

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Media Kartu Bergambar

Proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan baik dengan adanya alat bantu berupa media pembelajaran. Menurut Sadiman (2008:6), kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Mediè* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne (1970, dalam Komalasari 2010:111-112) media adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Sementara itu Heinich (1982, dalam Arsyad 2007:4) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pengajaran*. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran (Fathurrohman, 2009:65).

Gearlach dan Ely (1971, dalam Fathurrohman 2009:65) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Menurut Sadiman (2008:17-18), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:

- a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film atau model.
  - b. Objek yang kecil bisa dibantu dengan film, gambar, dan sebagainya.
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*.
  - d. Kejadian yang terjadi di masa lampau bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan foto.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010:3-4), yaitu:

- a. media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d. 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. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Sadiman, 2008:91).

Media kartu bergambar merupakan modifikasi dari media gambar. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Balai Pustaka (1999, dalam Zuhaira 2010: 5), kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Sedangkan menurut Zuhaira (2010:6) yang dimaksud dengan media gambar adalah gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual biasanya memuat gambar orang, tempat, dan binatang.

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.

Menurut Arsyad (2007:120-121) 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. Menurut Komalasari (2010:119) fungsi dari media gambar adalah untuk mendapatkan gambaran yang nyata, menjelaskan ide dan menunjukkan objek benda yang sesungguhnya. Dengan gambar akan memberikan makna pembelajaran lebih hidup dan tepat dibanding kata-kata. Bagi siswa hal ini akan lebih menarik dan merangsang kemampuan berpikirnya.

Sadiman (2008:29-30) menyatakan beberapa kelebihan media bergambar diantaranya adalah:

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

Menurut Sadiman (2008:31) kelemahan dari media bergambar yaitu:

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

## B. Model Pembelajaran *Examples non Examples*

Menyikapi perubahan kondisi kehidupan sekarang ini, khususnya di bidang pendidikan, para ahli pendidikan terdorong untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends. 1997 dalam Trianto. 2007:1).

Sebagaimana pendapat Joice (1992, dalam Trianto 2007:2):

*A model of teaching is plan or pattern that we can use to design face-to-face teaching in classroom or tutorial settings and to shape instructional materials including books, films, tapes, computer-mediated programs, and curricula (longterm courses of study). Each model guides us as we design intruction to help students achieve various obyectives.*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen and Kauchak, 1996 dalam Trianto, 2011:58). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah tipe *examples non examples*. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. *Examples non examples* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *examples* dan *non examples* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas (Hamzah, 2009:113).

Setiap Model pembelajaran memiliki beberapa keuntungan. Menurut Buehl (1996 dalam Deden, 2011:3) mengemukakan keuntungan model *examples non examples* antara lain:

1. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
2. Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *examples non examples*
3. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep yang mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*

Model pembelajaran *examples non examples* dapat menarik minat belajar siswa karena guru menyajikan contoh-contoh berupa gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun dalam menyajikan contoh-contoh tersebut ada hal-hal yang harus diperhatikan. Ini diperkuat oleh pendapat Tennyson dan Pork (1980 dalam Slavin, 2002:59) yang menyarankan bahwa jika guru akan menyajikan contoh dari suatu konsep maka ada tiga hal yang seharusnya diperhatikan, yaitu:

- a. Urutkan contoh dari yang gampang ke yang sulit.
- b. Pilih contoh-contoh yang berbeda satu sama lain.

c. Bandingkan dan bedakan contoh-contoh dan bukan contoh.

Menurut Komalasari (2010:61-62) langkah-langkah pembelajaran model *examples non examples* adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar tentang permasalahan yang sesuai dengan pembelajaran
2. Guru menempelkan gambar dipapan/ditayangkan melalui OHP
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis permasalahan yang ada di gambar
4. Melalui diskusi kelompok, siswa mendiskusikan permasalahan yang ada pada gambar. Hasil diskusi dari analisis permasalahan dalam gambar dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan mempresentasikan hasil diskusinya.
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi dari siswa guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Menarik kesimpulan.

Menyiapkan pengalaman dengan contoh dan non contoh akan membantu siswa untuk membangun pemikiran yang kaya dan lebih mendalam dari sebuah konsep penting. Menurut Joyce dan Weil (1986 dalam Nurhayati, 2011:81) kerangka konsep terkait strategi tindakan yang menggunakan dengan metode *examples non examples*. Kerangka konsep tersebut antara lain:

- a. Menggeneralisasikan pasangan antara contoh dan non contoh yang menjelaskan beberapa dari sebagian besar karakter atau atribut dari konsep baru. Menyajikannya dalam satu waktu dan meminta siswa untuk

memikirkan perbedaan apa yang terdapat pada dua daftar tersebut. Selama siswa memikirkan tentang tiap *example* dan *non examples* tersebut, tanyakanlah pada mereka apa yang membuat kedua daftar tersebut berbeda.

- b. Menyiapkan *examples non examples* tambahan, mengenai konsep yang lebih spesifik untuk mendorong siswa mengecek hipotesis yang telah dibuatnya sehingga mampu memahami konsep yang baru.
- c. Meminta siswa untuk bekerja berkelompok untuk menggeneralisasikan konsep *examples non examples* mereka. Setelah itu meminta tiap pasangan untuk menginformasikan di kelas untuk mendiskusikan secara klasikal sehingga tiap siswa dapat memberikan umpan balik.
- d. Sebagai bagian penutup, adalah meminta siswa untuk mendeskripsikan konsep yang telah diperoleh dengan menggunakan karakter yang telah didapat dari *examples non examples*.

Model pembelajaran *examples non examples* ini dianggap baik karena memiliki beberapa kelebihan, namun model pembelajaran ini juga tidak lepas dari adanya kekurangan. Ini dinyatakan oleh Kusumah (2008:3) bahwa terdapat kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu siswa dianggap lebih kritis dalam menganalisa gambar, siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar dan siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran ini adalah tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar serta memakan waktu yang lama.

### C. Kemampuan Berpikir Kreatif

Dalam kondisi kehidupan yang berubah dengan sangat cepat seperti sekarang ini, seringkali pengetahuan yang kita miliki tidak dapat diterapkan dalam mengatasi masalah-masalah yang muncul. Oleh karena sebab itu, diperlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang meliputi keterampilan berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*), keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*), dan mengambil keputusan (*decision making*) (Zuchdi, 2008:124).

Menurut Djamarah (2008:44), berpikir merupakan salah satu aktivitas belajar. Seseorang akan memperoleh penemuan baru, atau setidaknya seseorang menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu. Selanjutnya, Djamarah (2008:34) mendefinisikan berpikir sebagai kemampuan jiwa untuk meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan. Ketika berpikir dilakukan, maka akan terjadi proses.

Ada beberapa ahli yang mendefinisikan berpikir kreatif. Salah satunya adalah Rawlinson (1989:11) yang mendefinisikan berpikir kreatif adalah upaya untuk menghubungkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan. Sedangkan menurut Cropley (dalam Munandar 1985:9) kecakapan berpikir kreatif adalah kecakapan menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga, dan memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak biasa. Dengan kata lain keterampilan berpikir kreatif adalah kecakapan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah.

Menurut Munandar (1985:47-51), berpikir kreatif adalah berpikir untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dengan penekanan pada ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Berpikir kreatif merupakan berpikir yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinal, dan kemampuan mengelaborasi dengan mengembangkan, memperkaya, memerinci suatu gagasan. Proses berpikir kreatif dapat dilihat melalui:

1. Kelancaran

Kelancaran sebagai kemampuan untuk (a) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan (c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

2. Keluwesan

Keluwesan sebagai kemampuan untuk (a) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (b) dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, (c) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan (d) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

3. Keaslian

Keaslian sebagai kemampuan untuk (a) melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan (c) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

4. Keterperincian

Keterperincian sebagai kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, memerincinya sehingga menjadi lebih menarik.

Wallas ( Jamaris, 2006 dalam Sujiono, 2010:86) menjelaskan proses berpikir kreatif utamanya digunakan seseorang untuk memecahkan masalah.

Pemecahan masalah adalah proses yang terjadi dalam empat fase, yaitu:

- (1) fase persiapan; berupa pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan;
- (2) fase pematangan; informasi yang telah terkumpul berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya dalam rangka pemecahan masalah;
- (3) fase iluminasi; berupa penemuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah; dan
- (4) fase verifikasi; berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

Pola berpikir kreatif membutuhkan imajinasi dan akan membawa kepada kemungkinan jawaban atau ide-ide yang banyak, dimana sejumlah ide-ide yang banyak itu selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan satu atau beberapa yang mungkin dapat diimplementasikan. Pola berpikir kreatif bersifat divergen, diawali dari suatu uraian permasalahan kemudian menyebar untuk menghasilkan berbagai macam ide untuk pemecahan permasalahan tersebut atau menyediakan berbagai kemungkinan jawaban untuk masalah itu.

Dalam kenyataannya, pola berpikir kreatif menghasilkan ide-ide dalam jumlah banyak yang selanjutnya dapat dipilih jawaban yang paling tepat (Rawlinson, 1989:4-7).

Pencapaian keberhasilan pendidikan yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ditopang oleh tiga komponen yang bersinergi, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan mengembangkan ide-ide yang tidak terduga (Johnson, 2007:214).

Menurut Munandar (2004:31-32) kreativitas sangat bermakna dalam hidup sehingga perlu dipupuk dalam diri anak didik dengan alasan:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Merupakan bentuk pemikisan yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
- c. Selain bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan juga memberikan kepuasan kepada individu.
- d. Memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Johnson (2007:215) berpikir kreatif yang membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, meliputi aktivitas mental seperti:

1. mengajukan pertanyaan

2. mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka
3. membangun keterkaitan, khususnya diantara hal-hal yang berbeda
4. menghubungkan-hubungkan berbagai hal dengan bebas
5. menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk mnghasilkan hal baru dan berbeda
6. mendengarkan intuisi.

William (1977 dalam Munandar 1985:88) merinci indikator keterampilan berpikir kreatif seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Berpikir Kreatif

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

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

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

			keputusan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus.</li> <li>• Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis.</li> <li>• Menentukan pendapat atau bertahan terhadapnya.</li> </ul>
--	--	--	--

#### D. Kerangka Pemikiran

Setiap peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif. Dalam kehidupan sehari-hari kemampuan berpikir kreatif tersebut perlu dilatih dan dikembangkan agar peserta didik terampil untuk berpikir kreatif. Namun, didalam proses pembelajaran saat ini di SMAN 1 Seputih Raman masih kurang memberdayakan kemampuan berpikir kreatif, karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang tepat. Dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dengan media kartu bergambar.

Media kartu bergambar ini terbuat dari kertas tebal atau karton berukuran 10 × 7 cm yang tengahnya terdapat gambar materi disertai dengan kata-kata yang sesuai dengan pokok bahasan Keanekaragaman Hayati. Materi Keanekaragaman Hayati memuat konsep-konsep yang kompleks terutama mengenai pengelompokan makhluk hidup atau proses pengklasifikasian

sehingga diperlukan proses pembelajaran yang konkret dan bermakna. Dengan melihat gambar, diharapkan siswa mampu membayangkan secara konkret informasi-informasi yang diberikan serta dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, dapat menguatkan konsep siswa sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran tidak akan berjalan efektif apabila hanya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, akan lebih baik apabila didukung dengan model pembelajaran yang tepat dan menarik. Model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* menekankan partisipasi aktif siswa untuk menemukan sendiri materi pelajaran dari berbagai sumber. Model ini menuntut siswa memiliki kemampuan yang baik untuk memberikan gambaran akan suatu yang menjadi contoh dalam materi yang sedang dibahas. Mendorong siswa untuk berpikir mengapa sesuatu selalu dilakukan seperti itu, mengapa sebuah pernyataan harus dipercaya sehingga mereka dapat mengajukan banyak pertanyaan dan mencetuskan berbagai ide-ide pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk berpikir kreatif dalam menganalisis gambar, mengetahui aplikasi dan diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *examples non*

*examples* dengan menggunakan media kartu bergambar dan dengan metode diskusi, pada pokok bahasan keanekaragaman hayati. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini:



Keterangan: X = Media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples*; Y = kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok keanekaragaman hayati.

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

## E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_0$  = Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *examples non examples* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.  
 $H_1$  = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *examples non examples* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.
2.  $H_0$  = Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan media kartu bergambar dan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* sama dengan diskusi dan gambar.  
 $H_1$  = Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan media kartu bergambar

dan model pembelajaran kooperatif tipe *example non examples* lebih tinggi jika dibandingkan dengan diskusi dan gambar.

3. Penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif *examples non examples* meningkatkan aktivitas belajar siswa.
4. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples*.