

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu- ilmu sosial seperti: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya. IPS dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (Suyatna, 2008: 64). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang studi yang rumit karena luasnya ruang lingkup dan merupakan gabungan sejumlah disiplin ilmu seperti Ekonomi, Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan apa yang disebut dengan “sipil” perlu ditekankan (Fajar, 2009: 31).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD, SMP yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta aman (Ahmadi dan Amri, 2011: 10).

Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Science*) atau yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu yang membahas hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial (Maskoeri, 2003: 35). Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai disiplin operasional yang efektif dan memperhatikan studi tentang manusia di masyarakat dalam situasi global saat ini dapat memainkan peran yang sangat penting. Namun demikian berdasarkan keberadaannya dalam mengajarkan ilmu sosial didominasi oleh proses belajar dengan menggunakan buku teks (Fajar, 2009: 32).

Karakteristik mata pelajaran IPS SMP/ MTS antara lain sebagai berikut.

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan bidang, humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan ilmu sosial yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan adaptasi, dan pengelolaan lingkungan.
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

(Suyatna, 2008: 65)

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik yang memiliki pengetahuan keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta masyarakat dan Negara. Pada hakikatnya, Pengetahuan Sosial dan ilmu-ilmu sosial sebagai suatu mata pelajaran menjadi wahana dan alat bagi siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Siapa diri saya ditengah atau dihadapan orang laian dan masyarakat?
2. Pada masyarakat apa saya berada?
3. Persyaratan- persyaratan apa yang diperlukan diri saya untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa?
4. Apakah artinya menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia?
5. Bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu berikutnya?

(Fajar, 2009: 105)

IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu- ilmu sosial: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Antropologi, Filsafat, dan Psikologi Sosial (Suyatna, 2008: 64). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan Kurikulum 2004 mengalami perubahan nama atau sebutan yakni menjadi mata pelajaran Pengetahuan sosial (PS) untuk pendidikan dasar dan ilmu-ilmu sosial untuk pendidikan menengah (Fajar, 2009: 104).

Kajian yang dipelajari dalam Ilmu Sosial sebagai berikut.

1. Sosiologi mempelajari segala hal yang berhubungan dengan aspek hubungan sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan dan lain- lain.
2. Ilmu ekonomi mempelajari proses, perkembangan dan permasalahan yang berhubungan dengan ekonomi.
3. Segala aspek psikologi yang berhubungan dengan sosial dipelajari dalam ilmu psikologi sosial.
4. Aspek budaya perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi.
5. Aspek sejarah yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan kita dipelajari dalam sejarah.
6. Aspek geografi yang memberi efek ruang terhadap kehidupan manusia dipelajari dalam geografi.
7. Aspek politik yang menjadi landasan keutuhan dan kesejahteraan masyarakat dipelajari dalam ilmu politik.

(Ahmadi, 2011: 8).

Beberapa pembagian Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagai berikut.

1. Psikologi, suatu Ilmu Pengetahuan yang mempelajari proses mental dan tingkah laku.
 2. Pendidikan, suatu perlakuan atau proses latihan yang terarah dan sistematis menuju ke suatu tujuan.
 3. Antropologi, suatu Ilmu Pengetahuan yang mempelajari asal-usul perkembangan jasmani, sosial, kebudayaan serta tingkah laku manusia.
 4. Etnologi, suatu studi Antropologi dari aspek sistem sosio-ekonomi dan pewarisan kebudayaan terutama keaslian kebudayaan dan faktor pertumbuhan perkembangan kebudayaan, serta perubahannya dalam masyarakat primitif.
 5. Sejarah, suatu pencatatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi pada suatu bangsa, negara, atau individu.
 6. Ekonomi, suatu Ilmu Pengetahuan yang berhubungan dengan produksi, tukar menukar barang produksi, pengelolaan dalam ruang lingkup rumah tangga, perusahaan atau negara.
 7. Sosiologi, suatu studi tentang tingkah laku sosial, terutama tentang asal-usul organisasi, instuisi, dan perkembangan masyarakat manusia.
- (Maskoeri, 2003: 36)

Tujuan pelajaran pengetahuan sosial dan ilmu- ilmu sosial (Sejarah,

Geografi, Ekonomi, Sosiologi- Antropologi) antara lain sebagai berikut.

1. Pengembangan kemampuan intelektual siswa, yang berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu.
 2. Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, yang berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat yang dinamakan kemampuan sosial.
 3. Pengembangan diri sebagai pribadi, berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat, maupun ilmu.
 4. Untuk menumbuhkan warga negara yang baik dengan menempatkan siswa dalam konteks kebudayaannya, sehingga pelajaran IPS diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis.
 5. Siswa akan memperoleh kesempatan untuk memecahkan konflik interpersonal maupun antar-personal.
- (Fajar, 2009: 107- 108)

IPS memiliki lima tujuan sebagai berikut.

1. IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut di bidang ilmu-ilmu sosial jika nantinya masuk ke perguruan tinggi.
2. IPS yang tujuannya mendidik kewarganegaraan yang baik.

3. IPS yang hakikatnya merupakan suatu kompromi antara satu dan dua tersebut di atas.
4. IPS mempelajari masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum.
5. Menurut pedoman khusus bidang studi IPS, tujuan bidang studi tersebut, yaitu dengan materi yang dipilih, disaring dan disinkronkan kembali maka sasaran seluruh kegiatan belajar dan pembelajaran IPS mengarah pada dua hal yaitu pembinaan warga negara Indonesia dan sikap sosial yang rasional dalam kehidupan.

(Ahmadi, 2011: 9)

Fungsi mata pelajaran IPS di SMP atau MTS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial dan kewarganegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Fajar, 2009: 114). Fungsi IPS sebagai pendidikan yaitu membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosial sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional (Ahmadi dan Amri, 2011: 9)

Pembelajaran IPS Terpadu dengan guru merupakan hal yang ideal dilakukan. Hal ini disebabkan karena:

1. IPS merupakan satu mata pelajaran;
2. Guru dapat merancang skenario pembelajaran sesuai dengan topik yang ia kembangkan tanpa konsolidasi terlebih dahulu dengan guru lain oleh karena itu maka tanggungjawab dipikul guru sendiri.

(Suyatna, 2008: 79).

Standar kompetensi lintas kurikulum mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan ilmu-ilmu sosial merupakan kecakapan untuk hidup dan belajar sepanjang hayat yang dilakukan dan harus dicapai oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Standar kompetensi lintas kurikulum IPS tersebut antara lain:

1. memiliki keyakinan, menyadari serta menjalankan hak dan kewajiban, saling menghargai dan memberi rasa aman, sesuai dengan agama yang dianutnya;
2. menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain;
3. memilih, memadukan, dan menerapkan konsep- konsep, teknik- teknik, pola, struktur, dan hubungan;
4. memilih, mencari, dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber;
5. memahami dan menghargai lingkungan fisik, makhluk hidup, dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai- nilai untuk mengambil keputusan yang tepat;
6. berpartisipasi, berinteraksi aktif dalam masyarakat;
7. berkreasi dan menghargai karya artistik, budaya dan intelektual;
8. berpikir logis, kritis, dan lateral dengan memperhitungkan potensi dan peluang untuk menghadapi berbagai kemungkinan; dan
9. menunjukkan motivasi dalam belajar, percaya diri, bekerja mandiri, dan bekerja sama dengan orang lain.

(Fajar, 2010: 106).

Jadi, pembelajaran IPS dapat dikembangkan melalui model- model pembelajaran terpadu. Dalam pembelajaran IPS keterpaduan dapat dilakukan berdasarkan topik yang terkait, dan pembelajaran IPS akan lebih menarik bila dengan memadukan pelajaran- pelajaran yang terkait. IPS Terpadu akan lebih menyenangkan jika guru tidak menggunakan metode ceramah.

B. *Media flash*

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua suku kata yaitu media dan pembelajaran. Kata “ media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “ medium”, yang secara harfiah berarti “ perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain, 2010: 120). Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasailun) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2007: 3).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sardiman dkk, 2006: 7).Istilah perantara atau pengantar menurut Bovee dalam Asyhar (2011: 4) digunakan karena fungsi media sebagai pengantar atau perantara suatu pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan. Dari sini, berkembang berbagai pendapat para ahli media dan pendidikan.

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran yaitu seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.Pengertian ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2007: 3) media secara garis besar adalah

manusia, materi atau kejadian yang membengun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap

Menurut Suparman dalam Asyhar (2011: 4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya McLuhan juga memaknai media sebagai saluran informasi. Sedangkan menurut Heinich, Molenda, dan Russel dalam Sanjaya (2008: 204) diungkapkan bahwa media *is a channel of communication*. Derived from the Latin “*between*”, the term refers “*to anything that carries information between a source and receiver*”. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi.

Rudi dan Bretz dalam Ahmadi (2011: 43) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok media, yaitu:

- a. media audio visual gerak;
- b. media audio visual diam;
- c. media audio semi gerak;
- d. media visual gerak;
- e. media visual diam;
- f. media audio;
- g. media cetak.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2007: 37) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman *audiotape*, (5) seri slide dan filmstrips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi

antara komunikator dan komunikan. Proses komunikasi ini penting karena untuk menghindari kesalahpahaman antara komunikator dan komunikan.

Pengertian media sudah dijelaskan diatas, selanjutnya yaitu penjelasan tentang pembelajaran. Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris, yaitu “*instruction*”. *Intruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan murid/ siswa yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah “*theaching*” yang berarti mengajar (Asyhar, 2011: 6).

Jadi, pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Di sini media pembelajaran sangat berperan untuk menyampaikan pesan- pesan pembelajaran. Kesimpulan dari pengertian di atas, tentang media dan pembelajaran yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2010: 121). Lesle J. Briggs dalam Sanjaya (2008: 204) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the physical meansof conveying instructional contentbook, film, videotapes,etc.* Sedangkan media pembelajaran dalam bahasa Arab yaitu (alwasail ta’ limiyyah) sering digunakan dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2007: 7).

Media pengajaran adalah suatu alat bantu yang tidak bernyawa (Djamarah, 2010: 133). Pendapat di atas tidak jauh berbeda dari pendapat yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2008: 204)

mengemukakan: “ *At medium, conceived is any person, material or event hat establishes condition which enable the learning to acquire knowledge, skill, and attitude*”.

Menurut Degeng dalam Ahmadi (2011: 41) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa apakah itu orang, alat, atau bahan. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras itu (Asyhar, 2011: 8).

Menurut Kemp and Dayton dalam Sanjaya (2008: 210), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Diantara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu- satunya sumber belajar.

Menurut Woolfolk dan Nicolich dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 36) menyatakan bahwa guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar di luar sekolah. Pemanfaatan tersebut bermaksud meningkatkan kegiatan belajar, sehingga mutu hasil

belajar semakin meningkat. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakteristik peserta didik, disamping kriteria lain, seperti kepraktisan dan kemudahan memperolehnya, kualitas teknis penggunaannya (Asyhar, 2011: 20).

Djamarah dan Zain (2010: 124) membagi macam media dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi sebagai berikut.

- a. Media auditif
Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset, piringan hitam.
- b. media visual
Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
- c. Media audiovisual
Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsure suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi kedalam :
 - a) audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara.
 - b) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

Nasution (2008: 13) menyatakan untuk tujuan jangka pendek mudah dibangkitkan minat dengan berbagai alat audio visual pada pelajar yang biasa menonton saja secara pasif. Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Menurut Setyosari dan Sihkabbudden dalam Asyhar (2011: 46), pengelompokan media disusun menjadi lima kategori yaitu:

- a. berdasarkan ciri fisik;

- b. berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh;
- c. berdasarkan persepsi indera;
- d. berdasarkan penggunaannya; dan
- e. berdasarkan hirarki pemanfaatannya.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2007: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa;
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi; dan
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti berikut.

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa- peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar.

Sanjaya (2008: 208).

Sarana dan prasarana yang harus tersedia dalam pembelajaran IPS Terpadu pada dasarnya relatif sama dengan pembelajaran yang lain, hanya saja media lebih memiliki kekhasan tersendiri. Dalam pembelajaran IPS Terpadu, guru harus memilih secara jeli media yang akan digunakan, dalam hal ini media tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait dan tentu saja terpadu (Suyatna, 2008: 82). Sedangkan Nana Sudjana dalam Djamarah (2010: 134)

merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut.

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi belajar.
- c. Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan isi pelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar.
- e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar.
- f. Penggunaan media pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- b. Media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
- c. Media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa. Arsyad (2007: 26-27).

Secara singkat dapat dikemukakan bahwa guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar.

Pemanfaatan tersebut bermaksud untuk meningkatkan kegiatan belajar sehingga mutu hasil belajar semakin meningkat. Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana,

sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

2. *Media flash*

Macromedia flash merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. *Macromedia flash* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan- tujuan lain yang lebih spesifik (Yudhiantoro, 2006: 1).

Macromedia flash juga mengenalkan bagaimana membuat *movie, clip, animasi frame, animasi tween motion*, serta perintah *action script*-nya.

Adapun beberapa kemampuan *Macromedia flash* lainnya sebagai berikut.

- a. Dapat membuat animasi gerak, perubahan bentuk, dan perubahan serta transparansi warna.
- b. Dapat membuat animasi masking dan animasi motion guide.
- c. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- d. Dapat membuat animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, game, kuis interaktif, simulasi/ visualisasi.
- e. Dapat dikonversi dan di- publish ke dalam beberapa tipe seperti * swf, *html, *gif, dan lain- lain.

Asyhar (2011: 187).

Beberapa inovasi dari *macromedia flash* adalah sebagai berikut.

- a. *Macromedia flash 4*
Macromedia flash muncul tahun 1999 dengan versi empat untuk membuat dan mendistribusikan secara garis *Flash Player*, yaitu sebuah program kecil yang digunakan untuk memainkan file animasi yang

dibuat dengan *Flash 4* kebawah. Dengan *Flash Player* seseorang harus memiliki *Macromedia flash* untuk memainkan file animasi.

- b. *Macromedia flash 5*
Flash versi 5 diedarkan pada tahun 2000, dan program ini lebih mudah digunakan dari *Macromedia flash* versi 4.
- c. *Macromedia flash 6 (Flash MX)*
Flash versi 6 beredar tahun 2002, dan memunculkan produk *Macromedia* yang lain seperti: *Freehand* versi 10, *Dreamweaver*, dan lain- lain.
- d. *Macromedia flash 7 (Flash MX 2004)*
Flash MX 2004 dan *Flash MX Profesional 2004* yang diluncurkan tahun 2003 memiliki feature yang lebih lengkap. Kelebihan- kelebihan yang dimiliki terdapat pada *productivity*, *rich media*, dan *support*.
- e. *Macromedia flash Basic 8* dan *Macromedia flash Profesional 8*
Tahun 2005 telah muncul *Flash Basic 8* dan *Flash Profesional 8*. Masing- masing ditujukan untuk desainer pembuat animasi serta pengguna yang memerlukan fasilitas lanjutan baik untuk para pengembang dan pembuatan aplikasi interaktif.

Macromedia flash sebagai program multimedia dan animasi mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan program animasi lainnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *macromedia flash* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- b. Pengguna program *macromedia flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan luwes sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendaki.
- c. *Macromedia flash* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *flash* menggunakan animasi dengan basis vector, dan juga ukuran file *flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama.
- d. *Macromedia flash* menghasilkan file bertipe.
Ramadianto (2008: 10).

Flash adalah program animasi berbasis vektor yang bisa menghasilkan file ringan (kecil) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama. *Flash* menghasilkan file dengan ekstensi .FLA. SWF (Yudhiantoro, 2006: 1) *Flash* merupakan program

aplikasi grafis untuk membuat animasi web, animasi kartun, cd tutorial, presentasi produk, game hingga membuat aplikasi interaktif yang sering kita jumpai diberbagai media (Suhendi, 2009: 8).

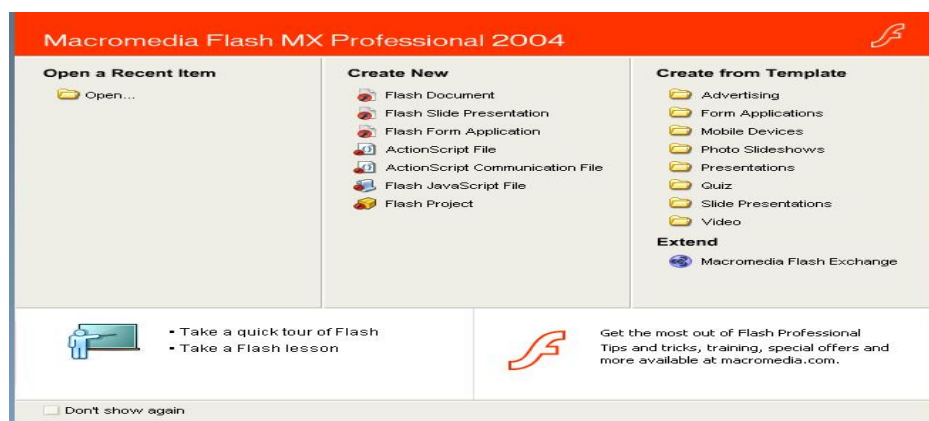
Pengetahuan dasar yang perlu dimiliki oleh pengguna *flash* adalah:

- a. mengenal istilah- istilah serta cara penggunaan sarana di lingkungan Microsoft Windows;
- b. dapat menggunakan Internet untuk browsing dan memahami lingkungan yang ada pada halaman web; dan
- c. pernah menggunakan atau menguasai *Corel Draw, Photoshop*.
Yudhiantoro (2006: 3).

Pengenalan *media flash* dapat dijabarkan di bawah ini. Cara menjalankan program *macromedia flash* :

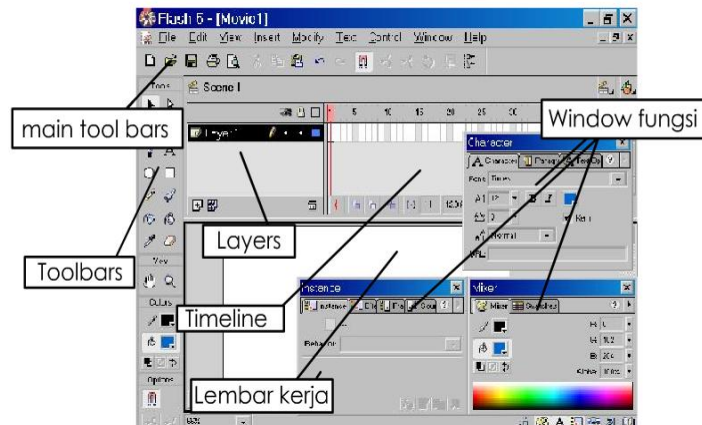
Klik Start > All program > Macromedia flash > Macromedia flash 8/Macromedia flash pro 8/ Macromedia flash MX 2004

Tampilan pertama dari program *Macromedia Flash MX 2004* :



Gambar 1. Tampilan Pertama dari Program *Macromedia Flash MX 2004*.

Bagian - bagian dari Flash

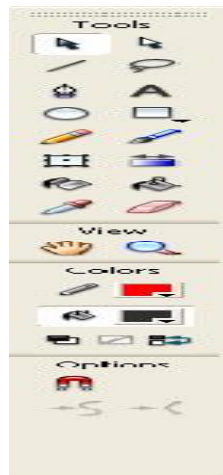


Gambar 2. Tampilan layar Program *Macromedia Flash MX 2004*.

Tabel 2. Istilah dalam Program *Macromedia Flash MX 2004*

Istilah	Keterangan
<i>Properties</i>	suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain
<i>Animasi</i>	sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup
<i>Actions script</i>	suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi lebih interaktif
<i>Movie clip</i>	suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain
<i>Frame</i>	suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi
<i>Scene</i>	Scene dalam program Powerpoint sering disebut slide, yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek, baik berupa teks maupun gambar.
<i>Time line</i>	bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung layer
<i>Masking</i>	suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu Layer dan isi Layer tersebut akan tampak saat movie dijalankan.
<i>Layer</i>	sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek, gerakan objek sebaiknya diletakkan pada Layer tersendiri
<i>Keyframe</i>	suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi

Tools Box



Gambar 3. Kotak Dialog Tools Box





Tools digunakan untuk menggambar dan memanipulasi gambar /objek. Tools terbagi menjadi 4 bagian besar yaitu :

































- a. **Tools**, pada bagian ini digunakan untuk mengedit dan memanipulasi objek.
- b. **View**, pada bagian ini digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil layar monitor.
- c. **Color**, pada bagian ini terdapat pallet untuk mengganti warna outline dan fill.
- d. **Option**, bagian ini merupakan modifiers dari setiap tool yang dipilih, Setiap tool mempunyai modifiers yang berbeda-beda.

Toolbar

adalah bagian yang sering di gunakan bila kita menggunakan flash, Toolbar flash menyediakan tool yang nantinya kita akan gunakan, untuk lebih jelasnya kita akan lihat satu-persatu tool dan fungsinya dari tools yang disediakan oleh flash.

(tanda alphabet dalam kurung merupakan shortcut keyboard)

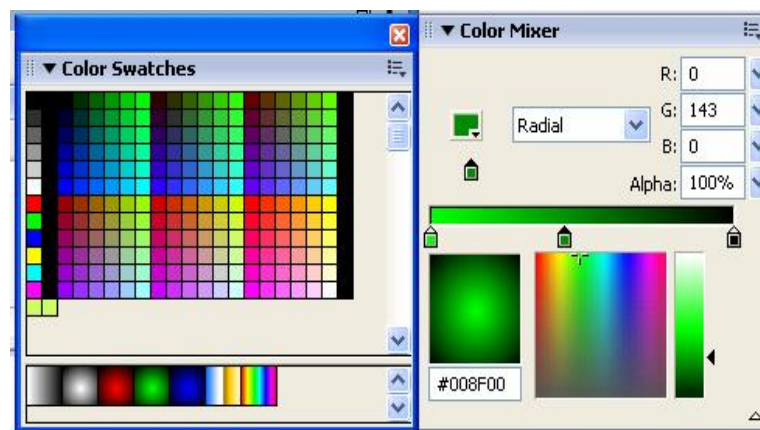
-  Arrow tools (V) adalah tool untuk memilih/menselect object yang kita inginkan.
-  Snap to object adalah tool untuk menggabungkan tata letak element kepada object yang kita inginkan.
-  Smooth adalah tool untuk memperhilangkan sudut-sudut object hingga terlihat lebih halus.
-  Rotate dan scale adalah tool untuk memutar dan memperbesar object

-  Sub select tool (A) adalah tool untuk memilih bagian - bagian yang sudah kita pilih
-  Line tool (N) adalah tool untuk membuat garis lurus beraturan.
-  Lasso tool (L) adalah tool untuk memilih lebih dari satu object dengan cara membuat kurva di sekeliling object.
-  Pen tool (P) adalah tool untuk membuat gambar dengan garis bantuan.
-  text tool (T) adalah tool untuk menulis character dalam lembar kerja kita
-  Oval tool (O) adalah tool untuk membuat gambar oval
-  Rectangle tool (R) adalah tool untuk membuat kotak
 -  Round rectangle radius adalah tool untuk memperhalus sudut kotak.
-  pencil tool (Y) adalah tool untuk membuat garis tak beraturan
 -  membuat garis dengan sudut ketepatan tinggi.
 -  membuat garis dengan sudut yang lebih halus.
 -  membuat garis halus.
-  Brush tool (B) adalah tool untuk menggambar bebas.
 -  paint normal adalah menggambar dengan normal.
 -  paint fiils adalah menggambar hanya untuk bagian dalam.
 -  paint behind adalah menggambar dari belakang object.
 -  paint selection adalah menggambar pada object yang kita select.
 -  paint inside adalah menggambar background (media paling belakang).
-  Ink Bottle tool (S) adalah tool untuk merubah warna garis, lebar garis (hanya dapat memberikan satu warna saja)
-  Paint Bucket tools (K) adalah tool untuk merubah warna pada isi object.
 -  don't close gaps mengisi warna dengan cara normal
 -  close small gaps mengisi warna dengan garis luar yang sedikit terputus
 -  close medium gaps mengisi warna dengan garis luar yang agak terputus
 -  close large gaps mengisi warna dengan garis luar yang putus
-  Dropper tool (I) adalah tool untuk mendapatkan warna pada object.
-  Eraser tool (E) adalah tool untuk menghapus object.
 -  Faucet adalah menghapus warna isi dengan dalam satu klik.
 -  Erase normal adalah menghapus normal.
 -  Erase fiils adalah menghapus warna bagian dalam.
 -  Erasaee lines adalah menghapus garis luar.
 -  Erase selected adalah menghapus object yang dipilih.
 -  Erase inside adalah menghapus bagian dalam object.

Fill Color dan Stroke

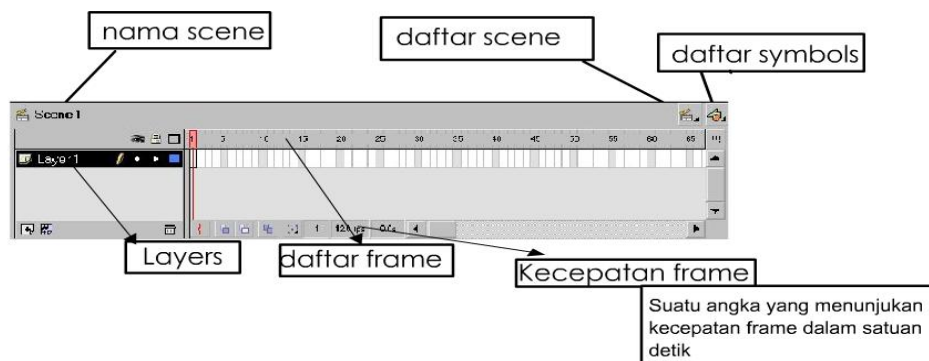
Untuk mengubah warna baik fill maupun stroke dapat dilakukan di *color box* tetapi selain dari sini kita juga dapat merubah kedua warna tersebut dengan menggunakan panel yaitu *color swatch* dan *color mixer*.

Untuk mengaksesnya, pilih menu *Window > Design Panel > Color Mixer/Color Swatches*.



Gambar 4. Kotak Dialog Color Swatches dan Mixer

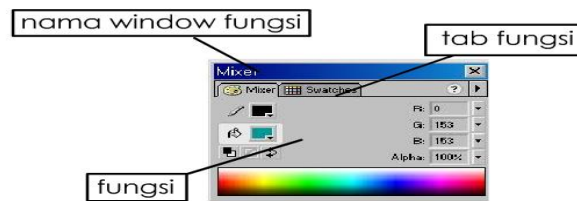
Timeline adalah element utama dari flash, dimana kita dapat mengatur object - object yang kita proses (movie clip, button, graphic) dengan bantuan layer.



Gambar 5. Tampilan timeline *Macromedia Flash MX 2004*

Window fungsi

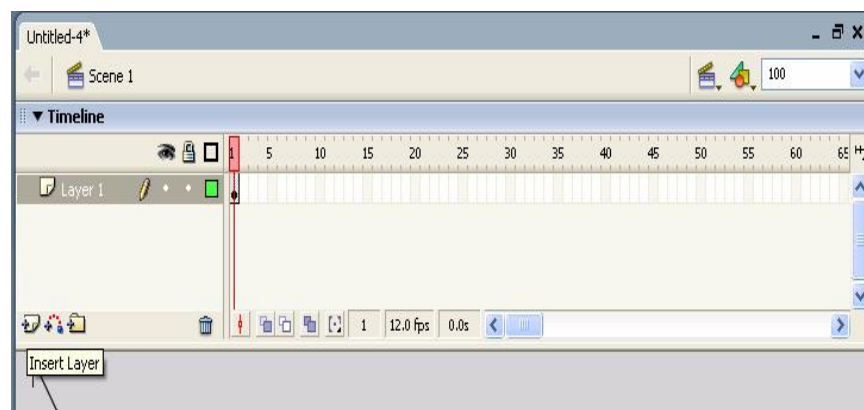
Untuk mengatur timeline kita menggunakan window yang berisi fungsi-fungsi yang nantinya kita gunakan untuk mengedit atau mengolah object yang kita taruh di timeline



Gambar 6. Tampilan jendela dari Program *Macromedia Flash MX 2004*.

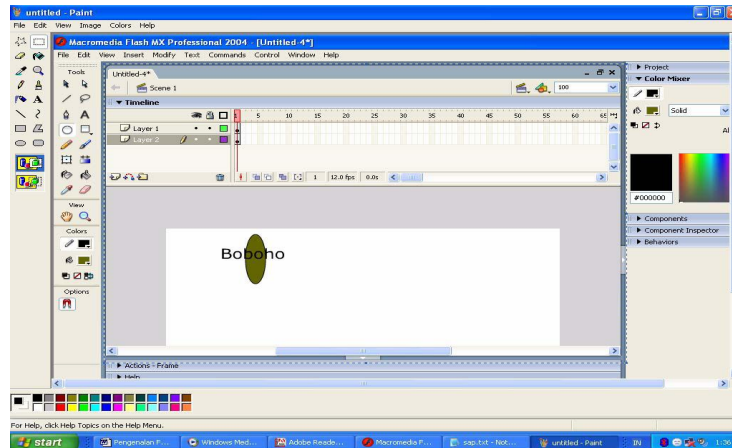
Layer

Layer digunakan untuk memisahkan objek yg satu dengan objek lainnya.



Gambar 7. Tampilan Layer pada *Macromedia Flash MX 2004*

Untuk menambah layer klik pada gambar di kiri bawah (Insert Layer) pada window *TimPeLine*. Dalam layer mengandung prinsip tumpukan kertas transparan, artinya objek pada layer di atas akan menimpa/ menutupi objek yang dibuat pada layer sebelum-sebelumnya.



Gambar 8. Setiap Layer akan Menimpa Layer Sebelumnya

Layer

Satu lagi yang tidak kalah penting adalah layer, layer itu kita bisa menganggap tumpukan kertas transparan yang nantinya merupakan media tempat object berada, sebagai contoh



Gambar 9. Tampilan layer Program *Macromedia Flash MX 2004*.

Layer pada flash ada 5 jenis

Tanda layer



Layer normal adalah layer yang merkondisi normal.



Layer mask adalah layer yang menampilkan object pada layer masked



Layer masked adalah layer yang dapat di tampilkan hanya pada object pada layer mask



Layer guide adalah layer mengarahkan jalan untuk layer guided



Layer guided adalah layer yang diarahkan oleh layer guide

Frame




adalah tempat dimana kita membuat animasi dan ada beberapa caranya, tapi pada dasarnya kita menggunakan 2 cara yang utama yaitu

1. Tweening motion (animasi gerakan)
2. Tweening shape (animasi bentuk)



Gambar 10. Tampilan frame dari Program *Macromedia Flash MX 2004*.

Symbol adalah suatu bentuk object yang dapat kita olah di dalam flash, bentuk dasar symbol di bagi menjadi tiga bagian :

-  Movie clip adalah object yang terdiri dari animasi
-  Button adalah object yang mengandung fungsi layaknya sebuah tombol
-  Graphic adalah object yang terdiri dari gambar

Ketiga symbols ini adalah bentuk object yang sering dipakai dalam flash untuk membuat suatu aplikasi multimedia yang interaktif

Macromedia Flash MX 2004 merupakan salah satu software aplikasi desain grafis yang sangat populer saat ini, terutama untuk membuat aplikasi animasi dalam efek spektakuler. Kesederhanaan tool yang disediakan serta kemampuan yang luas menjadikan *Macromedia Flash MX 2004* semakin digemari. Uraian di atas bahwa media *flash* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar serta kreativitas peserta didik dalam belajar. Kecanggihan teknologi sekarang membawa peserta didik serta guru berinovasi untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak membosankan.

C. Kreativitas

Kata kreativitas dalam terminologi bahasa sebagaimana termaktub dalam *lisanul- Arab bada'a asy-syai'u, yabda'uhu* berarti membuat dan memulai. Dan *abda'a asy- syai'a* artinya menciptakan sesuatu yang berbeda. Dalam definisi lain, kata kreativitas mengandung makna kemampuan untuk menciptakan atau membuat hal baru (Abu, 2010: 161). Hakikatnya pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Slameto, 2003: 145). Dalam Kamus Bahasa Indonesia kreatif diartikan sebagai hasil daya cipta, hasil daya hayal atau ciptaan buah pemikiran.

Kreativitas adalah gabungan antara kemampuan, kesiapan, mental, dan karakteristik personal, yang jika terdapat pada lingkungan yang sesuai, bias meningkatkan proses selanjutnya untuk menghasilkan hasil- hasil original dan baru, baik yang disebabkan oleh pengalaman- pengalaman masa lalu seseorang (Abu, 2010: 18). Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku (Slameto, 2003: 145). Jadi, kreativitas harus merupakan sebuah ide yang dianggap sebagai sesuatu yang tidak dikenal dan tidak berulang.

Beberapa metode untuk mengembangkan kreativitas tersusun dalam rincian sebagai berikut.

1. Teknik brainstorming
Brainstorming berarti menggunakan otak untuk menghadapi masalah. Brainstorming adalah salah satu metode pengajaran dan pelatihan yang berdasarkan kebebasan berpikir dan digunakan untuk menghasilkan lebih banyak pemikiran untuk menyelesaikan suatu tema dalam sebuah pertemuan singkat.
 2. Teknik enam topi
Metode ini dilakukan dengan membagi proses berpikir menjadi enam pola. Setiap pola dianggap sebagai sebuah topi yang dapat dipakai atau dilepas, sesuai dengan cara berpikirnya ketika itu.
 3. Teknik empat orang
Teknik ini merupakan teknik yang tidak banyak diterapkan, meskipun memiliki ketenaran khusus pada saat ditemukan.
 4. Teknik relaksasi mental dan jasmani
Teknik ini dilakukan dalam posisi duduk dengan tenang.
 5. Teknik konsentrasi otak
 6. Teknik pertanyaan cerdas
Teknik ini berfungsi untuk memaksimalkan kerja otak dengan melemparkan sejumlah pertanyaan cerdas mengenai sesuatu, yang bertujuan untuk menghasilkan ide baru yang kreatif.
- Abu (2010: 105).

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sudut pandang para ahli terhadap kreativitas menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas. Kreativitas ditandai dengan kemampuan cara berfikir divergen, yaitu kemampuan individu untuk mencari berbagai alternative jawaban terhadap suatu persoalan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi gagasan (Ali dan Asrori, 2008: 44).

Kreativitas adalah salah satu aspek hakikat manusia. Semua siswa hendaknya diberi kesempatan untuk berkreasi, melakukan pekerjaan kreatif, tanpa adanya standar keberhasilan, tanpa campur tangan guru berupa

komentar apalagi penilaian atau kecaman (Nasution, 2006: 77). Pada dasarnya kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar (Slameto, 2003: 138).

Kreativitas didefinisikan secara berbeda- beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing- masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanannya yang berbeda. Guilford dalam Abu (2010: 18) mendefinisikan kreativitas sebagai kontemplasi dalam bingkai yang lebih terbuka, yang hasilnya memiliki keistimewaan yang tidak ada duanya. Menurut Barron dalam Ali dan Asrori (2008: 41) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sedangkan Utami Munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasikan suatu gagasan.

Maltzman dan Mednick dalam Abu (2010: 37) menegaskan bahwa kreativitas adalah sistematika unsur- unsur yang berkorelasi dalam formula- formula baru yang sesuai dengan tuntutan khusus atau merupakan buah manfaat tertentu, selama unsur-unsur baru masuk dalam susunan yang satu dengan yang lain, hingga mencapai tingkat solusi yang lebih kreatif.

Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Hasil

belajar dalam kecakapan kognitif itu mempunyai hierarki atau bertingkat-tingkat. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah:

- a. informasi non-verbal;
- b. informasi fakta dan pengetahuan verbal;
- c. konsep dan prinsip; dan
- d. pemecahan masalah dan kreativitas.

(Darmadi, 2010:108)

Proses kreativitas tidak dapat dipisahkan dari motivasi dan keinginan, serta asimilasi pemikiran pada diri orang yang kreatif. Oleh karena itu, hal tersebut tidak bisa dipisahkan juga dari pribadi orang yang kreatif. Menurut pendapat Guilford dalam Abu (2010: 130), kreativitas berkaitan erat dengan kontemplasi hipotesis yang dis harmoni, yang menjamin keseluruhan karakter seperti fleksibilitas, kecakapan dan originalitas.

Daya kreativitas akan menciptakan suasana dan semangat belajar yang dinamis dan selalu baru, karena daya kreativitas tidak lain adalah daya pertumbuhan seseorang yang kelak secara akumulatif akan menjadi daya pertumbuhan bagi lingkungannya (Oetomo, 2002: 210). Seiring dengan itu, Ayan dalam Agung (2010: 13) mengemukakan, paling sedikit ada empat dasar pembentuk daya kreatif yang disebutnya dengan CORE yaitu:

1. C mengacu pada keingintahuan sebagai dasar untuk menimbulkan kreatif. Rasa ingin tahu mendorong orang untuk menyelidiki sesuatu yang baru, mencari cara untuk mengerjakan sesuatu dengan lebih baik, mengendalikan dorongan mencipta ataupun bereksperimen.
2. O adalah olah keterbukaan, yang merupakan dasar vital dalam pengembangan daya kreatif.
3. R adalah risiko, yakni keberanian untuk mengambil risiko terhadap pengapdosian gagasan/ ide ataupun hal- hal baru.

4. E mengacu pada pengertian energi sebagai pendorong kerja dan pemacu hasrat.

Berdasarkan pengertian- pengertian tentang kreativitas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Dari beberapa uraian mengenai definisi kreativitas yang dikemukakan diatas peneliti menyimpulkan bahwa : “Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinil (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif”.

Menurut Simson dalam Abu (2010: 37) mendefinisikan kreativitas sebagai inisiatif yang diperlihatkan oleh seseorang dalam bentuk kemampuan seseorang untuk keluar dari system yang normal, yaitu melalui kontemplasi dengan mengikuti satu model pemikiran baru. Beberapa teori dalam bidang kreativitas yaitu sebagai berikut.

1. Teori korelatif
Pencetus teori ini adalah Maltzman dan Mednick. Keduanya menegaskan bahwa kreativitas adalah sistematika unsur- unsur berkorelasi dalam formula- formula baru yang sesuai dengan tuntutan khusus atau merupakan buah manfaat tertentu.
2. Teori Gestal dalam kreativitas
Pencetus teori ini adalah Wertheimer. Ia berpendapat bahwa pemikiran kreatif biasanya dimulai bersamaan dengan suatu masalah. Secara spesifik masalah tersebut adalah salah satu aspek yang tidak sempurna.

3. Teori behavioral
Teori ini, Cropley mengatakan bahwa para pendukung teori ini berusaha mempelajari gejala kreativitas sesuai dengan jalur- jalur utama orientasi mereka yang beramsumsi bahwa aktivitas atau perilaku manusia pada intinya adalah masalah pembentukan hubungan antara indikasi- indikasi dan respon.
4. Teori analisis psikologi terhadap kreativitas
Freud menafsirkan kreativitas sesuai konsep sublimasi atau meninggikan diri. Artinya, dorongan seksual dapat disublimasi ketika dipendam.
5. Teori Guilford
Teori ini biasa disebut dengan teori tanda atau fungsional, karena bergantung secara pokok pada akal.
6. Pendekatan kemanusiaan untuk menafsirkan kreativitas
Pendekatan ini diwakili oleh banyak ilmuwan. Pada pendekatan ini menitikberatkan pada fisik manusia yang mencakup berbagai kebutuhan dalam berkomunikasi, hangat penuh dengan kepercayaan, perasaan, dan saling menghormati.

Sund dalam Slameto (2003: 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi dapat dikenal melalui pengamatan ciri- ciri sebagai berikut.

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
3. Panjang akal.
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
8. Berpikir fleksibel.
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak.
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Kreativitas dapat kita kembangkan sesuai kemauan diri, namun dalam mengembangkan kreativitas kita memerlukan dukungan- dukungan dari orang lain. Beberapa faktor yang mendukung berkembangnya potensi kreativitas, antara lain sebagai berikut.

1. Remaja sudah mampu melakukan kombinasi tindakan secara proporsional berdasarkan pemikiran logis.
2. Remaja sudah mampu melakukan kombinasi objek- objek secara proporsional berdasarkan pemikiran logis.
3. Remaja sudah memiliki pemahaman tentang ruang relatif.
4. Remaja sudah memiliki pemahaman tentang waktu relatif.
5. Remaja sudah mampu melakukan pemisahan dan pengendalian variable.
6. Remaja sudah mampu melakukan abstraksi reflektif dan berpikir hipotesis.
7. Remaja sudah memiliki diri ideal.
8. Remaja sudah menguasai bahasa abstrak.

Ali dan Asrori (2008: 50)

Faktor- faktor individual pendorong kreativitas adalah:

1. kekayaan imajenasi;
2. pemikiran yang jelas; dan
3. kemampuan untuk mengamati secara seksama.

Selain faktor pendukung, dikemukakan juga kendala yang harus dihadapi dalam memacu pertumbuhan kreativitas, antara lain disebabkan oleh faktor- faktor psikologis, kinerja yang tidak seimbang dan penjara spesialisasi. Di samping itu, kendala lain yang juga menghambat adalah adanya mentalitas, ”obah upah” (bergerak sedikit harus ada upah) dan bahkan malas (Oetomo, 2002: 210). Sedangkan Davis menyatakan dalam Slameto (2003: 154) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan kedalam pengembangan kreativitas:

1. sikap individu;
2. kemampuan dasar yang diperlukan; dan
3. teknik- teknik yang digunakan.

Ketiga faktor diatas akan diuraikan sebagai berikut.

1. Sikap individu mencakup tujuan untuk menemukan gagasan- gagasan serta produk- produk dan pemecahan baru.
2. Kemampuan dasar yang diperlukan mencakup berbagai kemampuan berpikir konvergen dan divergen yang diperlukan. Osbom dalam Daryanto (2010: 124) memperkenalkan sepuluh tahap pengajaran pemecahan masalah yang kreatif bagi orang dewasa.
 - a. Memikirkan keseluruhan tahap dari masalah.
 - b. Memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan.
 - c. Memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu.
 - d. Memilih sumber- sumber data yang paling memungkinkan.
 - e. Memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut.
 - f. Memiliki gagasan- gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan.
 - g. Memikirkan segala kemungkinan cara pengujian.
 - h. Memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji.
 - i. Membayangkan kemungkinan- kemungkinan yang akan terjadi.
 - j. Mengambil keputusan.
3. Teknik- teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas diantaranya:
 - a. Melakukan pendekatan “*inquiry*”
 - b. Menggunakan teknik- teknik sumbang saran
 - c. Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif
 - d. Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

Seseorang kreator adalah pribadi yang memiliki rambu- rambu dan sifat- sifat tertentu. Sifat yang harus dimiliki oleh seseorang untuk mewujudkan kreativitasnya, yaitu:

1. memiliki kepercayaan yang besar terhadap diri sendiri dan mampu merencanakan;
2. melontarkan pertanyaan, bersikap ragu dan menolak terhadap kesalahan dan konklusi, sehingga memunculkan keinginan kuat untuk mencari jawaban dan melakukan pengkajian ulang;
3. menjauhkan diri dari kemapanan, kenyamanan dan rutinitas kerja;
4. tidak bersikap fanatik dan memaksakan kehendak serta pendapatnya kepada orang lain untuk menerimanya;
5. melakukan penelitian dan penelahan terhadap kejadian;
6. memiliki kemampuan menata gagasan/ ide dan mengekspresikannya secara berkesinambungan;
7. mampu mengajukan banyak solusi terhadap tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya;
8. bersemangat untuk menupayakan dan merealisasikan gagasan/ ide dan karya- karya baru yang diyakini akan mencapai keberhasilan;

9. memiliki beragam kecenderungan dan kompetensi;
 10. memiliki kemampuan dalam memikul tanggung jawab; dan
 11. memiliki pemikiran positif terhadap diri sendiri.
- Agung (2010: 16)

Tingkatan- tingkatan kreativitas menurut Calvin Taylor dalam Abu (2010:

24) adalah sebagai berikut.

1. Ekspresif.
2. Produktif.
3. Inovatif.
4. Kreatif.
5. Iluminasi.

Sekolah dapat menolong siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus mengembangkan kreativitas. Menurut Klausmeller dalam Slameto (2003: 152) langkah- langkahnya sebagai berikut.

1. Menolong siswa mengenal masalah- masalah untuk dipecahkan.
2. Menolong siswa menemukan informasi, pengertian- pengertian, asas- asas, dan metode- metode yang perlu untuk memecahkan masalah.
3. Menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah- masalah.
4. Menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas- asas, dan metode pada masalah tersebut.
5. Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis- hipotesis.
6. Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas.

Lebih lanjut, Gardner dalam Agung (2010: 16) mengemukakan paling sedikit terdapat tujuh aspek dalam mengembangkan kreatif yaitu:

1. verbal/linguistik, berupa kemampuan memanfaatkan kata secara lisan dan tertulis;
2. matematis/ logis, berupa kemampuan memanfaatkan sistem angka dan konsep logis;
3. spatial, berupa kemampuan melihat dan memanfaatkan pola dan desain ruangan;

4. musikal, berupa kemampuan mengerti dan memanfaatkan konsep musik seperti nada, irama, dan keselarasan;
5. kinestesis tubuh, berupa kemampuan memanfaatkan tubuh dan gerakan;
6. intrapersonal, berupa kemampuan memahami pikiran, perasaan, dan perilaku diri sendiri; dan
7. interpersonal, berupa kemampuan memahami orang lain, pikiran serta perasaan mereka.

Cara membimbing perkembangan anak- anak kreatif, yaitu sebagai berikut.

1. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreasinya.
 2. Mengakui dan menghargai gagasan- gagasan anak.
 3. Menjadi pendorong bagi anak untuk mewujudkan gagasannya.
 4. Membantu anak untuk memahami divergensinya dalam berpikir dan bertindak.
 5. Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan- gagasannya.
- Ali dan Asrori (2008:)

Kreativitas memang tidak dapat muncul begitu saja. Namun juga bukan berarti bahwa setiap orang tidak memiliki kreativitas, karena sebenarnya daya itu ada dalam setiap orang, tetapi harus digali dan ditumbuhkan. Salah satu usaha untuk menumbuh kembangkan kreativitas, adalah dapat dimulai dari hobi yang dimilikinya (Oetomo, 2002: 212). Ada beberapa faktor pendorong munculnya kreativitas. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1. Banyak mengkaji.
 2. Pengamatan secara seksama.
 3. Tingkat keberagaman pemikiran.
 4. Tingkat kekayaan fantasi.
 5. Tingkat penghargaan terhadap waktu.
 6. Tingkat berlatih cara- cara diskusi yang metodologis.
 7. Bonus- bonus, baik berupa maknawi atau materi yang memiliki pengaruh besar dalam merangsang kreativitas.
- Yusuf Abu (2010: 48)

Wallas dalam Ali dan Asrori (2008: 51) mengemukakan bahwa proses kreatif itu memiliki empat tahapan, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan

verifikasi. Khaterine dalam Yusuf (2010: 27) berpendapat bahwa terdapat empat fase dalam proses kreativitas yaitu sebagai berikut.

1. Fase persiapan
Pada fase ini, seorang yang kreatif berkesempatan untuk mendapatkan banyak data, keterampilan, dan pengalaman yang dapat membuatnya menguasai objek kreativitas atau menentukan masalah. Pentingnya fase ini ditegaskan oleh berbagai hasil riset eksperimen yang dilakukan dua ilmuwan, Wallace dan Stein.
2. Fase inkubasi
Ini adalah fase yang identik dengan usaha keras yang dikerahkan oleh seorang yang kreatif dalam memecahkan masalah atau manggapai objek yang sedang dipikirkan.
3. Fase iluminasi
Fase ini digambarkan sebagai fase perbuatan detail dan akurat otak dalam proses penciptaan. Fase ini mencakup penyiapan pelita kreativitas atau kesempatan untuk melahirkan ide baru untuk memecahkan masalah atau mengkristalisasikan ide umum untuk berkreasi.
4. Fase implementasi
Ini adalah fase final yang mencakup penerapan ide inovatif terhadap ilmu dan standarisasi, membentuk dan menjelaskan ide umum dalam seni.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi proses kreativitas. Tidak adanya faktor-faktor tersebut atau tidak adanya perhatian terhadap kreativitas menjadikan pemikiran kreatif tidak berkembang. Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. merasa bebas dan membiasakan belajar secara otodidak;
2. bekerja dalam lingkungan yang tidak otoriter;
3. mau belajar demi mendapatkan pemahaman dan menambah informasi;
4. menghindari sikap justifikasi secara berlebihan;
5. memahami berbagai macam kecenderungan;
6. cenderung pada evaluasi diri;
7. belajar seni melontarkan pertanyaan;
8. berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan seni; dan
9. melihat kedepan untuk maju.

Utami Munandar dalam Ali dan Asrori (2008:) mengemukakan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

1. usia;
2. tingkat pendidikan orang tua;
3. tersedianya fasilitas; dan
4. penggunaan waktu luang.

Beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas itu erat sekali hubungannya dengan kecerdasan. Kreativitas hanya dapat diharapkan timbul dari mereka yang memiliki intelegensi tinggi bukan dari mereka yang berintelegensi rendah. Kreativitas atau perbuatan kreatif banyak berhubungan dengan intelegensi. Seseorang yang kreatif pada umumnya memiliki intelegensi yang cukup tinggi. Sebaliknya, seseorang yang tingkat intelegensinya rendah, maka kreativitasnya juga relative rendah.

Jadi, kreativitas adalah ciri- ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya- karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternative pemecahannya melalui cara- cara berfikir divergen.

D. Minat

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Sedangkan minat belajar diartikan sebagai kecenderungan untuk mempelajari sesuatu dengan perasaan senang. Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas, seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas itu secara konsisten dengan perasaan senang. Dengan kata lain minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Djamarah, 2008: 166).

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat tidak dibawa sejak lahir dan minat timbul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar (Slameto, 2003: 180).

Minat (interest) adalah kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan. Minat adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang melakukan aktivitas tertentu (Sanjaya, 2008: 132). Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan sendiri. Sadiman A.M (2001: 76).

Minat adalah rasa lebih dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, pada kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari guru, teman, dan keluarga (Slameto, 2003: 180). Minat (*Interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan perbuatan, misalnya minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu (Darmadi, 2010:114).

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat- minat siswa yang telah ada. Di samping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner & Tanner dalam Slameto (2003:181) menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat- minat baru pada diri siswa.

Crow and crow dalam Djaali (2008: 121) mengatakan minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Sedangkan Hilgard dalam Slameto (2003: 57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: “ *Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or contenta*”.

Mursal dalam Djamarah (2008: 94) menyatakan minat yaitu kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang atau suatu hal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya, sedangkan Witheringson

mendefinisikan Minat merupakan sebab serta akibat dari perhatian. Menurut Nawawi dalam Darmadi (2010: 130) mengungkapkan bahwa minat dan kemampuan dalam mengerjakan pekerjaan berpengaruh terhadap moral pekerja. Dalam hal ini minat merupakan dorongan untuk memilih suatu objek atau tidak memilih objek lain yang sejenis. Objek minat dapat berupa benda, kegiatan, jabatan, atau pekerjaan.

Berdasarkan beberapa Pengertian Minat menurut ahli tersebut penulis simpulkan bahwa minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan bahwa minat adanya pengertian subyek terhadap obyek yang menjadi sasaran karena obyek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada obyek tersebut. Minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengarahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati. Berdasarkan kelompok orang dan pilihan kerjanya minat dapat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu (1) realistik, (2) investigative, (3) artistic, (4) sosial, (5) enterprising, dan (6) konvensional (Djaali, 2008: 122).

Minat timbul apabila peserta didik tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan akan bermakna bagi dirinya sendiri (Hamalik, 2005 : 33).

Belajar memerlukan minat dan perhatian siswa. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat siswa sangat besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat, siswa

akan melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat siswa tidak akan melakukan sesuatu (Fajar, 2009: 12).

Membangkitkan minat belajar siswa itu juga merupakan tugas guru yang mana guru harus benar-benar bisa menguasai semua keterampilan yang menyangkut pengajaran, terutama keterampilan dalam bervariasi, keterampilan ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa seperti halnya bervariasi dalam gaya mengajar, jika seorang guru tidak menggunakan variasi tersebut, siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran.

Minat yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu, minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu (Darmadi, 2010: 190). Minat dan konsentrasi merupakan faktor yang saling berkaitan yang mempengaruhi belajar. Minat adalah perhatian yang bersifat khusus, sedangkan konsentrasi itu muncul akibat perhatian itu (Salam, 2004: 12).

Minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai tujuan (Djaali, 2007: 98). Setiap pelajar memiliki minat yang berbeda, disebabkan oleh banyak hal yang mempengaruhi minat belajar sehingga mahasiswa dapat belajar dengan baik atau sebaliknya gagal sama sekali.

Hal diatas sesuai dengan pendapat Hakim (2005: 5) bahwa untuk menumbuhkan kemauan yang kuat dalam belajar harus melakukan penetapan tujuan yang jelas sebelum memilih bidang studi yang dipelajari. Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, pada kenyataannya tidak

semua belajar didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi yang dipelajari dikarenakan pengaruh dari guru, dosen, teman dan orang tua.

Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu (Djamarah, 2008: 167). Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa atau mahasiswa, siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya (Slameto, 2003: 57).

Minat dalam belajar lebih berperan sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat dalam dirinya untuk belajar, maka siswa tersebut dengan mudah menyerap materi pelajaran yang dipelajari. Sebaliknya tanpa adanya minat dan perhatian dalam diri seorang siswa terhadap apa yang dipelajari, tidak akan dapat menguasai materi pelajaran yang dipelajari dengan baik.

Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Di samping itu, minat merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan nilai (Djaali, 2007: 122). Berdasarkan definisi tersebut dapatlah penulis kemukakan bahwa minat mengandung unsur-unsur sebagai berikut.

1. Minat adalah suatu gejala psikologis.
2. Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek.
3. Adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran.

4. Adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa bidang studi tertentu (Syah, 2004: 122). Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, akan menarik perhatiannya dengan demikian anak didik akan sungguh- sungguh untuk belajar. Oleh karena hal itu pengajaran perlu memperhatikan minat dan kebutuhan, sebab keduanya akan menjadi penyebab tumbuhnya perhatian (Djamarah, 2008: 115).

Elizabeth B. Hurlock dalam Pitriya Ningsih (2010: 16) menyatakan tentang fungsi minat bagi anak adalah sebagai berikut.

1. Minat mempengaruhi intensitas dan cita- cita.
2. Minat sebagai pendorong yang kuat.
3. Hasil atau prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas.
4. Minat yang terbentuk sejak kecil/ masa kanak- kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Djamarah (2008: 167) menyatakan bahwa ada beberapa cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat anak didik, yaitu:

1. membandingkan adanya suatu kebutuhan diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan;
2. menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran;
3. memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif;
4. menggunakan berbagai macam bentuk dan mengajar dalam konteks perbedaan individu anak didik.

Minat menurut I.L Pasaribu dan Simanjuntak dalam Pitriya Ningsih (2010: 16) adalah sesuatu yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal- hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan, serta hal- hal yang berhubungan dengan cita- cita dan ada kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.

Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas (Djaali, 2007: 121). Minat sangat besar pengaruhnya dalam belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik- baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa akan merasa malas untuk belajar, karena tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, bisa disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Jadi, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar

yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

E. Hasil Belajar

1. Belajar

Setiap manusia perlu belajar untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya, sebab hanya dengan belajar maka ia akan dapat mengetahui, mengerti dan memahami sesuatu yang baik. Sesuai dengan pendapat menurut Sardiman (2005: 20) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2).

“ Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan” (Hakim, 2005: 1).

Pengertian diatas sangat jelas untuk dapat mengetahui tujuan belajar. Tujuan belajar hakikatnya adalah proses perubahan kepribadian meliputi kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan itu bersifat menetap dalam

tingkah laku sebagai hasil latihan atau pengalaman (Ahmadi dan Amri, 2011: 1).

Belajar merupakan suatu proses, yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*) (Walgito, 2010: 185).

Belajar harus dihayati oleh orang yang sedang belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 37). Belajar juga memiliki tiga unsure diantaranya yaitu:

1. motif untuk belajar;
2. tujuan yang akan dicapai; dan
3. situasi yang mempengaruhi.

Salam (2004: 4)

Belajar menurut J. Bruner dalam Slameto (2003: 11) ialah belajar tidak untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia (Irwanto, 2002: 105). Seperti yang dikemukakan oleh Havighurst dalam Walgito (2010: 183) “*living is learning*”.

Menurut Cronbach dalam Suryabrata (2002: 231) belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami; dan dalam mengalami itu si pelajar mempergunakan pancainderanya. Lima prinsip belajar yaitu:

1. mengenali betul apa yang menarik untuk kita;
2. kenalilah kepribadian diri sendiri;
3. rekam semua informasi dalam kata;
4. belajar bersama orang lain;

5. hargai diri sendiri.

(Uno, Hamzah, 2006: 184).

Belajar secara sederhana dikatakan sebagai proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu

(Irwanto, 2002: 105). Beberapa prinsip belajar menurut Hakim (2005:2)

adalah sebaagai berikut.

- a. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas.
- b. Proses belajar akan terjadi bila seseorang dihadapkan pada situasi problematis.
- c. Belajar dengan pengertian akan lebih bermakna daripada belajar dengan hafalan.
- d. Belajar merupakan proses yang kontinu.
- e. Belajar memerlukan kemauan yang kuat.
- f. Keberhasilan belajar ditentukan oleh banyak faktor.
- g. Belajar secara keseluruhan akan lebih berhasil daripada belajar dengan terbagi- bagi.
- h. Proses belajar memerlukan metode yang tepat.
- i. Belajar memerlukan kesesuaian antara guru dan murid.
- j. Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri.

Hal di atas senada dengan prinsip yang dikemukakan oleh Dimiyati dan

Mudjiono (2006: 42) yaitu:

- a. perhatian dan motivasi;
- b. keaktifan;
- c. berpengalaman;
- d. pengulangan;
- e. tantangan;
- f. balikan dan penguatan; dan
- g. perbedaan individual.

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak alain adalah hasil belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar itu suatu proses, dan bukan suatu

hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan intergratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan (Soemanto, 2006:105).

2. Hasil Belajar

Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal- hal berikut.

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus dicapai siswa.

Djmarah (2010: 107).

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan (Sanjaya, 2008: 13).

Dimiyati dan mudjiono (2006: 3) menyatakan bahwa:

“Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggalan dan puncak proses belajar”.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Djamarah (2006: 107). Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi siswa dan guru (Dimiyati, 2006: 20). Sedangkan Burton dalam Hamalik (2001: 31) menyatakan bahwa hasil- hasil belajar adalah

pola- pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian- pengertian, sikap-sikap, abilitas, dan keterampilan. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar mempunyai ciri- ciri tertentu. Sedangkan Nana Sudjana dalam Kusnandar (2009: 276) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur, seperti tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.

Makmun dalam Darmadi (2010: 186) mengemukakan ciri- ciri perubahan tersebut sebagai berikut.

- a. Perubahan bersifat intensional, dalam arti pengalaman atau praktik latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan.
- b. Perubahan bersifat positif, dalam arti sesuai dengan yang diharapkan atau kriteria keberhasilan baik dipandang dari segi peserta didik maupun segi guru.
- c. Perubahan bersifat efektif, dalam arti perubahan hasil belajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat diproduksi dan dipergunakan seperti dalam pemecahan masalah.

Hasil belajar dari sebuah proses pembelajaran adalah suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar yang diakhiri dengan evaluasi hasil belajar dan diperolehnya kemampuan bagi siswa. Salah satu cara untuk melihat hasil belajar adalah dengan evaluasi. Menurut Bloom dalam kukuh (2010: 32) menyatakan: Evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa.

Pada umumnya evaluasi hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk yaitu:

- a. peserta akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan;
- b. peserta didik mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap.

Darmadi (2010: 175).

Klasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga domain atau ranah itulah yang harus dijadikan sasaran (Sudijono, 2006: 49). Hasil belajar ranah kognitif terdiri dari enam kategori yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil keterampilan (Nasution, 2006: 69)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Setiap proses pembelajaran akan terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seseorang, artinya merupakan hasil yang telah dicapai dari yang dilakukan atau dikerjakan. Dilihat dari sudut pandang guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil

belajar dan dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Pemanfaatan hasil belajar adalah cara lain untuk mempertahankan ilmu pengetahuan yang telah diterima dari kegiatan belajar. Pemanfaatan hasil belajar ini dengan cara mempelajari hal- hal yang lain atau mengamalkannya pada teman yang memerlukannya (Djamarah, 2008: 102). Faktor- faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar juga dikemukakan oleh Hakim (2005: 6) yaitu:

- a. Faktor internal yaitu faktor dari dalam diri individu itu sendiri.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat di luar individu yang bersangkutan.

Faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi empat yakni: (a) bahan atau materi yang dipelajari; (b) lingkungan; (c) faktor instrumental; dan kondisi peserta didik. Faktor- faktor tersebut baik secara terpisah maupun bersama- sama memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik (Darmadi, 2010: 187).

Djamarah (2010: 108) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar diantaranya sebagai berikut.

- a. Tujuan.
- b. Guru.
- c. Anak didik.
- d. Kegiatan pengajaran.
- e. Bahan dan alat evaluasi.

Menurut Darsono dalam Niken (2009: 66) pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

- a. Kesiapan belajar
Kesiapan belajar merupakan kondisi awal kegiatan belajar baik kesiapan fisik maupun kesiapan psikologis.
- b. Motivasi
Motivasi merupakan motif yang sudah menjadi aktif saat orang melakukan suatu aktivitas. Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan.
- c. Keaktifan siswa
Siswa yang melakukan belajar adalah siswa yang harus aktif dan tidak boleh pasif. Dengan bantuan guru siswa harus mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.
- d. Mengalami sendiri
Siswa hendaknya tidak hanya tau secara teoritis, tetapi juga secara praktis sehingga akan diperoleh pemahaman yang mendalam.
- e. Pengulangan
Agar materi semakin mudah di ingat perlu diadakan latihan yang berarti siswa mengulang materi yang dipelajari.
- f. Balikan dan penguatan
Balikan adalah masukan yang sangat penting bagi siswa maupun guru. Penguatan adalah tindakan yang menyenangkan dari guru terhadap siswa yang telah berhasil untuk melakukan sesuatu perbuatan belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Tujuan kurikuler dan tujuan bidang studi atau mata pelajaran termasuk tujuan umum pendidikan yang menggambarkan hasil belajar siswa yang paling umum sebagai hasil belajar yang diharapkan berkat proses belajar mengajar (Nasution, 2006: 60).

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Kuku (2010: 34) secara garis besar faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut.

- a. Faktor- faktor yang bersumber dari dalam diri manusia dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor biologis dan faktor psikologis yang dikategorikan sebagai faktor biologis antara lain: usia, kematangan, dan kesehatan, sedangkan faktor psikologis diantaranya yaitu: kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor- faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor manusia dan faktor non-manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai satu materi atau belum (Kusnandar, 2009: 277).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti mata pelajaran, dimana hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor intern maupun factor eksteren. Hasil belajar siswa biasanya ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes.

Sebagai hasil belajar (*learning Outcomes*), Gagne dalam Fajar (2009: 9) menyatakan bahwa hasil belajar dikelompokkan menjadi lima, yaitu *intellectual skill, cognitive strategy, verbal information, dan attitude*.

Menurut B.S Bloom dalam Nasution (2006: 65) untuk mendapatkan hasil belajar kognitif seseorang memiliki 6 (enam) tingkatan kognitif, yaitu:

- a. informasi (materi pembelajaran) yang telah dicapai sebelumnya,
- b. pemahaman (*comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui penerjemahan materi pembelajaran,
- c. penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit. Ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori,
- d. analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian,
- e. sintesis (*synthesis*), yaitu mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (proposal), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi),
- f. penilaian (*evaluation*), yaitu mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu.

Hasil yang dicapai dalam bidang kognitif menurut Nasution (2008: 56) ialah bahwa jumlah murid yang mendapat angka tertinggi atas penguasaannya yang tuntas mengenai bahan pelajaran tertentu. Satiap proses belajar

mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar pun memiliki tingkatan keberhasilan yaitu sebagai berikut.

- a. Istimewa/ maksimal yaitu apabila seluruh bahan pelajaran diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali/ optimal yaitu apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai siswa.
- c. Baik/ minimal yaitu apabila bahan ajar yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai siswa.
- d. Kurang yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti mata pelajaran, dimana hasil belajar dapat dipengaruhi terutama dari dalam diri manusia yang belajar. Hasil belajar siswa biasanya ditunjukkan oleh nilai yang diperolehnya.

Hasil belajar IPS Terpadu adalah bukti keberhasilan siswa dalam penguasaan terhadap pelajaran IPS Terpadu melalui tahap- tahap evaluasi belajar yang dinyatakan dengan nilai. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif) dan nilai ulangan semester (sumatif). Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah hasil nilai ulangan harian yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. Ulangan harian dilakukan setiap selesai proses pembelajaran dalam suatu bahasan tertentu atau kompetensi tertentu. Ulangan harian ini terdiri dari seperangkat soal yang harus dijawab para peserta didik, dan tugas- tugas terstruktur yang berkaitan dengan konsep yang sedang dibahas. Ulangan harian dilakukan minimal tiga kali dalam setiap semester. Tujuan ulangan

harian untuk memperbaiki program pembelajaran serta sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan nilai bagi peserta didik.

Kurikulum SMP saat ini diberlakukan mata pelajaran terpadu yaitu IPS terpadu dan IPA terpadu, dimana IPS terpadu terdiri dari ilmu- ilmu sosial seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, dan Antropologi. Sedangkan IPA terpadu terdiri dari ilmu- ilmu alam seperti, fisika, kimia, biologi, dan lain- lain. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMP saat ini, maka kompetensi dasar dari mata pelajaran IPS Terpadu yang dipelajari adalah:

- Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi.
- Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa

F. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian tentang proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dan menunjukkan pengaruh positif terhadap kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Gumir Gembira Siahaan (2009), dengan judul *Pemanfaatan Media slide Powerpoint Beranimasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X, SMA Lentera Harapan Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2008/ 2009*, menyatakan

penggunaan *media slide powerpoint* meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi sebesar 83,33 %.

2. Kukuh Prihandoko (2010) dengan judul Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Ekonomi melalui Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) pada Siswa Kelas VIII₅ Semester Ganjil SMP N 2 Pringsewu Tahun Pelajaran 2009/2010. Hasil Penelitiannya menyatakan bahwa pengelolaan pembelajaran dengan pendekatan konstektual menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar. Rata- rata aktivitas siswa pada siklus I 58, 11%, pada siklus II 70,27% dan meningkat lagi pada siklus III sebesar 82, 43%.
3. Pitriya Ningsih (2010) dengan judul Hubungan Antara Motivasi, Minat Belajar dan Kemampuan Mengajar Guru dengan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Jurusan Tata Niaga Semester Ganjil SMK Negeri I Liwa Lampung Barat Tahun pelajaran 2009/2010. Hasil penelitiannya yaitu ada hubungan antara motivasi, minat belajar dan kemampuan mengajar guru dengan hasil belajar kewirausahaan. Hal ini berdasarkan pada nilai $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ yaitu $0,600 \geq 0,207$.
4. Niken Novelistian (2009) dengan judul Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMA Negeri 1Gadingrejo.perolehan hasil penelitian adalah 1) rata- rata aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I 69, 72%, siklus II 78, 46%, dan siklus III 80, 59%, serta peningkatan hasil belajar siswa untuk

mencapai KKM sebesar 56, 25% pada siklus I, siklus II 71, 88%, dan siklus III 84, 38%.

5. Nika Anggel Ismiyanti (2009) dengan judul Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) menyatakan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe GI dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIIIb SMP N 16 Bandar Lempung.

G. Kerangka Pikir

Bagi seorang siswa, keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil belajar.

Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar baik faktor internal maupun eksternal. Hasil belajar akan optimal jika ada minat dari siswa untuk belajar, karena minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha belajar yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih dan serius serta tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan karena seseorang yang berminat terhadap aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dan perasaan senang.

Guru dan anak didik adalah padanan frase yang serasi dan seimbang.

Keduanya berada dalam hubungan kejiwaan yang saling membutuhkan.

Seorang guru tidak hanya dituntut dalam penguasaan materi saja dalam proses pembelajaran, namun penting juga seorang guru apabila dapat menguasai kelas dan mengelolanya dengan baik dalam proses pembelajaran baik melalui metode, maupun media yang digunakan. Hal ini menunjukkan

betapa pentingnya peran seorang guru dalam menentukan proses belajar mengajar.

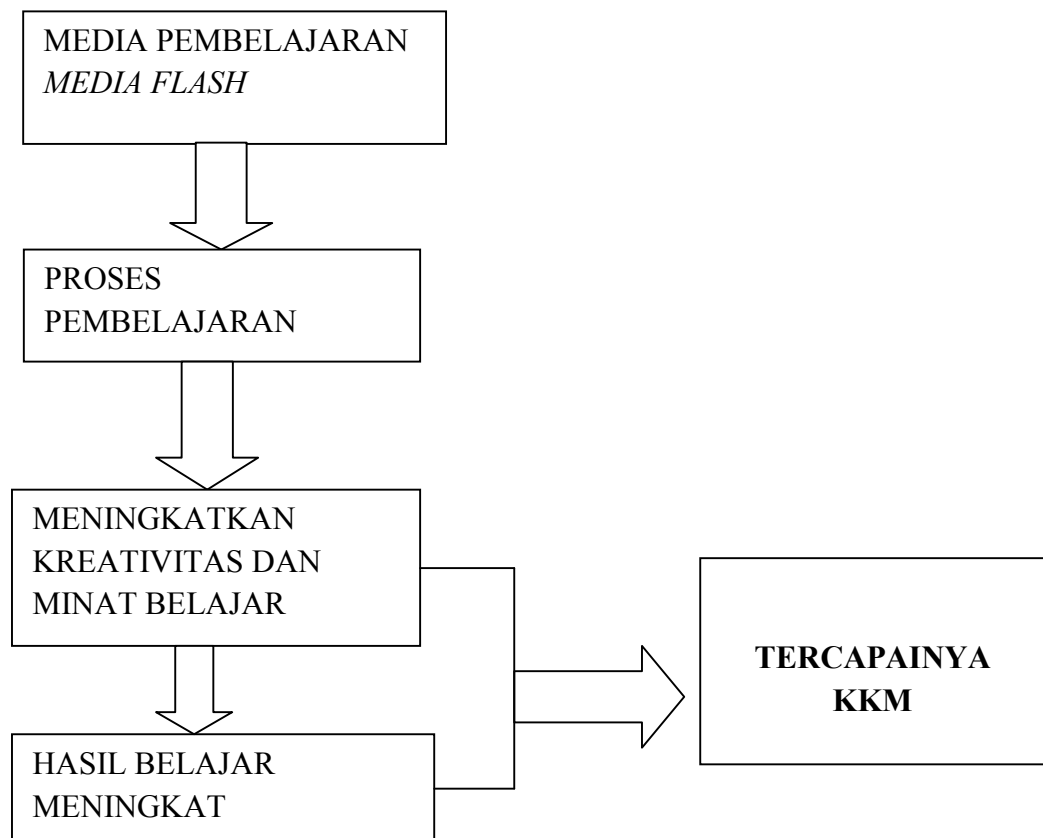
Kegiatan belajar mengajar dengan penerapan *media flash* dapat meningkatkan kreativitas siswa seperti keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kreativitas belajar merupakan salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Kemampuan ini dilandasi oleh kemampuan intelektual dan juga didukung oleh faktor- faktor afektif dan psikomotor. Jadi, bila kreativitas siswa tinggi, maka hasil belajar yang dicapai siswa juga tinggi. Sebaliknya, bila kreativitas belajar siswa rendah, maka hasil belajar yang dicapai siswa pun akan rendah.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan menjalin komunikasi timbal balik antara guru sebagai pengajar atau pembimbing dan siswa sebagai pelajar. Guru harus memperhatikan konsep- konsep yang telah dikuasai oleh siswa. Siswa harus aktif sendiri termasuk bagaimana strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau nilai. Guru hanya memberi acuan agar siswa aktif dan mendominasi dalam pembelajaran.

Tujuan dilakukannya kegiatan belajar mengajar adalah untuk merubah perilaku sikap dan pengetahuan siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu yang dinyatakan dalam bentuk hasil belajar siswa baik berupa angka (kuantitatif) atau huruf (Kualitatif) yang diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Bagan di bawah ini menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *media flash* dapat memberikan peningkatan terhadap kreativitas siswa dan minat belajar siswa. Kreativitas siswa antara lain keaktifan siswa dalam bertanya saat proses pembelajaran karena rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang belum dipahami, sedangkan minat belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan siswa- siswa yang semakin rajin untuk mengerjakan tugas- tugas, baik pekerjaan rumah maupun tugas individu atau kelompok dalam kelas.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Meningkatnya kreativitas dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, maka akan mendukung dalam proses penguasaan materi sehingga diharapkan hasil belajar akan menjadi optimal.

H. Hipotesis

Hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah:

Penerapan *media flash* di kelas VIId SMP Negeri I Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2011/ 2012 dapat meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar IPS Terpadu.