-tele dalam menerangkan konsep, masalah.
- c. Ketidaktepatan dalam memulai dan mengakhiri kegiatan pembelajaran.
- d. Terbawa oleh permasalahan peserta didik yang menyimpang dari inti/materi pembelajaran.

3. Metode Pembelajaran

Dalam mengajar dan mendidik siswa, diperlukan metode yang baik dan tepat, yaitu suatu metode yang telah disesuaikan dengan kurikulum agar tujuan belajar mengajar yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik. Seperti yang dikemukakan oleh Surakhmat (1996: 95) bahwa, ” metode adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan, semakin baik metode itu semakin baik pencapaian tujuannya.”

Hal serupa juga dikemukakan oleh Pasaribu (1982: 14), “metode adalah cara yang sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan”.

Metode pembelajaran didefinisikan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta didik, menampilkan unjuk kerja peserta dan lain-lain.

Secara garis besar metode yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain:

- a. Ceramah dan Tanya jawab,
- b. Demonstrasi/praktikum
- c. Diskusi kasus dan persentasi,
- d. Simulasi,
- e. Permainan,
- f. Seminar/symposium/lokakarya,
- g. Studi banding

Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode-metode mengajar yang serasi dengan tujuan mengajar. Metode mengajar yang dipergunakan akan menentukan suksesnya pekerjaan sebagai guru kelas.

Cara belajar-mengajar yang lebih baik ialah mempergunakan kegiatan murid-murid sendiri secara efektif dalam kelas, merencanakan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan sedemikian rupa secara kontinyu dan juga melalui kerja kelompok.

4. Media Pembelajaran

Gagne (1970:6) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.”

Hamidjojo (1993:8) mengemukakan bahwa media Pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik.”

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat untuk menyampaikan informasi atau informasi agar lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad(1971:15) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran:

a. *Ciri Fiksatif (Fixative Property)*

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket *computer*, dan film .

b. *Ciri Manipulatif (Manipulative Property)*

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat penayangan kembali.

c. *Ciri Distributif (Distributive property)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

1.1 Manfaat media pembelajaran

Manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Gerlach (1971:43) sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - a. Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, radio, atau model.
 - b. Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

- c. Kejadian langka yang terjadi masa lalu atau terjadi puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Walaupun banyak media yang mempunyai multitujuan dan manfaat, namun pengajar dalam pemilihan dan penggunaannya perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Biaya pembelian dan pemeliharaan yang murah
- b. Kesesuaian dengan metode pembelajarannya.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.
- d. Pertimbangan kepraktisan, seperti:
 - 1. Kemudahan dalam penggunaan,
 - 2. Kemudahan dalam mendapatkan,
 - 3. Kesesuaian dengan fasilitas kelas,
 - 4. Keamanan dalam penggunaan,
 - 5. Kemudahan dalam pemeliharaan,
 - 6. Daya tahannya (tidak cepat rusak).

Berikut ini contoh media yang efektif untuk pembelajaran bagi peserta didik:

- a. Media suara langsung (sajian oral)
- b. Media cetak (modul, buku)
- c. Media audio (radio, televisi, video)
- d. Papan tulis,
- e. Media transparansi,
- f. Film,
- g. Komputer,

- h. Media grafis atau gambar diam (foto, sketsa, diagram, bagan grafik, kartun, poster, peta, dan lain-lain), dan
- i. Objek nyata alam semesta, jenis hewan, jenis tumbuhan)

5. Model Pembelajaran

Bruce Joyce (supriawan, 1990:56) mengemukakan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

5.1 Pendekatan Pembelajaran Individu

1. Model Pembelajaran Tidak Langsung

Model pembelajaran tidak langsung (*non-directive teaching*) menekankan pada upaya memfasilitasi belajar. Peran guru dalam model pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator. Oleh karena itu, guru hendaknya mempunyai hubungan pribadi yang positif dengan siswanya, yaitu sebagai pembimbing bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam menjalankan peranannya ini guru membantu siswa menggali idea tau gagasan tentang kehidupannya, lingkungan sekolahnya, dan hubungannya dengan orang lain.

Empat tahapan dalam model pembelajaran tidak langsung adalah: tahap pertama, membantu siswa menemukan inti permasalahan yang dihadapinya. Tahap kedua, guru mendorong (memancing) siswa agar dapat mengekspresikan sikap perasaannya, baik positif maupun negatif. Tahap ketiga, siswa secara bertahap mengembangkan pemahaman (kesadaran) akan dirinya. Tahap keempat, siswa melaporkan tindakan

(berupa alternatif-alternatif pemecahan masalah yang telah diambilnya pada tahap ketiga di atas).

2. Model Pembelajaran Pelatihan Kesadaran (*Awarenes Training*)

Model pembelajaran ini terdiri atas dua tahapan. Pertama adalah penyampaian dan penyelesaian tugas. Pada tahapan ini guru memberikan pengarahan tentang tugas yang akan diberikan dan bagaimana melaksanakannya. Tahapan kedua, adalah diskusi atau analisis tahap pertama. Jadi, intinya siswa diminta melakukan sesuatu, setelah itu mendiskusikannya (refleksi bersama) atas apa yang telah terjadi.

3. Model Pembelajaran pertemuan Kelas

Model pertemuan (diskusi kelas) adalah model pembelajaran yang ditujukan untuk membangun suatu kelompok sosial yang saling menyayangi, saling menghargai, mempunyai disiplin diri, dan komitmen untuk berperilaku positif.

Tahap pertama, merupakan prasyarat pertemuan kelas, di sini guru dapat menciptakan iklim (suasana) yang kondusif. Tahap kedua, penyampaian masalah yang akan dibahas (didiskusikan) dapat datang dari siswa atau dari guru. Guru hendaknya menghindari adanya siswa yang dijadikan sampel atau contoh. Permasalahan yang diajukan hendaknya yang berkaitan dengan perilaku yang hendak diperbaiki. Langkah ketiga, dua hal yang harus dilakukan siswa yaitu, (1) mengidentifikasi konsekuensi jika permasalahan tersebut terus

dilakukan, (2) menjelaskan norma-norma sosial (sebagai rujukan) yang mengatur hal tersebut.

Dalam tahap keempat, siswa secara lebih mendalam mengidentifikasi alternatif-alternatif tindakan solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Langkah kelima, siswa membuat komitmen bersama untuk mencari alternatif yang telah dibuat pada langkah sebelumnya. Tahap terakhir, guru meminta siswa untuk menjelaskan atau melaporkan efektifitas dari alternatif-alternatif tindakan yang dilakukan. Selanjutnya memberikan saran serta tindakan selanjutnya.

6. Sumber Belajar

1.1 Pengertian sumber belajar

Sumber belajar (*learning resources*) adalah bahan-bahan pelajaran/bahan pengajaran baik buku-buku bacaan atau semacamnya. Dalam desain pengajaran yang biasa disusun guru terdapat salah satu komponen pengajaran yang dirancang berupa sumber belajar/pengajaran yang umumnya diisi dengan buku-buku rujukan (buku wajib/anjuran).

Arif S. Sadiman (1989:161) berpendapat “Bahwa segala macam sumber yang ada diluar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan/memudahkan terjadinya proses belajar disebut sebagai sumber belajar.” Dengan peranan sumber-sumber belajar (seperti: guru/dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya) memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan

menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik, mana yang terpuji dan yang tidak terpuji dan seterusnya.

1.2 Klasifikasi sumber belajar

AECT (*Association of Education Communication Technology*) melalui karyanya *The Defenition of Educational Technology* (1997:164)

mengklasifikasikan sumber belajar menjadi 6 macam:

1. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti, dan kata. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi/mata kuliah atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik, dan sebagainya.
2. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya, guru/dosen, tutor, peserta didik, dan sebagainya.
3. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori materials, seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku, dan sebagainya.
4. *Device* (alat), yakni suatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya overhead projector, slide, video, tape/recorder, pesawat radio/tv, dan sebagainya.
5. *Technique* (tehnik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, pengajaran berprogram/modul, simulasi, demonstrasi, Tanya jawab, CBSA, dan sebagainya.
6. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik, ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, lapangan, dan sebagainya. Juga lingkungan non-fisik; misalnya suasana belajar itu sendiri; tenang, ramai, lelah, dan sebagainya.

6.3 Penggunaan sumber belajar

Dalam rangka memanfaatkan sumber belajar secara lebih luas, hendaknya guru memahami lebih dahulu beberapa kualifikasi yang dapat menunjuk pada sesuatu untuk dipergunakan sebagai sumber belajar dalam proses

pengajaran. Secara umum, guru sebelum mengambil keputusan terhadap penentuan sumber belajar, ia perlu mempertimbangkan segi-segi berikut ini menurut Ahmad Rohani (1997:166) :

1. Ekonomis atau biaya, apakah ada biaya untuk menggunakan suatu sumber belajar (yang memerlukan biaya). Misalnya, *overhead* (OHP) beserta transparansinya, video tape/tv beserta *cassette*-nya, dan sebagainya.
2. Teknisi (tenaga), yaitu guru atau pihak lain yang mengoperasikan suatu alat tertentu yang dijadikan sumber belajar. Adakah tersedia teknisi khusus/pembantu atau guru-guru itu sendiri, apakah dapat mengoperasikannya? Misalnya, cara mengoperasikan *slide*, video tape/tv, laboratorium, dan sebagainya.
3. Bersifat praktis dan sederhana, yaitu mudah dijangkau, mudah dilaksanakan, dan tidak begitu sulit/langka.
4. Bersifat fleksibel, maksudnya sesuatu yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar jangan bersifat kaku/paten, tapi harus mudah dikembangkan, bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pengajaran, tidak mudah dipengaruhi oleh faktor lain.
5. Relevan dengan tujuan pengajaran dan komponen-komponen pengajaran lainnya.
6. Dapat membantu efisien dan kemudahan pencapaian tujuan pengajaran/belajar.
7. Memiliki nilai positif bagi proses/aktifitas pengajaran khususnya peserta didik.
8. Sesuai dengan interaksi dan strategi pengajaran yang telah dirancang/sedang dilaksanakan.

7. Pengertian Mata Pelajaran PKn

Menurut standar kompetensi mata pelajaran PKn oleh Depdiknas tahun 2003 “Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh pancasila dan UUD 1945.”

Adapun substansi kajian PKn terdiri dari:

1. Pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*)

Yang mencakup bidang politik hukum dan moral, secara lebih terperinci materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintahan dan non pemerintahan, identitas nasional, pemerintahan berdasarkan hukum (*Rule of Law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, dan tanggungjawab warga negara negara, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik.

2. Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skill*)

Meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya: berperan aktif mewujudkan masyarakat madani, keterampilan mempengaruhi dan monitoring jalannya pemerintahan dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah social, keterampilan mengadakan koalisi, kerjasama, dan mengelola konflik, keterampilan hidup dan sebagainya.

3. Nilai-nilai Kewarganegaraan (*Civic Value*)

Mencakup percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religious, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, perlindungan terhadap minoritas, dan sebagainya.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan fungsi dari pendidikan kewarganegaraan itu sendiri adalah untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

8. Prestasi Belajar Siswa

Menurut W.S Winkel (1983:162), prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seorang siswa dalam menempuh pendidikan di sekolah.

Menurut Rohman Natawijaya (1979:50) bahwa didalam masalah prestasi belajar itu yang menjadi patokan untuk mengukur prestasi belajar yaitu biasanya dinyatakan dalam angka-angka, anak-anak yang berprestasi rendah, demikian pula anak-anak yang berprestasi tinggi memiliki hasil belajar yang tinggi pula.

Prestasi belajar tersebut dapat nampak setelah ia menjalani proses pembelajaran di sekolah. Prestasi belajar biasanya diukur dari nilai yang diperoleh oleh siswa pada saat evaluasi yang berupa ulangan harian, uji blok, pekerjaan tugas ataupun semester.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa diantaranya berasal dari diri siswa itu sendiri dan dari guru sebagai pendidik di sekolah.

Menurut Kartini Kartono, (1985:1) faktor yang berasal dari siswa :

1. Kecerdasan, merupakan aspek penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya studi seseorang.
2. Bakat, adalah potensi atau kemampuan jika diberi kesempatan untuk dikembangkan melalui belajar, akan menjadi kecakapan yang nyata karena setiap murid pasti berbeda.
3. Minat dan perhatian, bila siswa mempunyai minat terhadap bidang tertentu maka ia akan memperhatikannya.
4. Motivasi, merupakan dorongan yang mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
5. Kesehatan jasmani, merupakan yang memungkinkan seseorang untuk dapat belajar secara aktif.
6. Cara belajar efisien, berkonsentrasi sebelum dan saat belajar, segera mempelajari kembali bahan yang diterima, membaca dengan teliti dan betul bahan yang sedang dipelajari dan berusaha menguasai dengan sebaik-baiknya.

Menurut B. Suryo,(1996:163) faktor yang berasal dari guru:

1. Kepribadian, termasuk di dalamnya tingkah laku, wibawa, karakter dan lain-lainnya yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas.
2. Perencanaan dan pengajaran, dengan persiapan mengajar guru akan mantap di kelas dan persiapan yang matang akan menimbulkan inisiatif dan daya kreatif guru untuk mengajar sehingga meningkatkan proses pembelajaran.
3. Memperhatikan proses individualitas, bahwa setiap siswa mempunyai perbedaan dalam kemampuan, perbedaan kecakapan dan lain-lain.
4. Bersikap terbuka, mau bekerjasama, tanggap terhadap inovasi serta mau dan mampu melaksanakan eksperimen dalam kegiatan mengajarnya.

Menurut Brudsal dikutip oleh (2003:39) penguasaan guru terhadap bidang studi yang diajarkan merupakan dimensi lain yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap kualitas kelas dan berpengaruh pula terhadap prestasi belajar mereka. Karena itulah semakin tinggi tingkat aspirasi yang diberikan, semakin tinggi pula daya saing siswa yang berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka

dan semakin besar pula kesempatan mereka untuk memasuki lembaga pendidikan lanjutan yang lebih bermutu.

B. Kerangka Pikir

Kreatifitas guru dalam pembelajaran pendidikan itu sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. kreatifitas guru dapat dilihat dari penggunaan metode pembelajaran, penggunaan model pembelajaran, penggunaan strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta pemanfaatan sumber belajar yang digunakan guru PKn dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Soerjono Soekanto (1984: 24) “ kerangka pikir adalah konsep yang memerlukan abstraksi dan hasil pemikiran atau kerangka acuan yang pada dasarnya berdimensi sosial yang dianggap relevan oleh peneliti.”

Untuk lebih jelasnya pengaruh kreatifitas guru dalam pembelajaran PKn terhadap daya tangkap siswa siswa di sekolah dapat dilihat dari diagram kerangka pikir sebagai berikut:

DIAGRAM KERANGKA PIKIR

