

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Kartu Bergambar

Djamarah dan Zain (2002: 120) mendefinisikan media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara atau pengantar. Sehingga media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar. Sementara itu, Gerlach dan Ely (1971, dalam Arsyad, 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran.

Rosi dan Breidle (Sanjaya 2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Gagne (Sadiman 2008:6) mendefinisikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dari pengertian, kegunaan dan manfaat dari media pembelajaran, Gerlach dan Ely (Arsyad 2011:12) merumuskan tiga ciri media pembelajaran, antara lain:

- a. Ciri fiksatif; ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- b. Ciri manipulatif; media dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian- bagian yang penting/ utama.
- c. Ciri distributif; media dapat ditransportasi melalui ruang, sembari disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Media pembelajaran dapat memiliki beragam bentuk, tipe dan karakteristik yang beragam. Berdasarkan perbedaan karakteristik tersebut, Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) mengelompokkan media menjadi empat golongan, yaitu:

1. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster komik, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
4. Lingkungan.

Salah satu media pembelajaran adalah media kartu bergambar. Gambar merupakan salah satu media visual dua dimensi. Media berbasis visual memegang peranan sangat penting dalam proses belajar. Levie & Levie (Arsyad, 2011: 9) menyimpulkan bahwa stimulus visual memberikan hasil yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep.

Kartu bergambar adalah media visual dua dimensi non proyeksi. Arsyad (2011: 120- 121) mengungkapkan bahwa kartu bergambar biasanya berukuran 8x12 cm atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar yang terdapat pada kartu menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Media kartu bergambar merupakan modifikasi dari media gambar. Media kartu atau *flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi oleh kata-kata (Herlina, 2011:8). Sedangkan Prapita (2009:4) menyatakan bahwa media kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. Media bergambar ini terbuat dari kertas tebal atau karton berukuran 17 × 22 cm yang tengahnya terdapat gambar materi yang sesuai dengan pokok bahasan.

Setiap media pasti memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Sadiman, dkk (2008: 29- 31) telah merumuskan beberapa kelebihan dan kekurangan dari media gambar. Kelebihan dari media bergambar adalah

media ini bersifat konkret, sehingga mampu menunjukkan pokok masalah dengan lebih jelas disbanding bahasa verbal. Hal- hal yang dipelajari siswa terkadang tidak dapat dibawa ke dalam kelas secara riil. Gambar dapat mewakili objek nyata dengan baik sehingga media ini mampu mengatasi masalah tersebut. Selain itu, media gambar memiliki harga yang cenderung murah, mudah diperoleh, dan mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sedangkan kelemahan dari media bergambar antara lain, hanya menekankan persepsi indera mata. Sehingga, hal- hal seperti suara dan gerakan praktis tidak dapat terwakili oleh media ini. Penggunaan media bergambar akan efektif jika dilakukan dalam kelompok kecil. Pada kelompok yang besar, media yang diperlukan juga harus sangat besar. Hal ini tentunya merupakan suatu kendala yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan media gambar dalam pembelajaran (Sadiman, dkk., 2008: 29- 31).

B. Model Pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite and Review*

Model pembelajaran SQ3R dirancang oleh seorang pemikir berkebangsaan Perancis, Francis P. Robinson di tahun 1961. Robinson melakukan penelitian dengan menggunakan para mahasiswa perguruan tinggi dan sehingga tercipta sebuah model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca yang dapat diterapkan pada siswa tingkat SMA dan SMP (Smith & Robinson, 1980: 373).

Dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, Slavin (2008) mengungkapkan bahwa kuncinya terletak pada bagaimana siswa mengorganisasi informasi yang

diperoleh. Kegiatan seperti membuat catatan, menggarisbawahi dan meringkas. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat apa yang telah ia baca adalah SQ3R, *survey, question, read, recite, and review*. Dalam model ini, siswa terlibat aktif dalam pengorganisasian informasi yang bermakna. Pendapat senada juga diungkapkan oleh Tadlock (1978). Menurutnya, tahap *recite* dalam SQ3R mendorong perpindahan ingatan, dari ingatan jangka pendek menuju ingatan jangka panjang.

Smith dan Robinson (1980: 373- 374) memaparkan sintaks metode SQ3R yang dikembangkan Francis P. Robinson sebagai berikut:

1. *Survey*. Dalam tahap *survey*, siswa melakukan *skimming* terhadap objek bacaan; mulai dari apa judulnya, ada tidaknya gambar atau ilustrasi. Mereka juga diberi kesempatan untuk memikirkan apa yang tengah mereka amati dan apa kira- kira yang mereka peroleh jika mempelajari materi tersebut. Pada tahap ini, siswa juga diminta untuk membuat catatan kecil mengenai kata- kata yang sukar dimengerti atau istilah- istilah baru yang mereka temui.
2. *Question*. Siswa pada tahap ini diminta untuk mengajukan pertanyaan berkenaan dengan apa yang mereka peroleh dari tahap *survey*. Kegiatan ini akan mengasah rasa ingin tahu dan pemahaman siswa. Bahaya paling besar yang mungkin dihadapi di tahap ini adalah ketika pertanyaan yang timbul di benak siswa ternyata tidak seluas dan sedalam yang diharapkan. Karenanya, guru harus bekerja sama dengan siswa dan merangsang siswa agar dapat membuat pertanyaan.

Dalam tahap *question* inilah keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan. Farinelli (1997) mengemukakan bahwa pengembangan pertanyaan mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi dan kemampuan untuk berpikir abstrak. Tahap ini membuat siswa bermain dengan imajinasinya, memahami bahwa jawaban tak selamanya harus tepat, dan terkadang terdapat banyak kemungkinan solusi untuk suatu masalah.

3. *Read*. Siswa melakukan *scanning* yaitu membaca keseluruhan materi secara seksama untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang mereka lontarkan dan memperoleh informasi lain yang signifikan.
4. *Recite*. Setelah membaca keseluruhan materi, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang mereka buat dengan menggunakan kata-katanya sendiri, serta memberikan contoh yang mungkin tidak ada dalam materi yang telah dibaca siswa. *Recite* dapat dilakukan dengan menuliskan jawaban mereka di dalam sebuah catatan atau mengisi sebuah lembar kerja. Semua itu bergantung dengan gaya dan kebutuhan masing-masing siswa.

Jacobwitz (1988) menyarankan untuk melakukan *recite* dengan menulis kembali menggunakan kata-kata sendiri. Menurutnya, menulis dapat membuat siswa lebih memahami apa yang telah ia baca dan meningkatkan peluang siswa untuk menyimpan informasi dalam waktu yang lebih lama.

5. *Review*. Pada tahap ini, siswa diminta untuk membaca kembali keseluruhan materi serta catatan yang telah mereka buat. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk mengecek kembali apa-apa yang benar dan salah dalam catatannya.

Sintaks dari model pembelajaran SQ3R tersebut ternyata mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini diungkapkan oleh Wijatantri (2009) dalam penelitiannya mengenai pengaruh penggunaan model SQ3R terhadap prestasi belajar ditinjau dari kreativitasnya. Penelitian yang diselenggarakan di SMA N 1 Kartasura ini menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan metode SQ3R dalam pembelajarannya menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dibanding kelas yang menggunakan metode konvensional.

C. Berpikir Kreatif

Terdapat dua jenis pola berpikir menurut Rawlinson (1989), pola berpikir analitis dan pola berpikir kreatif. Pola berpikir analitis adalah pemikiran logis yang akan membawa kita pada satu kesimpulan, yang nantinya dapat kita implementasikan. Sedangkan, pola berpikir kreatif memerlukan imajinasi dan akan membawa kita pada kemungkinan jawaban atau ide-ide yang banyak. Berpikir kreatif adalah upaya untuk menghubungkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan. Misalnya pada humor, setiap pemberian tekanan pada akhir bagian suatu humor atau banyol akan membawa para pendengarnya ke sesuatu yang tidak berkaitan hingga akhirnya pembawa cerita menjelaskan kaitan hubungan tersebut.

Berpikir kreatif merupakan jalan menuju kreativitas. Munandar (2004: 31- 32) merumuskan empat poin mengapa kreativitas perlu dikembangkan dalam diri siswa, yaitu:

1. Berkreasi akan mewujudkan aktualisasi diri yang merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia (Maslow, 1976 dalam Munandar, 2004)
2. Berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam- macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang masih kurang mendapat perhatian (Guilford, 1967 dalam Munandar 2004) karena di sekolah yang lebih ditekankan adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
3. Menyibukkan diri secara kreatif selain memberimanfaat bagi pribadi dan lingkungan, juga memberi kepuasan pada individu (Biondi, 1972 dalam Munandar, 2004).
4. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Jhonson (2007:214) mengungkapkan bahwa sebagian besar masyarakat berpendapat bahwa berpikir kreatif merupakan anugerah Tuhan kepada orang-orang tertentu yang mereka bawa semenjak lahir. Orang-orang kreatif lahir dengan kemampuan untuk membayangkan hal-hal yang tak akan terbesit di benak orang biasa dan sekolah tidak dapat menjadi fasilitator untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Mitos tersebut kini telah tergantikan dengan kesadaran bahwa semua orang kreatif. Setiap individu dilahirkan dengan kemampuan untuk menggunakan pikiran dan imajinasi secara konstruktif demi menghasilkan sesuatu yang baru. Ide orisinal bisa lahir

dari kepala siapa saja dan guru dapat memfasilitasi siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kreatifnya dengan merangsang siswa untuk melakukan aktivitas mental yang membantu meningkatkan kreativitas. Aktivitas mental tersebut antara lain:

1. Mengajukan pertanyaan
2. Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tak lazim dengan pikiran terbuka
3. Membangun keterkaitan, khususnya diantara hal- hal yang berbeda
4. Menghubung- hubungkan berbagai hal dengan bebas
5. Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda
6. Mendengarkan intuisi

Dalam berpikir kreatif ada beberapa tingkatan sampai seseorang memperoleh sesuatu hal yang baru atau pemecahan masalah (Walgito, 2010:208- 209).

Tingkatan-tingkatan itu adalah:

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

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

William (1977; Munandar 1985) menetapkan indikator keterampilan berpikir kreatif menjadi lima, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), kemampuan memerinci (*elaboration*) dan kemampuan menilai atau mengevaluasi (*evaluation*).

Adapun definisi dan perilaku siswa yang mencerminkannya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator Berpikir Kreatif menurut William (Munandar 1985: 88-90)

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

2.	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. • Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. • Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu obyek. • Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. • Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. • Memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain. • Dalam membahas/mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok. • Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya. • Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda. • Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
3.	Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. • Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. • Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. • Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru. • Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat desain. • Memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain. • Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru. • Lebih senang mensintesis daripada menganalisis situasi.

4.	Kemampuan memperinci (<i>elaboration</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. • Menambahkan detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. • Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. • Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh. • Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana. • Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
5.	Kemampuan menilai atau mengevaluasi (<i>evaluation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana. • Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka. • Tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri. • Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal. • Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “Mengapa?”. • Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan. • Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus. • Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis. • Menentukan pendapat atau bertahan terhadapnya.

D. Kerangka Pikir

Kemampuan berpikir kreatif diperlukan seseorang untuk melihat bermacam solusi dari satu masalah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan seharusnya mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswanya.

Kemampuan berpikir dapat dikembangkan apabila siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran (*student center*), bukan hanya sebagai pendengar dari guru (*teacher center*).

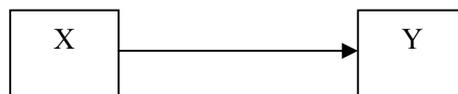
Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengubah paradigma *teacher center* menjadi *student center* yaitu dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan berpikir kreatif adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar adalah media berbasis siswa dengan informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan dan gambar. Media kartu bergambar dapat menjauhkan siswa dari kejenuhan belajar sehingga siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran. Gambar yang ada dalam kartu akan memudahkan siswa menghubungkan konsep dalam teori dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Gambar juga merangsang kerja otak kanan yang berperan dalam berpikir kreatif. Media ini cocok digunakan dalam materi pokok keanekaragaman hayati karena dapat memberikan contoh riil kepada siswa mengenai karakteristik hewan dan tumbuhan yang tengah mereka pelajari.

Model pembelajaran SQ3R cocok dikombinasikan dengan kartu bergambar karena model ini mendorong siswa untuk memahami informasi ringkas yang tersaji dalam kartu. Dalam model ini terdapat tahap *question* yang

mengembangkan kemampuan siswa dalam mengajukan banyak pertanyaan serta membayangkan jawaban- jawaban yang mungkin untuk pertanyaan yang diajukan. Kegiatan tersebut merupakan stimulus yang dapat diberikan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimental semu dengan menggunakan dua kelas, satu kelas eksperimen dan kelas yang lain sebagai kontrol. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran SQ3R dengan menggunakan media kartu bergambar dan dengan menggunakan diskusi dan gambar, pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Keterangan: X = Media kartu bergambar dengan model pembelajaran SQ3R;
Y = kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran SQ3R terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

H_1 = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model SQ3R terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

2. H_0 = Keterampilan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran SQ3R sama dengan yang menggunakan metode diskusi.

H_1 = Keterampilan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran SQ3R lebih tinggi dibandingkan menggunakan diskusi dan gambar.