

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian yang dimaksud dengan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Arif S. Sadiman (2008:6) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan media "adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar". Oleh karena itu media belajar sangat penting sekali untuk membantu mencerdaskan anak didik.

Sedangkan menurut Sriyono (1992:16) bahwa "ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi antara lain: menggunakan media yang menarik perhatian siswa seperti gambar, peta, foto, diagram, dan sebagainya. Oleh karena itu, sebagai seorang tenaga pendidik guru diwajibkan untuk dapat menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan dalam proses belajar dan mengajar".

Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Sedangkan menurut asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Assosiation of education and communication technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sudarwan Danim, 2010:6).

Beberapa media teknologi pendidikan menurut Sudarwan Danim (2010:17) yaitu:

1. Papan tulis

Papan tulis digunakan hampir disetiap ruangan kelas. Papan tulis mempunyai nilai tertentu, seperti penyajian bahan dapat dilakukan secara jelas, kesalahan tulisan mudah diperbaiki, dapat merangsang anak untuk aktif. Papan tulis memerlukan keterampilan menulis dan kerajinan membersihkannya. Pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil, menampilkan informasi pada saat siswa harus melihatnya papan tulis dapat menjadi alat penyajian pelajaran yang efektif. Papan tulis sendiri mempunyai keuntungan seperti pemakai dapat secara fleksibel membuat perubahan-perubahan sementara penyajian berlangsung, bermanfaat diruang manapun tanpa harus ada penyesuaian khusus, mudah dipersiapkan dan materinya mudah digunakan.

2. Slide dan filmstrip

Slide dan filmstrip merupakan gambar yang diproyeksikan. Slide dan filmstrip dapat memudahkan penyajian seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak, keseragaman informasi, dapat dilakukan secara berulang. Jumlah slide yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, lama penayangan atau panjangnya program sangat bervariasi. Berbeda dengan gambar yang disertai suara rekaman waktu tayangannya sudah tertentu, gambar yang tidak disertai suara dapat ditayangkan seberapa lama pun sesuai dengan kebutuhan dan isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan melalui media tersebut.

3. Film

Film pendidikan dianggap efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Dapat menjelaskan hal-hal yang abstrak, memancing inspirasi baru, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi. Film yang diputar didepan siswa harus merupakan bagian

integral dari kegiatan pengajaran. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-berulang.

4. Radio Pendidikan

Radio adalah alat elektronik yang muncul dari hasil teknologi komunikasi. Melalui alat ini orang dapat mendengarkan siaran dari berbagai penjuru dan peristiwa. Radio pendidikan mempunyai nilai tertentu, seperti memberikan berita yang up to date, menarik minat, mendorong kreatif, dan mempunyai nilai rekreatif.

5. Peta dan globe

Peta merupakan gambaran dari permukaan bumi pada suatu bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu, serta memuat simbol-simbol (Rachmat Kusnadi, 2003:16). Sedangkan menurut ICA (*International Carthographic Association*), peta adalah suatu gambaran atau representasi unsur-unsur penampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi atau benda-benda angkasa.

Globe merupakan model dan bentuk yang sangat mini dari bola bumi. Globe ini selain fungsinya sama dengan peta dan atlas, lebih jauh lagi globe dapat membina dan mengembangkan citra serta konsep tentang waktu, iklim, musim, dan gejala-gejala alamnya baik yang berkenaan dengan atmosfer, hidrosfer, maupun litosfernya (Nursid Sumaatmadja, 1997:81).

6. Buku pelajaran

Salah satu sumber vital dalam belajar adalah buku pelajaran yang mempunyai nilai tertentu, seperti membantu guru dalam merealisasikan kurikulum, memudahkan kontinuitas pelajaran, dapat dijadikan pegangan, mudah diulang (Oemar Hamalik, 2001:59).

7. *Overhead projector*

Alat ini dapat memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada kertas transparan. Penggunaan transparan tidak jauh berbeda dengan penggunaan papan tulis. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang. OHP dirancang untuk dapat digunakan didepan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap siswanya. Penataan letak layar dan proyeksi bayangan sering menimbulkan layar yang berbentuk trapezium (*keystone*) yang sering mengganggu penampilan tayangan dan pandangan siswa.

8. Komputer

Komputer memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau mereproduksi grafik, gambaran dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia, membuat media pembelajaran dalam bentuk *power point*. Sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penulis pelajaran atau penyusunan kurikulum.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Sudarwan Danim, 2010:17).

b. Pembelajaran

Menurut Ibrahim Bafadal (2003:13-14) “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan yang menyangkut nilai dan sikap (afektif)”.

Proses belajar dapat terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Perubahan yang terjadi dalam diri individu banyak sekali sifat maupun jenisnya karena itu tidak setiap perubahan dalam diri individu merupakan perubahan dalam arti belajar (Arief S. Sadiman, 2008:2).

Sedangkan Nana Sudjana (1989:7) memberikan batasan pembelajaran sebagai kegiatan pembelajaran adalah pelaksanaan proses belajar mengajar, yakni suatu proses penterjemahan dan mentransformasikan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum kepada para siswa melalui interaksi belajar mengajar di sekolah.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2003:3-4) antara lain:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Sedangkan menurut Roestiyah N.K (2003:76):

“Mengemukakan bahwa belajar adalah usaha mengubah tingkah laku, mencakup menambah ilmu pengetahuan, kecakapan dan keterampilan, sikap pengertian, harga diri, minat dan watak serta penyesuaian diri. Kegiatan ini melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sesuai dengan pendapat ini Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun”.

c. Media Pembelajaran

Apabila media membawa pesan-pesan atau informasi dan bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2005:4). Agar media pembelajaran tersebut berfungsi dengan baik dan mampu membantu siswa maupun guru dalam mencapai apa yang diharapkan. Maka dalam hal ini guru harus memahami teknik penyajian pelajaran.

Azhar Arsyad (2005:21-23) mengemukakan bahwa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku,
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan
4. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan
5. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
6. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan

berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam Sadiman dkk (2003:7-8), dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik, jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya, bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Selanjutnya menurut Arsyad (2002:27), kriteria pemilihan media yang harus diperhatikan oleh guru antara lain:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
3. Praktis, luwes, dan bertahan
4. Guru terampil menggunakannya
5. Pengelompokkan sasaran
6. Mutu teknis.

Media pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan memperhatikan kriteria dalam pemilihan media tersebut. Penggunaan media pengajaran yang sesuai diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam menyerap

materi yang disampaikan yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru manfaat media adalah memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran, sedangkan bagi siswa mereka lebih mudah menyerap materi yang diberikan guru.

Tersedianya media pembelajaran dapat meminimalisir ketidakjelasan materi yang disampaikan. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu, sehingga siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

d. Pengertian ICT Dalam Pembelajaran

ICT adalah istilah umum yang mengacu pada teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengedit, dan mendapatkan informasi dalam bentuk data. ICT (*Information and Communication Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah teknologi digital atau analog lainnya yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, menampilkan kembali, dan mengkomunikasikan informasi dalam jarak yang tidak terbatas. Komunikasi informasi tersebut disampaikan melalui teknologi berupa komputer, televisi, laptop, radio, kaset audio, kamera digital, DVD, CD player, handphone, dan sebagainya.

Sasaran penggunaan ICT adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi

lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada mereka.

Secara umum, penggunaan ICT dalam pendidikan dideskripsikan sebagai berikut:

- a. ICT sebagai objek pembelajaran yang kebanyakan terorganisir dalam kursus-kursus spesial. Apa yang dipelajari tergantung pada bentuk pendidikan dan tingkat siswa. Pendidikan ini mempersiapkan siswa untuk menggunakan ICT dalam pendidikan, keterampilan masa depan dan dalam kehidupan sosial.
- b. ICT adalah sebagai alat bantu (*tool*), yaitu digunakan sebagai alat, misalnya ketika membuat tugas-tugas.
- c. ICT sebagai media proses pembelajaran, dimana guru dapat mengajar dan murid dapat belajar.

Dengan kata lain, ICT memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar, baik audio, visual, maupun kinetik. ICT memungkinkan pembelajaran disampaikan secara interaktif dan simulatif sehingga siswa belajar secara aktif.

e. Penggunaan ICT dalam Proses Pembelajaran

a) Tutorial

ICT digunakan untuk pembelajaran tutorial apabila digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran berdasarkan urutan-urutan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran tutorial meliputi :

1. Pembelajaran ekspositori atau penjelasan secara terperinci.
2. Demonstrasi dan latihan.

b) Eksplorasi

Penggunaan ICT untuk pembelajaran berlaku apabila ICT digunakan sebagai media untuk:

1. Mencari dan mengakses informasi dari internet.
2. Melihat demonstrasi suatu kejadian sesuai urutan dengan *software* dan *hardware*.

c) alat Aplikasi

ICT dikatakan sebagai alat aplikasi apabila membantu murid melaksanakan tugas. Contoh: membuat dan menganalisa diagram dalam pelajaran.

f. Karakteristik Materi Berbasis ICT

Dalam proses belajar mengajar, siswa biasanya dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang mereka kerjakan, 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat (30% yang didengar dan 20% yang dilihat), sedangkan hanya 10% dari apa yang mereka baca. Kadangkala proses mengajar dihadapkan pada materi yang tidak dapat dilakukan secara menyeluruh. Misalnya suatu percobaan membutuhkan waktu lama, sedangkan waktu terbatas. Pada saat inilah diperlukan alat bantu pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran berbasis ICT (komputer multimedia).

Tujuan pembelajaran ICT di sekolah bukan semata untuk menguasai software pengolah kata, atau bisa menggambar (animasi) dengan menggunakan komputer, akan tetapi tujuan dari pembelajaran ICT di sekolah adalah agar peserta didik mempelajari suatu teknologi dan perkembangan teknologi itu sendiri. Jadi bukan produk ICT-nya yang dipelajari, melainkan semangat yang muncul dalam mempelajari produk ICT itu ditumbuhkan kembangkan semangat peserta didik untuk belajar dan bereksplorasi.

2. Komputer Sebagai Media Pembelajaran (Informatika)

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Information Communication and Technology* (ICT). Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut. Dalam hal ini yang digunakan adalah Komputer dan LCD Proyektor.

Diberlakukannya kurikulum 2006, guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran. Kegunaan media tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Sifat yang unik pada setiap siswa ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami banyak kesulitan bila mana semuanya itu harus dilakukan sendiri.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Menurut Arief S. Sadiman (2008:83) menyatakan bahwa:

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan dalam 2 jenis yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai (media by Utilization) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Media komputer dan LCD proyektor merupakan media rancangan yang mana didalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (hardware) yang difungsikan dalam penggunaan media

tersebut adalah menggunakan satu unit komputer yang telah dihubungkan dengan LCD Proyektor.

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual. Komputer dapat membantu murid dan guru dalam pelajaran. Karena komputer itu “sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna”. Komputer juga memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau mereproduksi grafik, gambaran dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia. Sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penulis pelajaran atau penyusunan kurikulum.

Keuntungan dalam menggunakan media ICT dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah di akses untuk kepentingan pendidikan.
- ICT dapat menghadirkan informasi baru sehingga membantu siswa memahami hal-hal yang belum dipahami.
- Menggunakan ICT bagi guru pada hakekatnya mengembangkan cara mengajar sesuai dengan kemajuan teknologi terutama dapat mengikuti perkembangan negara-negara maju.
- Merangsang daya kreatifitas berfikir siswa.
- Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.
- Meningkatkan motivasi.
- Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi *e-learning* yang semakin memudahkan proses pendidikan.

- Kemajuan TIK juga akan memungkinkan berkembangnya kelas *virtual* atau kelas yang berbasis *teleconference* yang tidak mengharuskan sang pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan.

Selain memiliki kelebihan, komputer juga mempunyai kelemahan atau kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran.
- b. Pengadaan, pemeliharaan dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) memerlukan biaya yang tinggi.
- c. Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer (Azhar Arsyad, 2005:55).

Hal-hal yang penting dalam penerapan dan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT antara lain:

- a. Unsur visual yang sesuai dengan kondisi materi yang diajarkan. Misal menggunakan gambar atau animasi mendominasi tampilan sehingga terkesan mengganggu.
- b. Unsur suara yang jelas dan tertata sehingga mudah didengar secara sempurna dan terkesan indah, merdu dan mudah dipahami
- c. Pemanfaatan ukuran huruf yang tepat dan sesuai dengan topik dan materi yang dibahas serta seimbang dengan tampilan keseluruhan media yang ditayangkan.
- d. Penggunaan warna yang menarik sesuai dengan kondisi dan posisi tayangan dan harus diseimbangkan dengan warna huruf dan gambar yang ada.

3. Pengertian Kreativitas Guru

Menurut Slameto (2003:136) Kreativitas merupakan cara atau usaha mempertinggi atau mengoptimalkan kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pengertian kreativitas dalam kamus merujuk pada mewujudkan atau menciptakan sesuatu sendiri dari tidak ada menjadi ada.

Berfikir kreatif adalah pola pikir yang didasarkan pada suatu cara yang mendorong kita untuk menghasilkan produk yang kreatif. Dengan pengertian ini, kita dapat mengetahui bahwa kriteria utama dalam kreatifitas adalah pada produk. Dengan demikian, seseorang dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif yang hasilnya dapat dimanfaatkan sesuai dengan keperluan.

Kreativitas itu tidak hanya kemampuan khusus atau talenta, dan produk yang kreatif tidak tergantung pada situasi saja, yaitu ide-ide baru. Dalam hal ini ada beberapa dasar komponen kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Berfikir kreatif melibatkan sisi estetik dan standar praktis.
- b. Berfikir kreatif tergantung pada perhatian terhadap tujuan dan hasil.
- c. Berfikir kreatif lebih banyak bergantung kepada mobilitas daripada kepada kelancaran.
- d. Berfikir kreatif tidak hanya objektif tetapi juga subjektif.
- e. Berfikir kreatif lebih banyak bergantung kepada motivasi intrinsik daripada motivasi ekstrinsik.

Seseorang dikatakan kreatif apabila ia dikatakan secara konsisten dan terus menghasilkan sesuatu yang kreatif, yaitu hasil yang asli atau orisinil dan sesuai dengan keperluan.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Kreativitas guru

adalah kemampuan guru untuk menemukan hal-hal baru, ataupun mengadopsi hal-hal lama dalam bentuk yang baru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan baik dari penggunaan **media pembelajaran**, penggunaan pendekatan pembelajaran, dan termasuk penggunaan metode pembelajaran. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu untuk dapat mengembangkan keterampilan apabila media tersebut belum tersedia. Ciri-ciri guru yang kreatif menurut Slameto (2003:147):

- Guru kreatif memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, sehingga mendorong seorang guru untuk mengetahui hal-hal baru yang berkaitan dengan aktivitas dan pekerjaannya sebagai guru.
- Guru kreatif memiliki sifat lebih terbuka dalam menerima hal-hal baru dan selalu ingin mencoba untuk melakukannya, dan dapat menerima masukan dan saran dari siapapun yang berkaitan dengan pekerjaannya, dan menganggap bahwa hal-hal baru tersebut dapat menjadi pengalaman dan pelajaran baru bagi dirinya
- Guru kreatif biasanya tidak kehilangan akal dalam menghadapi masalah tertentu, sehingga sangat kreatif dan “Panjang akal” untuk menemukan solusi dari setiap masalah yang muncul. Dan bahkan lebih cenderung menyukai tugas yang berat dan sulit karena akan menimbulkan rasa kepuasan tersendiri setelah mampu menyelesaikan tugas tersebut.
- Guru kreatif sangat termotivasi untuk menemukan hal-hal baru baik melalui observasi, pengalaman dan pengamatan langsung dan melalui kegiatan-kegiatan penelitian. Hal ini disebabkan karena guru kreatif cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan secara ilmiah.
- Pembelajaran yang diberikan selalu terkesan menarik dan bervariasi.

Sedangkan guru yang kurang kreatif adalah guru yang dalam proses pembelajaran terkesan masih monoton. Materi yang diberikan terkadang terlihat seadanya sehingga dapat

menimbulkan kejenuhan pada siswa. Guru kurang memanfaatkan media yang ada, bahkan terkesan sangat membosankan ketika menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menciptakan sebuah produk yang kreatif dan hasilnya dapat digunakan sesuai dengan keperluan.

4. Kompetensi Guru

Secara umum, kompetensi adalah sesuatu yang diukur yang memakai ukuran kualitatif. Kompetensi diartikan sebagai kecakapan yang memadai untuk melakukan suatu tugas atau sebagai memiliki keterampilan dan kecakapan yang diisyaratkan (A. Suhaenah Suparno, 2001:27).

Mc Ashan mengemukakan bahwa kompetensi adalah “sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadikan bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, psikomotor dengan sebaik-baiknya (E. Mulyasa, 2002:38)”.

Kedua pendapat di atas, kompetensi dapat diartikan sebagai suatu keterampilan yang dimiliki seseorang sehingga kualitas dari keterampilan tersebut akan nampak dalam sikap dan perilaku nyata dan mampu menghasilkan suatu prestasi kerja yang optimal.

Gordon menjelaskan beberapa aspek yang terkandung dalam konsep kompetensi sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*), yaitu kesadaran dalam bidang kognitif
2. Pemahaman (*Understanding*), yaitu kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu

3. Kemampuan (*Skill*), adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas dan pekerjaan yang dibebankan kepadanya
4. Nilai (*Value*), adalah suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu didalam diri seseorang
5. Sikap (*Attitude*), yaitu perasaan senang-tidak senang, suka atau tidak suka atau reaksi terhadap suatu rangsang yang datang dari luar
6. Minat (*Interst*), adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan (E. Mulyasa, 2002:38).

Dalam kegiatan belajar mengajar guru mempunyai tugas dan peran untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan, salah satunya dengan menggunakan media ICT. Tugas guru berpusat pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Mendidik dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang
2. Memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai
3. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai dan pemyesuaian.

Berdasarkan pendapat diatas, guru merupakan salah satu unsur dibidang kependidikan yang sangat penting yang berperan aktif dalam menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang, selain itu guru juga harus mempunyai suatu kemampuan, pengetahuan dan keterampilan baik yang menyangkut dengan sistem pembelajaran di kelas maupun keterampilan dasar seorang guru yang akan dimanfaatkan dalam menjalankan perannya sebagai pengajar sekaligus sebagai pendidik.

Adapun sepuluh kompetensi guru menurut A.M (2001:162) sebagai berikut:

Menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, menggunakan media/sumber, menguasai landasan-landasan pendidikan, mengelola interaksi belajar mengajar, menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran, mengenal fungsi dan program layanan bimbingan dan penyuluhan, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah serta memahami prinsip-prinsip hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.

Guru memegang peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat, hal ini menyebabkan guru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang begitu besar dalam mencerdaskan anak didiknya. Guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi dalam mengajar secara maksimal, yang dapat membantunya menjadi guru yang efektif dan dapat menjalankan tugasnya dalam interaksi edukatif. Keterampilan dasar guru meningkatkan *performance* guru dalam mengajar dikelas. Dequeliy dan Gazali dalam Slameto (2000:3) mendefinisikan “mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara yang paling tepat dan singkat”.

Keterampilan dalam mengajar sangat perlu diperhatikan oleh guru, dengan metode dan strategi yang tepat maka dapat membantu siswa dalam memahami materi yang secara tidak langsung dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Sebaliknya, jika guru tidak menguasai keterampilan dasar mengajar, maka dapat berdampak buruk bagi siswa dan hal ini dapat pula berpengaruh terhadap prestasi yang dicapai. Selain keterampilan guru mengajar media juga memiliki peran yang tidak kalah penting dalam pembelajaran.

Kehadiran media dapat membantu siswa dalam menyerap materi yang diajarkan, seperti yang diungkapkan oleh Djamarah (2006:133), yang menyatakan keterampilan dasar mengajar guru, metode mengajar yang tepat dan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pengajarannya dapat dilihat dari pemahaman siswa yang ditunjukkan dari prestasi belajar yang diraihny. Siswa yang paham dan mengerti akan penjelasan gurunya maka secara langsung siswa lebih mudah merekam pesan yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa menjadi lebih giat belajar untuk mencapai prestasi yang diharapkan oleh siswa, guru, dan orang tua.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa kompetensi guru dalam mengajar atau keterampilan dasar mengajar merupakan sekumpulan pengetahuan dan kemampuan yang harus dikuasai guru untuk menjadikan siswa belajar dengan berbagai cara untuk mencapai prestasi.

5. Penelitian Yang Relevan

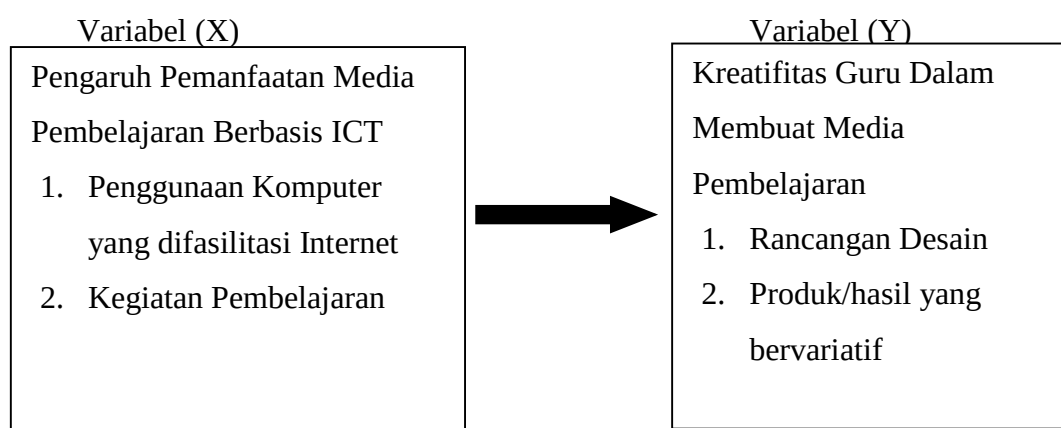
Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Edi Gumuntur pada tahun 2007, dengan judul Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Geografi Kelas X Semester 1 Pokok Bahasan Sejarah Pembentukan Bumi Tahun 2007.

Indra Hasan (2011) dengan judul, “Hubungan Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Geografi Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung 2008 dan 2009” mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa terdapat hubungan antara pemanfaatan internet sebagai sumber belajar geografi dengan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi.

B. Kerangka Pikir

Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information Communication and Technology* (ICT) terhadap kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran, pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan dan terampil dalam menggunakan teknologi informasi sebagai sarana media sumber belajar untuk mendukung pelajaran baik itu berupa bahan referensi atau bahan pengayaan. Dalam hal ini tugas guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai keterampilan dalam membuat media pembelajaran agar materi yang sulit dimengerti siswa dapat dipahami dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram dibawah ini:



D. Hipotesis

Pengertian hipotesis menurut Moh. Pabundu Tika (2005:20) adalah “jawaban sementara terhadap suatu masalah, yang harus diuji melalui kegiatan penelitian”.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Adanya pengaruh yang signifikan antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Information Communication and Technology* (ICT) di sekolah terhadap kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Banyak tahun pelajaran 2011-2012.

