

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kreativitas Guru

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock (2002) adalah kemampuan berpikir yang melahirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa, serta dengan solusi unik untuk masalah yang dihadapi. Sedangkan menurut Mayesty menyatakan bahwa kreativitas merupakan cara berpikir dan bertindak atau membuat sesuatu orisinal (hasil buatan sendiri), berharga atau berguna bagi orang lainnya. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Gallagher dalam Munandar (1999) yang dikutip oleh (Sit, dkk., 2016: 12) menyatakan bahwa kreativitas kemampuan membuat, mengadakan, menemukan sesuatu yang baru melalui keterampilan berimajinasi, berarti melibatkan kreativitas pengalaman dalam mengekspresikan dan mewujudkan identitas seorang individu yang terintegrasi hubungannya dengan dirinya sendiri, alam dan orang lain.

Jhonson (2007) dikutip oleh (Relisa, Murdiyaningrum, dan Lismaynati 2019), Berpikir kreatif adalah kebiasaan mental yang dilatih untuk mendengarkan intuisi, merangsang imajinasi, menemukan kemungkinan baru, membuka perspektif yang menakutkan, dan menghasilkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif yang membutuhkan kesabaran, disiplin diri, dan perhatian penuh meliputi kegiatan mental seperti ; (1) Ajukan pertanyaan (2) Buka pikiran untuk melihat informasi baru dan ide-ide yang tidak biasa (3) Bangun hubungan, terutama hal yang berbeda (4) Hubungkan berbagai hal dengan bebas (5) Terapkan imajinasi ke setiap situasi dan temukan yang baru dan berbeda (6) Mendengarkan intuisi.

Adapun menurut Profesor Utami Munander menyatakan di dalam bukunya yang dikutip oleh (Sitoresmi Arineng Riyas 1991), bahwa kreativitas ini adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Karena individu dipengaruhi dan mempengaruhi oleh lingkungan di mana ia ditempatkan. Perubahan baik pada

individu dan lingkungan dapat memiliki efek yang mendukung Atau itu dapat menghambat upaya kreatifitasnya. Dari beberapa penjelasan beberapa ahli mengenai defenisi kreatifitas, dapat disimpulkan Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengembangkan pengetahuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang berguna untuk solusi Masalah yang terjadi.

Teori kreativitas ini diambil dari teori Psikoanalisa yang dikembangkan oleh Sigmund Freud. Aliran teori psikoanalisis Freud ini cenderung mengacu pada jenis perilaku. Orang yang dianalisis mengungkapkan pikirannya secara verbal. Asosiasi bebas, imajinasi, dan mimpi yang merupakan sumber dari manusia, analisis merumuskan konflik bawah sadar yang menyebabkan gejala masalah persepsi dan karakter manusia, menafsirkan untuk menciptakan pemahaman diri penyelesaian masalah.

Ernst Kris (1900 – 1957) salah satu pengikut Sigmund Freud yang mengembangkan Teori Psikoanalisa, Menekankan Mekanisme Pertahanan Regresi yaitu perubahan ke sikap sebelumnya yang akan memberikan kepuasan jika perilaku saat ini tidak berhasil atau tidak memuaskan. Hal ini sering ditemukan dalam kegiatan kreatif, Orang yang Kreatif pada Teori ini menyatakan bahwa mereka yang dapat "memanggil" bahan dari alam pikiran tidak sadar. Jadi, dapat di pahami bahwa teori psikoanalisa pada ernst kris ini tidak ada rasa kepuasan pada manusia untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik.

Dalam islam, sikap kreativitas merupakan salah satu akhlak terpuji. Oleh sebab itu, kaum muslimin senantiasa bersyukur kepada Allah SWT, atas nikmat yang telah diberikan kepada kita dengan bersikap kreatif. Adapun di dalam Al-quran yang menjelaskan tentang sikap kreatif terdapat pada Q.S Ar-Ra'ad : 11,(Kementrian Agama 1971) yang berbunyi ;

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مَن أَمَرَ اللَّهُ إِنَّا لَن نُّغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ

حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن
وَالِ

Artinya ;

“ Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (QS. Ar-Ra'd: 13: 11)

Terdapat Hadis tentang kreatif yaitu:

عَنْ جَرِيْنِ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ ... فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَنَّ فِي الْإِسْلَامِ سُنَّةً حَسَنَةً فَعَمِلَ
بِهَابَعْدَهُ كُتِبَ لَهُ مِثْلُ أَجْرٍ مَنْ عَمِلَ بِهَا وَلَا يَنْقُصُ مِنْ أَجْرِهِمْ شَيْئٌ وَمَنْ سَنَّ فِي الْإِسْلَامِ
سُنَّةً سَيِّئَةً فَعَمِلَ بِهَا بَعْدَهُ كُتِبَ عَلَيْهِ مِثْلُ وِزْرِ مَنْ عَمِلَ بِهَا وَلَا يَنْقُصُ مِنْ أَوْزَارِهِمْ شَيْئٌ
(رواه مسلم)

Artinya:

“Barangsiapa yang memulai membuat contoh baik di dalam Islam, maka ia mendapat pahala dan pahalanya orang yang mengamalkan sesudahnya tanpa mengurangi pahala sedikitpun. Barang siapa yang memulai membuat contoh jelek di dalam Islam maka dia mendapat dosa dan ditambah dengan dosanya orang yang mengamalkan sesudahnya, tanpa sedikitpun mengurangi.” (HR.Muslim)

Hubungan antara teori kreativitas dengan model pembelajaran, karena dunia pendidikan pada saat ini dihadapkan dengan tantangan yang membuat guru sebagai pendidik harus lebih sigap,tanggap,kreatif/inovatif, serta cerdas dalam menghadapi tantangan di dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, kreativitas guru bisa disesuaikan dengan gaya belajar siswa, model pembelajaran terhadap siswa. Model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) ini dapat memasukkan kreativitas guru di dalam model pembelajarannya, guru dapat

merancang pembelajaran sekreativitas mungkin yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi berkesan dan menyenangkan. Guru dapat merancang dan membuat alat peraga/ media pembelajaran yang nantinya akan diajarkan kepada siswa sesuai dengan materi pembelajarannya.

Hubungan teori kreativitas tersebut dengan model pembelajaran ini akan melahirkan hasil belajar dari tujuan belajar itu sendiri terhadap materi yang diajarkan oleh guru, apakah peserta didik itu paham dengan materi yang diajarkan dengan guru melalui media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dengan adanya kreatifitas guru, guru dapat membangun dan menanamkan diri peserta didik agar dapat meningkatkan hasil atau prestasi belajarnya. Peserta didik semangat dalam belajar karena kreativitas guru yang mendorong peserta didik terpacu melakukan hal-hal yang lebih baik lagi dalam belajarnya, Oleh karena itu keberadaan guru kreatif sangatlah penting.

2.1.2 Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang ada di dalam diri seseorang yang dapat dikembangkan. Adapun faktor pendukung dan penghambat kreativitas di dalam diri individu yang terbagi pada 2, yaitu ;

1. Faktor Internal individu, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan dapat mempengaruhi kreativitas individu antara lain:
 - a. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan secara intern maupun eksternal individu.
 - b. Keterbukaan terhadap pengalaman, yaitu kemampuan untuk menerima Semua sumber dari pengalaman hidup sendiri dan menerima apa adanya, tanpa upaya defensif dan tanpa kekakuan pada pengalaman itu. Jadi individu yang kreatif adalah individu yang dapat menerima perbedaan.
 - c. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu untuk mengevaluasi produk Ciptaan yang diciptakan manusia ditentukan oleh dirinya sendiri, Ini bukan

untuk kritik atau pujian dari orang lain. namun demikian Individu tidak tertutup terhadap kemungkinan pendapat atau kritik oleh orang lain.

- d. Kemampuan untuk bermain dan menjelajah Elemen, bentuk, konsep, atau kombinasi Baru dari yang sudah ada sebelumnya. Rogers dari Munandahl (1999) dikutip dalam buku oleh (Sit et al. 2016)
2. Faktor Eksternal, Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan. Budaya yang mencakup keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan meliputi lingkungan dalam arti luas. Dengan kata lain, masyarakat dan budaya. Budaya bisa mengembangkan Kreativitas, ketika budaya memberikan kesempatan yang adil untuk pengembangan Potensi kreativitas anggota masyarakat. Adanya budaya Kreativitas, budaya yang memajukan dan mengembangkan Kreativitas sosial antara lain:
 - a. Tersedianya fasilitas budaya, seperti peralatan, bahan, media
 - b. Setiap orang memiliki keterbukaan terhadap impuls budaya.
 - c. Karena kita fokus pada keberadaan, bukan hanya menjadi Lebih menekankan, tetapi pentingnya saat ini Berorientasi masa depan.
 - d. Memberikan kebebasan kepada semua warga negara tanpa diskriminasi. Terutama jenis kelamin.
 - e. Adanya kebebasan setelah mengalami tekanan dan penumpasan. Artinya, bisa menikmati kebebasan setelah merdeka.
 - f. Keterbukaan terhadap berbagai rangsangan budaya.
 - g. Keterbukaan terhadap berbagai rangsangan budaya.

Adapun Secara umum ciri-ciri bentuk kreativitas dapat dilihat pada proses berpikir seseorang ketika memecahkan suatu masalah. Jamaris dikutip dalam (yuliana nurani, sofia hartati 2020), menyatakan bahwa proses berpikir seseorang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kemampuan memberi jawaban dan mengemukakan pendapat dan gagasan yang berbeda.
2. Fleksibilitas dalam bentuk kemampuan untuk mengusulkan alternatif yang berbeda untuk memecahkan masalah.
3. Kredibilitas berupa kemampuan untuk menciptakan berbagai ide dan karya orisinal dari pikiran seseorang.
4. Refinement berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek yang tidak Dapat dipikirkan atau dilihat orang lain.
5. Ketekunan dan kesabaran untuk menghadapi situasi yang tidak pasti.

Selain itu, kreativitas memiliki sifat non-talenta, seperti rasa ingin tahu, suka bertanya dan selalu mencari pengalaman baru. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Munanda. Kreativitasnya adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan elemen yang ada.

2.1.3 Kreativitas Guru

Guru kreatif adalah guru yang menyajikan pembelajaran dengan konsep imajinatif, mencapai hasil belajar yang merangsang ide dan karya orisinal, menyajikan gaya belajar yang beragam (model interaksi, gaya mengajar, pesan variasi) dan penilaian langsung dalam pembelajaran kreatif. Brown merumuskan ciri-ciri guru Kreatif dikutip dalam (Sitoresmi Arineng Riyas 1991), sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu yang besar (curiosity)
2. Segalanya dianalisis terlebih dahulu, kemudian disaring, cukup mengkondisikan fakta untuk dipelajari dan dipahami, kemudian disimpan dalam "gudang ilmu".
3. Memiliki intuisi yang tajam.
4. Disiplin diri berarti mampu mempertimbangkan sebelum mengambil keputusan pada akhirnya.
5. Tidak akan puas dengan hasil sementara.
6. Suka introvert.
7. Memiliki kepribadian kuat yang baik.

Guru kreatif tidak akan merasa hanya memberikan materi. Guru selalu memikirkan bagaimana membuat siswa memahami materi ajar dan terlebih lagi mereka merasa senang saat mempelajarinya. Seorang guru dapat mengambil beberapa langkah untuk menjadi fasilitator pembelajaran kreatif dikutip dalam (Sitoresmi Arineng Riyas 1991) yaitu ;

1. Kemampuan beradaptasi dengan gaya belajar masing-masing siswa. Setiap siswa memiliki kepribadian yang unik dan gaya belajar yang berbeda.
2. Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menciptakan suasana belajar yang menarik dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk penggunaan penyajian pembelajaran yang lebih hidup dan menarik bagi setiap siswa.
3. Kemampuan menanamkan nilai dan kecakapan hidup sesuai dengan kemampuannya kepada siswa.
4. Singkirkan segala hambatan belajar dengan meningkatkan interaksi, kedekatan dan komunikasi dengan siswa, baik verbal maupun non-verbal.

Adapun Talajan (2012: 58-59) yang dikutip (Rouf 2019) mengemukakan bahwa kreativitas guru dapat diarahkan pada 2 komponen pembelajaran di kelas, yaitu: *Pertama*, kreativitas dalam pengelolaan kelas. Pengelolaan kelas adalah kegiatan guru dalam mengelola dinamika kelas, mengorganisasikan sumber daya yang tersedia dan merencanakan kegiatan yang akan dilakukan di kelas menuju proses pembelajaran yang baik. Dalam hal ini pengelolaan kelas, kreativitas guru dalam pengelolaan kelas dapat berupa ; membantu siswa di kelas untuk belajar kerjasama, kerjasama, menciptakan lingkungan akademik yang kondusif untuk proses pembelajaran program pembelajaran. *Kedua*, kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran.

2.1.4 Faktor –faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Wijaya, Cece dan Tabrani Rusyan (1991: 189-190) dikutip dalam (Rouf 2019), Perkembangan kreativitas guru dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Lingkungan kerja memungkinkan guru meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam menjalankan fungsinya.
2. Adanya kerjasama yang baik antara tenaga kependidikan yang berbeda untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.
3. Berterima kasih dan mendorong semua upaya positif guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Perbedaan status yang tidak begitu mencolok di antara staf sekolah untuk memungkinkan terjalinnya hubungan yang lebih harmonis antara orang-orang.
5. Memberi guru kepercayaan diri untuk meningkatkan dan mengekspresikan karya dan ide kreatifnya.
6. Memberikan wewenang yang cukup besar kepada guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan masalah dalam proses pelaksanaan tugas.
7. Memberikan kesempatan kepada guru untuk berpartisipasi dalam proses pembuatan kebijakan sebagai bagian dari proses pengembangan kebijakan terkait pendidikan di sekolah terkait, terutama yang terkait dengan pendidikan terkait dengan peningkatan hasil belajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru yang dikutip dalam (Sitoresmi Arineng Riyas 1991), yaitu ;

1. Kapasitas intelektual, yaitu kemampuan kreatif seseorang untuk melihat masalah dengan perspektif baru.
2. Pengetahuan.
3. Gaya berpikir, yaitu sarana yang digunakan untuk membuat keputusan penentuan.
4. Kepribadian.
5. Motivasi.
6. Lingkungan.
7. Teknologi informasi dan komunikasi.
8. Jaringan pakar, yaitu intensitas pertemuan guru dengan guru lain untuk berbagi ide, memberikan dukungan moral dan bekerja sama.

9. Pengalaman kerja.
10. Terbuka untuk pengalaman.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6) dikutip oleh (Hasan 2021), di dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran. (Kristanto 2016), Gagne dan Briggs (1979:19) mengatakan Media. Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Adapun dengan kata lainnya yaitu, media sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Brown mengatakan media pembelajaran dipakai dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Dari defenisi-defenisi yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan atau bahan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran termasuk sarana di dalam kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh guru guna untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut yang di dalamnya terdapat berbagai informasi yang bersumber baik dari buku, internet, dan lainnya.

Konsep media pembelajaran itu sendiri memiliki 2 aspek yang dimana satu sama lainnya saling menungjang yaitu, *Software* (perangkat lunak) dan *Hardware* (perangkat keras). *Software* kita ketahui adalah perangkat lunak. dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang bersifat *Software* ini yaitu menggunakan menu aplikasi yang berbasis IT seperti, Powerpoint (PPT), dan lainnya yang

menggunakan aplikasi perangkat lunak. Sedangkan Hardwarenya adalah perangkat keras. Penggunaannya didalam kegiatan belajar, hardware ini sebagai alat untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.

Oleh karena itu, media pembelajaran berperan sangat penting karena sebagai alat yang digunakan guru untuk tercapainya tujuan suatu pembelajaran yang baik sesuai rencana yang telah disusun oleh guru. Guru harus bisa mengembangkan unsur-unsur saat proses pembelajaran kepada siswa. Jika guru tidak mengembangkan unsur-unsur saat proses pembelajaran maka tidak sedikit kita jumpai siswa cenderung merasa bosan dan tak tertarik terhadap materi pembelajaran yang di ajarkan oleh guru karena guru tersebut tidak pandai dalam mengembangkan unsur-unsur saat pembelajaran.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besar fungsi media pembelajaran dapat dibagi kelompokkan 3 yaitu:

1. Membantu guru dalam bidang tugasnya.
 - a. Meningkatkan produktivitas pesan pembelajaran disajikan, karena dapat mempercepat pemahaman siswa pada materi yang bersangkutan, mendukung penggunaan waktu yang efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
 - b. Membantu peserta didik mengembangkn keterampilan mereka pada aktivitas psikologi peserta didik dalam memahami pesan dengan benar.
 - c. Bantu peserta didik membuat rencana dalam program pendidikan dan pengembangan pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik.
 - d. Membantu menginterpretasikan pesan pembelajaran dengan materi penunjang akademik yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Seperti, bagaimana perilaku terhadap masyarakat, lingkungan dan lainnya.

- e. Membantu peserta didik menyampaikan pesan pembelajaran secara taat asas karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali.
2. Membantu para pembelajar
 - a. Memperdalam pemahaman materi
 - b. Dapat mempercepat pencernaan peserta didik terhadap materi yang disajikan.
 - c. Merangsang pemikiran peserta didik
 - d. Membantu daya ingat peserta didik yang kuat karena sifatnya media pembelajaran lebih kuat menariknya.
 - e. Peserta didik memahami materi secara keseluruhan karena topik disajikan secara lengkap dan sederhana
 - f. Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka selama hidup.
 - g. Dapat membantu merangsang kejiwaan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
 3. Memperbaiki pembelajaran (proses pembelajaran)
 - a. Disinilah media pembelajaran membantu meningkatkan yang akan dicapai media yang digunakan lebih di tingkatkan kualitas dan kuantitasnya.
 - b. Penguunaan media yang satu yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media lain agar dapat mencapai hasil yang maksimal. (Ramli 2012)

Adapun Fungsi Media pembelajaran sebagai berikut :

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Menghindari interpretasi yang berbeda.

3. Proses pembelajaran akan lebih jelas dan menarik.
4. Proses pembelajaran mejadi interaktif.
5. Hemat waktu dan tenaga.
6. Dapat meningktkan kualitas hasil belajar peserta didik.
7. Media belajar yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
8. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
9. Guru menjadi lebih produktif.

2.2.3 Ciri-ciri dan Jenis-jenis Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menyatakan ada 3 ciri media yang dikutip oleh (Hasan 2021) yaitu :

1. Ciri Fiksatif, pada ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, meyimpan dan melestarikan, merekrontuksi suatu objek. Contohnya peristiwa gempa bumi, tsunami, longsor yang diabadikan dengan melalui rekaman video.
2. Ciri Manipulatif, pada ciri mentransformasi kejadian objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Contohnya proses terjadinya gempa bumi hanya kurang dari 1 menit dapat diperlambat sehingga lebih mdah dipahami oleh siswa proses terjadinya gempa bumi tersebut.
3. Ciri Distribusi, pada ciri ini, Media memungkinkan objek atau peristiwa diangkut melalui ruang, sementara pada saat yang sama peristiwa itu disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan pengalaman merangsang yang relatif sebanding terkait dengan peristiwa tersebut. Misalnya, rekaman video, file audio yang dikirimkan melalui Flash, atau tautan yang dapat diakses melalui Internet.

Adapun juga Jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi yaitu, media yang mempunyai dimensi panjang dan lebar saja yang penggunaannya tidak memerlukan bantuan

perangkat proyeksi seperti: Gambar, Diagram, Bagant, Grafik, Kartun, Poster.

2. Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi yaitu, media yang tampilannya dapat diamati dan dari arah pandang mana saja dan dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi dan tebal sserta penyajiannya secara visual tiga dimensional seperti : Benda Sebenarnya, Model, Peta dan Globe, Mock-up, Boneka, Topeng.
3. Media Audio yaitu, media pembelajaran yang dapat didengar dan di gunakan untuk menyampaikan pesan-pesan materi pembelajaran. Seperti : Radio, Tape Recorder, Laboratorium Bahasa, CD dan MP3.
4. Media dengan Proyeksi yaitu, media pembelajaran yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Seperti : OHP (Overhead Projektor), Slide dan Filmstrips, Opaque Projector (Proyektor tak Tembus Pandang), Mikrofis (Microfiche), Film, Film Gelang, LCD, Televisi, Komputer, Video Tape Recorder (VTR), Video Compact Disc (VCD), dan lainnya.

2.2.4 Langkah-langkah Pemilihan Media

Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan saat memilih Termasuk media: Guru perlu memahami karakteristik masing-masing media, Tergantung pada tujuan yang ingin dicapai, tergantung pada metodenya Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan, Efektivitas sesuai dengan situasi siswa, kualitas teknis dan biaya Pengadaan Media, Ketersediaan, Ketersediaan Pengadaan, Tergantung pada fleksibilitas dan kenyamanan media, keterampilan guru Ketersediaan penggunaan, waktu untuk menggunakannya nanti Dalam situasi dan kondisi lingkungan. (Kristanto 2016)

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Anda perlu memilih media yang dapat mendukung kinerja Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya memiliki beberapa pilihan yang mungkin sesuai untuk tujuan tersebut. Jika memungkinkan, pilih salah satu yang paling cocok untuk Anda.

Beberapa pertandingan Ditetapkan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang ingin dicapai Gunakan properti media yang ingin Anda gunakan.

- b. Tergantung dari metode pembelajaran yang digunakan. Saat memilih media, Anda harus mencocokkan prosesnya Pembelajaran digunakan untuk mendukung keberhasilan dalam Mencapai tujuan belajar Anda. Jika tidak sesuai dengan metode Bila digunakan mengganggu proses belajar.
- c. Sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan sifat materi untuk mempelajari. Sifat-sifat materi adalah konsep, proses, dan lainnya .
- d. Keefektifan nya. Manakah dari berbagai alternatif media yang dipilih Ini dianggap sebagai cara paling efektif untuk mencapai tujuan.
- e. Tergantung situasi siswa. Ada beberapa pertanyaan yang bisa kita tanyakan ketika memilih media pembelajaran yang terkait dengan siswa seperti: Pemilihan media tergantung pada karakteristik siswa. Kemampuan / tingkat berpikir, pengalaman, apakah menarik Media pembelajaran untuk siswanya? Apa tingkat pendidikannya? Apakah untuk belajar Individu, kelompok kecil atau kelompok besar? Ada berapa siswa? Dimana tempatnya dan bagaimana gaya belajarnya? Untuk kegiatan tatap muka atau jarak jauh? pertanyaan Ini harus diperhitungkan saat memilih dan menggunakannya Media dalam kegiatan pembelajaran.
- f. Kualitas teknis. Apakah media yang dipilih berkualitas tinggi? Apakah guru memenuhi syarat sebagai media pendidikan? Bagaimana daya tahan media yang dipilih
- g. Biaya pengadaan. Jika membutuhkan uang untuk media, apakah tersedia biaya untuk ini? Apakah outputnya seimbang? Dengan manfaat dan konsekuensi penggunaannya? Apakah ada media lain mungkin murah, tapi apakah sama efektifnya?
- h. Ketersediaan media dan kemudahan pengadaan. Apakah media yang dibutuhkan sudah tersedia? Jika belum apakah masih bisa mendapatkan media

tanpa masalah? Saat media tersedia, Anda memiliki beberapa opsi. Lakukan sendiri, lakukan dengan siswa, sewa Pinjam, beli dan bantuan.

- i. Ketersediaan media dan kemudahan pengadaan. Apakah media yang dibutuhkan sudah tersedia? Jika belum apakah masih bisa mendapatkan media tanpa masalah? Saat media tersedia, Anda memiliki beberapa opsi. Lakukan sendiri, lakukan dengan siswa, sewa Pinjam, beli dan bantuan.
- j. Sesuai dengan kemampuan guru pada saat digunakan. Tidak peduli seberapa tinggi nilai penggunaan media.
- k. Ketersediaan waktu untuk menggunakannya. Berapa banyak waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran. Untuk alasan ini Saat memilih media pembelajaran Beberapa pertanyaan seperti; jika ada waktu yang tersedia Cukup untuk pengadaan media, tetapi apakah guru punya waktu cukup untuk megunaannya
- l. Tergantung situasi dan kondisi lingkungan. Saat memilih media, itu menyesuaikan dengan situasi dan harus disesuaikan Kondisi lingkungan setempat. Saat menggunakan media Apakah membutuhkan listrik atau ada jaringan listrik. Jika guru menggunakan media e-learning, apakah guru sudah memiliki jaringan internet dan sebagainya.

Ada beberapa langkah yang bisa guru lakukan saat memilih media pembelajaran. Pendapat Gagne dan Briggs, yang dikutip oleh (Hasan 2021), menyarankan prosedur untuk memilih media pembelajaran, Yaitu:

1. Mengembangkan tujuan pembelajaran,
2. Mengklasifikasikan tujuan berdasarkan bidang atau jenis pembelajaran, dan
3. Memilih peristiwa pengajaran yang akan berlangsung
4. Tentukan jenis stimulus untuk setiap peristiwa.
5. Buat daftar media yang tersedia untuk setiap acara pengajaran.
6. Mempertimbangkan media yang digunakan (berdasarkan nilai pakai).
7. Tentukan media mana yang akan digunakan media yang dipilih.
8. Menulis secara rasional (diskusi) Memilih media,

9. Menuliskan langkah-langkah yang digunakan dalam setiap kasus, dan
10. Menulis naskah percakapan saat menggunakan media.

Sejalan dengan itu, Anderson (1976) menyarankan langkah-langkah yang harus diambil ketika memilih media pembelajaran;

1. Langkah pertama : Informasi atau Pembelajaran Langkah pertama adalah menentukan apakah penggunaan media untuk tujuan informasi atau pembelajaran. Media informasi yang menjadi penerima informasi tidak perlu menilai kemampuan/kemampuannya dalam menangkap informasi, tetapi media pembelajaran yang menjadi penerima isi pembelajaran perlu menunjukkan kemampuannya sebagai bukti dari apa yang telah dipelajarinya.
2. Langkah kedua: Tentukan pesan Dalam kegiatan ini sebenarnya Anda dapat memilih apakah akan menggunakan “bahan ajar” atau “media pembelajaran” dalam proses pembelajaran. Bahan ajar adalah alat yang dirancang, dikembangkan, dan dibuat untuk memperjelas bagi guru. Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan produk pengembang media berinteraksi dengan siswa/pengguna. Dengan kata lain, peran pendidik sebagai penyampai bahan ajar telah digantikan oleh media.
3. Langkah ketiga: Tentukan karakteristik pembelajaran Diasumsikan bahwa Anda telah melakukan analisis pelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, dan membuat desain pembelajaran dengan materi dan metode yang dipilih. Selain itu, perlu dianalisis apakah tujuan pembelajaran yang diberikan termasuk dalam area kognitif dan emosional.

2.3 Media Pembelajaran Geografi

Jenis Media Yang Dapat Disiapkan oleh Guru IPS/geografi pentingnya peranan media sebagai salah satu sumber para pelajar bagi para pembelajar. Oleh karenanya perlu sekali untuk diketahui jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan. Jenis media tersebut diantaranya meliputi:

1. Media visual yang tidak diproyeksikan.

2. Media visual yang diproyeksikan.
3. Media audio.
4. Sistem multimedia.
5. Permainan dan simulasi.

Jenis Media Yang Dapat Disiapkan oleh Guru IPS/geografi pentingnya peranan media sebagai salah satu sumber para pelajar bagi para pembelajar. Oleh karenanya perlu sekali untuk diketahui jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan. Jenis media tersebut diantaranya meliputi:

1. Media visual yang tidak diproyeksikan.
2. Media visual yang diproyeksikan.
3. Media audio.
4. Sistem multimedia.
5. Permainan dan simulasi.

1. Media visual yang tidak diproyeksikan

Jenis media ini tidak memerlukan proyektor (alat proyeksi) untuk melihatnya. Oleh karena itu secara relatif lebih banyak digunakan oleh guru-guru. Dalam garis besarnya media ini dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu gambar, diagram, serta model dan realita.

a. Gambar diam (still picture)

Gambar fotografik atau menyerupai foto-grafik yang mewakili/menggambarkan lokasi/tempat, obyek-obyek tertentu serta benda-benda. Gambar diam paling sering digunakan dalam IPS/geografi adalah peta, gambar mengenai obyek-obyek tertentu seperti: gunung, pegunungan, lereng, lembah serta benda-benda bersejarah dan sebagainya.

b. Bahan-bahan grafis (graphic materials)

Bahan-bahan non fotografik dan bersifat dua dimensi yang dirancang terutama untuk mengkomunikasikan suatu pesan kepada audience/murid. Bahan grafis ini

umumnya memuat lambang-lambang verbal dan tanda-tanda visual secara simbolis. Bahan-bahan grafis ini terdiri dari: grafik, diagram, chart, poster, kartun dan komik.

c. Model dan realita

Model merupakan representasi tiga dimensi dari benda/obyek yang sesungguhnya. Jadi merupakan tiruan dalam ukuran yang lebih kecil, sama atau lebih besar dengan benda/obyek yang diwakilinya. Model juga bisa membuat detail yang lengkap atau sederhana saja untuk tujuan pembelajaran. Realita (model dan benda yang sesungguhnya seperti uang logam, tumbuh-tumbuhan, alat-alat, binatang dsb) umumnya tidak dianggap sebagai visual karena istilah visual mengandung makna representasi (mewakili suatu benda/obyek dan bukan benda itu sendiri. Media semacam ini banyak dipakai di sekolah seperti: model gunung api, model candi, spesimen batuan, binatang dan tumbuhan, model aliran sungai, model patahan, lipatan, dsb. Globe juga merupakan model dari bola bumi dalam ukuran yang diperkecil.

2. Media visual yang diproyeksikan

Merupakan jenis media yang terdiri dari gambar diam yang diproyeksikan ke layar. Biasanya proyeksi ini diperoleh melalui penyinaran yang kuat terhadap film yang transparan (tembus cahaya), memperbesar gambar melalui serangkaian lensa, kemudian memproyeksikan gambar tersebut ke layar. Contohnya OHP, slide (film bingkai), film strip (film rangkai). Dalam hubungannya ini dapat dimasukkan juga proyeksi bahan tidak tembus cahaya (opaque-proyektor).

a. Overhead Proyektor (OHP)

Merupakan jenis alat proyeksi dimana jalan sinar proyeksinya berada di atas kepala si pengajar. Gambar, tulisan, ilustrasi dan sebagainya dibuat diatas transparansi (selofan) sehingga dapat ditembus cahaya. Dengan media ini guru dapat menggambarkan atau menulis langsung pada selofan dengan posisi tetap menghadap kepada siswa.

b. Slide (film bingkai)

Gambar atau “image” transparan yang diberi bingkai sehingga dikenal juga dengan film bingkai dan diproyeksikan dengan cahaya (shining lights) melalui sebuah proyektor. Biasanya slide ini memiliki ukuran 2 x 2 atau 3 1/2 x 4 inchi. Slide dapat ditampilkan satu persatu, tergantung keinginan. Adapun slide yang urutannya sudah diatur sedemikian rupa dan diberi suara/narasi, sehingga dikenal dengan nama slide suara (sound-slide). Presentasi slide atau sound-slide ini sepenuhnya berada di bawah kontrol guru, sehingga kecepatan serta frekuensi putarnya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

c. Film strip (film rangkai)

Pada dasarnya film strip ini sama dengan slide. Perbedaannya yang prinsip, kalau slide menyajikan gambarnya secara terpisah satu persatu sedang pada film strip gambar itu tidak terpisah tetapi sudah tersusun secara teratur berdasarkan sequence-nya. Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa slide yang tidak terputus-putus itulah yang disebut film strip. Seperti halnya slide, maka film strip ini dapat disajikan dalam bentuk bisu (tanpa suara) atau dengan suara (sound-film strip).

d. Opaque Projector

Disebut demikian karena yang diproyeksikan adalah bahan-bahan opa. Sebenarnya seperti foto, gambar-gambar, tulisan, lukisan serta benda-benda tiga dimensi seperti mata uang, model, dan sebagainya dapat langsung diproyeksikan.

3. Media Audio

Media audio ini adalah berbagai bentuk/cara perekaman dan transmisi suara (manusia dan suara lainnya) untuk kepentingan tujuan pembelajaran. Peralatan audio yang biasa digunakan di kelas adalah phonographs atau record player, open reel tape recorder dan cassette tape recorder.

4. Sistem Multimedia

Prinsip dasar dari sistem multimedia ini adalah kombinasi dari media dasar audio visual dan visual yang dipergunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi penggunaan secara kombinasi dua atau lebih media pembelajaran ini yang dikenal dengan sistem multimedia. Perlu dimaklumi bahwa konsep multimedia ini bukan sekedar penggunaan media secara majemuk untuk pencapaian kompetensi tertentu, namun mencakup pengertian perlunya integrasi masing-masing media yang digunakan dalam suatu penyajian yang tersusun secara baik (sistemik dan sistematis).

Masing-masing media dalam sistem multimedia ini dirancang untuk saling melengkapi sehingga secara keseluruhan media yang digunakan akan menjadi lebih besar peranannya dari pada sekedar penjumlahan dari masing-masing media. Bentuk-bentuk sistem multimedia yang pada saat ini banyak digunakan di kelas (disekolah) adalah kombinasi multimedia dalam bentuk satu kit (perangkat) yang disatukan. Satu perangkat (kit) multimedia adalah suatu gabungan bahan-bahan pembelajaran yang meliputi lebih dari satu jenis media dan disusun atau digabungkan berdasarkan atas satu topik tertentu. Perangkat (kit) ini dapat mencakup slide, film rangkai, pita suara, piringan hitam, gambar diam, grafik, transparansi, peta, buku kerja, chart, dan lain-lain menjadi satu model. Misalnya Penggunaan komputer untuk program power point, atau CD untuk pembelajaran.

5. Permainan dan Simulasi

“Permainan” (game) adalah suatu kegiatan dimana para pemain berusaha mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengikuti aturan-aturan yang dipersyaratkan. Sedangkan “simulasi” (simulation) adalah suatu abstraksi atau penyederhanaan beberapa situasi atau proses kehidupan yang sederhana. Perbedaan antara permainan dan simulasi memang tidak selalu jelas, karena banyak kegiatan permainan mengandung unsur yang menggambarkan realitas, sedangkan dilain pihak banyak kegiatan simulasi yang memuat unsur permainan.

2.4 Penelitian Relevan

1. Penelitian sebelumnya, dilakukan oleh Fitriyani tahun 2021 berjudul “ *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kreativitas guru dalam mengajarkan pembelajaran yang kreatif pada mata pelajaran IPS di kelas 6 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi serta pencatatan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Perbedaan Pada Penelitian yang telah dilakukan di penelitian ini “ *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar* ” adalah meneliti kreatifitasnya guru dengan menggunakan metode pembelajaran Brainstorming, mengembangkan media pembelajaran serta sumber belajar dengan memproduksi media buatan sendiri di Sekolah Dasar. Sedangkan Pada Penelitian yang akan saya lakukan yaitu, meneliti bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam.
2. Penelitian sebelumnya, dilakukan oleh Dewantara tahun 2020 berjudul “*Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*” Penelitian lapangan (*field research*) ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus yang melibatkan empat orang siswa dan dua orang guru Madrasah Ibtidaiyah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara semi terstruktur. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahap; reduksi

data, penyajian data dan verifikasi data. Perbedaan Pada Penelitian yang telah dilakukan di penelitian ini “*Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*” adalah meneliti kreatifitasnya guru dalam memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran ditinjau dari gaya belajar peserta didik, Sedangkan Pada Penelitian yang akan saya lakukan yaitu, meneliti bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam.

3. Penelitian sebelumnya, dilakukan oleh Sabri tahun 2019 “*Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di MTs Subulussalam*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa di MTsN Subulussalam, untuk mengetahui faktor yang menjadi hambatan dalam mengembangkan kreativitas dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa di MTsN Subulussalam, untuk mengetahui solusi yang diberikan terhadap hambatan kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa di MTsN Subulussalam. Berdasarkan analisis datanya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada Penelitian yang telah dilakukan di penelitian ini “*Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di MTs Subulussalam*” adalah meneliti kreatifitasnya guru dalam Motivasi Belajar siswanya, Sedangkan Pada Penelitian yang akan saya lakukan yaitu, meneliti bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam.