

Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran PKn dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Fahmi Nur Udiansyah¹⁾, *Zaenul Slam²⁾

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, UIN Syarif Hidayatullah^{1,2)}
Jl. Ir H. Juanda No. 95, Cemp.Putih, Kec. Ciputat Timur., Kota Tangerang Selatan, Banten
E-mail: Mmnur20@gmail.com¹⁾, zaenulslam@uinjkt.ac.id²⁾

Corresponding Author:

Zaenul Slam

Submit: 12 Juli 2023

Revisi: 18 Oktober 2023

Approve: 20 November 2023

Pengutipan:

Udiansyah, Fahmi Nur & Zaenul Slam, Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran PKn dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.

Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar, 3 (2), 2023, 125-132, doi:

10.15408/elementar.v3i2.26669

Abstract

This study aims to determine how the use of audio-visual media in Civics learning in Pancasila values material in improving students' creative thinking skills. The research method used is a case study with 3 stages, namely; observing the preparation of the fifth grade teacher in the use of audio-visual media, the implementation of the use of audio-visual media by the teacher and the results of the fifth grade students' creative thinking skills in the use of audio-visual media. The subjects of this study were 23 students of class V MI Al Ikhlas Cipadu. The data collection techniques used observation, interviews, and documentation during the research. The use of audio-visual media by the fifth grade teacher of MI Al Ikhlas Cipadu is good and the results of the fifth grade students' creative thinking that 23 students achieve creative thinking which includes indicators of creative thinking skills, namely fluency (90%), flexibility (94%), originality (91%) and elaboration (91%).

Keywords: Creative Thinking, Audio-Visual Media, PKn

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana penggunaan media audio visual pada pembelajaran PKn dalam materi nilai-nilai pancasila dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Metode penelitian ini digunakan adalah studi kasus dengan 3 tahapan yaitu; mengamati persiapan guru kelas V dalam penggunaan media audio visual, pelaksanaan penggunaan media audio visual yang dilakukan guru dan hasil keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V dalam penggunaan media audio visual. Adapun subjek penelitian ini berupa 23 siswa kelas V MI Al Ikhlas Cipadu. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi selama penelitian berlangsung. Penggunaan media audio visual yang dilakukan guru kelas V MI Al Ikhlas Cipadu sudah baik dan hasil berpikir kreatif siswa kelas V bahwa dari 23 siswa mencapai berpikir kreatif yang meliputi indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu kelancaran (90%), keluwesan (94%), originalitas (91%) dan elaborasi (91%).

Kata kunci: Berpikir Kreatif, Media Audio Visual, PKn

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sumber belajar dan dalam pendidikan merupakan sumber pembelajaran yang melibatkan dua pihak yaitu peserta sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran adalah terjadinya dimana proses belajar itu berlangsung. Pada perencanaan pembelajaran guru sebagai sebuah fasilitator yang menentukan strategi atau metode dalam menentukan keberhasilan peserta didik yang memiliki peran sebagai pembelajar.

Menurut Hartono (2013) guru sebagai fasilitator tidak hanya terbatas menyediakan hal-hal yang sifatnya fisik, tetapi lebih penting lagi adalah bagaimana memfasilitasi peserta didik agar dapat melakukan kegiatan dan pengalaman belajar serta memperoleh keterampilan hidup.

Era society 5.0 dihadapkan dengan tantangan yang kompleks, sehingga diperlukan generasi yang memiliki keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Herianingtyas, 2022), agar dapat beradaptasi dengan perubahan yang sangat cepat. Dengan demikian pada abad 21 ini pendidikan memiliki orientasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa sebagai keterampilan abad 21. Siswa seyogyanya diberikan kesempatan untuk aktif menggunakan kemampuan berpikirnya secara bebas, kreativitas siswa dapat terbentuk sehingga mereka mampu menemukan hal-hal baru (Mukhlis, 2021). Keterampilan berpikir kreatif mengarah pada kemampuan memberikan ide-ide baru, penemuan-penemuan dan teknologi baru. Selain itu keterampilan berpikir kreatif ini berdasarkan pada empat alasan, yaitu keterampilan berpikir kreatif yang dapat mewujudkan dirinya sendiri, keterampilan berpikir kreatif sebagai keterampilan yang dapat melihat bermacam-

macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu permasalahan serta keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan seseorang yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya.

Berpikir kreatif memerlukan dua bagian otak yang memerlukan keseimbangan antara logika dan kreativitas, jika salah satu menempatkan deduksi logis terlalu banyak maka dalam peningkatan keterampilan berpikir kreatif akan terabaikan.

Menurut Langrehr (2010) keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang berasal dari pola berpikir biasa, seseorang yang berpikir kreatif mampu membebaskan diri dari pola dominan yang telah disimpan dalam otak. Keterampilan berpikir kreatif menciptakan peluang pengembangan kepribadian seseorang melalui upaya meningkatkan kemampuan konsentrasi, kecerdasan dan kepercayaan diri.

Keterampilan berpikir kreatif secara umum dapat dipahami sebagai suatu kreativitas. Biasanya individu dianggap kreatif adalah seseorang yang pemikir sintesis yang betul-betul bagus dalam membangun koneksi antara berbagai hal yang sulit untuk disadari oleh orang lain secara spontan. Suatu kreativitas setidaknya juga sama pentingnya dengan keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki oleh seseorang kreatif dalam sifatnya yang relatif.

Berpikir kreatif termasuk dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam dimensinya tingkatan berpikir manusia dapat dibagi ke dalam kategori mengingat, memahami, aplikasi, analisis, evaluasi, dan mencipta. Menurut Bloom (Anderson & Krathwohl, 2010:101-102), ketiga tingkatan berpikir tinggi atau High Order Thinking Skills (HOTS) meliputi aplikasi, analisis, dan mencipta. HOTS sendiri mencakup kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif,

dan pemecahan masalah (Brookhart, 2010, p.3; Conklin, 2012, p.14).

Keberhasilan pembelajaran dengan HOTS juga diperlihatkan melalui hasil penelitian Murray (2011, p.210), yang menunjukkan bahwa ketika siswa menggunakan HOTS, mereka mampu membuat keputusan, menciptakan ide-ide baru, membuat prediksi, dan mengatasi berbagai masalah.

Dengan demikian High Order Thinking Skill (HOTS) memiliki peran yang signifikan dalam menghadapi dinamika kebutuhan global abad ke-21 (Herianingtyas & Harmawati, 2017). Oleh karena itu diperlukan perubahan paradigma pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpikir High Order Thinking Skill (HOTS) seperti berpikir kreatif.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa tidak terlepas dari adanya interaksi baik antara peserta didik dengan guru selama proses pembelajaran. Guru harus memikirkan bagaimana cara terjadinya interaksi aktif dimana tercipta suatu lingkungan belajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator bukan sebagai sumber informasi primer. Karena itu pola berpikir kreatif tersebut perlu dikembangkan disekolah.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik, baik berupa alat maupun bahan ajar. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan peserta didik agar lebih efektif.

Menurut Meluhan (2016) media adalah suatu eksistensi manusia yang tidak mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan orang

tersebut. Berdasarkan paparan tersebut mengenai media merupakan alat bantu pendidik yang memiliki peran penyampaian pesan, namun tidak secara langsung. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan dasar kemandirian peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Sutikno (2019) mengungkapkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dilingkungkannya. Dalam hal ini, perubahan dilakukan secara sadar atau sengaja dan berujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik.

Pengembangan konsep media sangat berperan penting terhadap teknologi pendidikan yang sejalan, seluasnya pengembangan konsep teknik dan konsep ilmu pengetahuan yang lebih diperhatikan, pada awalnya pada perangkat keras dan perlengkapan. Salah satu pandangannya adalah menekankan pada konsep berdasarkan rekayasa materi dan pendekatan sistematis untuk mengembangkan pengajaran.

Dampak adanya penggunaan media audio visual dapat diketahui adanya perkembangan keterampilan berpikir kreatif yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam memilih sebuah permasalahan, dan jika permasalahan mampu dijalankan dengan baik oleh guru maka akan terjadi keseimbangan dengan tercapainya tujuan dari pembelajaran dan hasil yang baik serta perubahan yang berarti bagi peserta didik.

Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan berpikir kreatif pada pembelajaran PKn harus dikembangkan penilaian pada keterampilan yang bertuju pada keempat aspek keterampilan berpikir kreatif.

Menurut Luthfiah (2015) berpikir kreatif memiliki empat aspek yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat dari proses menyelesaikan masalah dengan berbagai cara. Keterampilan berpikir kreatif dapat ditumbuh kembangkan melalui latihan yang mengacu pada perkembangan berpikir kreatif siswa. Kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn menjadi acuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan soal materi nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan penyelesaiannya sendiri. Sehingga berpikir kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran PKn agar siswa mampu menyelesaikan soal dengan pencocokan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan latar belakang permasalahan hanya dibatasi pada penggunaan media audio visual pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode studi kasus, metode studi kasus merupakan salah satu jenis pendekatan deskriptif, penelitian yang dilakukan secara intensif, terperinci, dan mendalam terhadap suatu organisme (individu), lembaga atau gejala tertentu dengan daerah atau subjek yang sempit. Menurut Suharsimi Arikunto penelitian studi kasus adalah suatu penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam terhadap suatu organisasi, lembaga atau gejala tertentu. Dan studi kasus merupakan suatu proses pengumpulan data dan informasi secara mendalam, mendetail, intensif, holistic dan sistematis.

Dalam pendekatan studi kasus, biasanya seorang peneliti akan meneliti satu individu atau unit social tertentu secara

mendalam. Dengan begitu, penulis berusaha untuk menemukan semua variable penting yang terikat dengan diri subjek yang diteliti. Selain itu, peneliti juga meneliti suatu perkembangan dari subjek yang diteliti, penyebab terjadinya fenomena, perilaku kegiatan keseharian subjek dan alasan semua itu dilakukan.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jenis teknik observasi digunakan sebagai pengamatan penggunaan media audio visual yang dilakukan guru dan bagaimana meningkatnya berpikir kreatif pada siswa. Hasil yang digunakan pada observasi pengamatan lebih dalam dari hasil siswa yang diteliti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan teknik wawancara digunakan sebagai pengukuran hasil kepuasan siswa selama penggunaan media audio visual pada pembelajaran PKn dan untuk teknik dokumentasi digunakan sebagai bukti berlangsungnya pengamatan saat penelitian.

Instrumen yang sudah dibuat melainkan untuk melihat pengamatan atau konsep yang digunakan oleh guru dalam ketercapaian siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

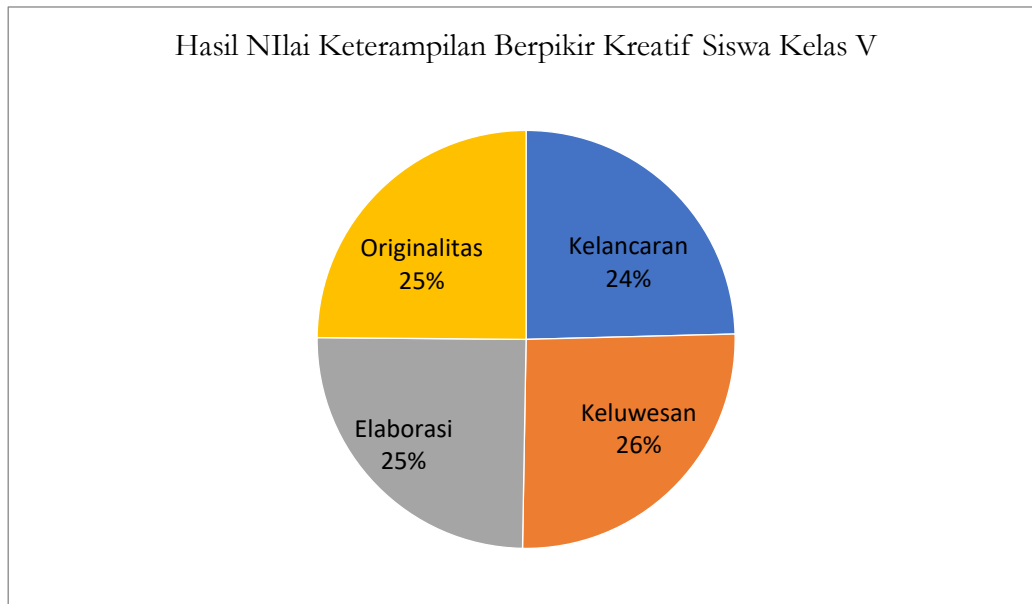
Djaman Satori dan Aan Komariah (2011), Pengumpulan data dalam penelitian ilmiah ialah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Dengan penelitian ini penulis mencoba memahami suatu fenomena atau peristiwa dalam permasalahan yang harus dipecahkan dengan cara berinteraksi dengan orang-orang dalam pengamatan didalamnya.

Dilihat dari pokok masalah yang diteliti, penelitian ini tergolong dalam penelitian studi kasus, yaitu permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di kelas V di MI Al Ikhlas Cipadu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menghasilkan data penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran PKn siswa kelas V

MI. Al Ikhlas Cipadu menghasilkan keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram hasil nilai keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V

Berdasarkan diagram di atas, menunjukkan tercapainya indikator keterampilan berfikir kreatif siswa kelas V dalam penggunaan media audiol visual yang dilakukan guru kelas V dalam pembelajaran PKn. Dalam hal ini, meliputi berpikir kelancaran (90%), berpikir keluwesan (94%), berpikir originalitas (91%) dan elaborasi (91%).

Hasil pengamatan yang didapat selama proses kegiatan observasi pada penggunaan media audio visual yang dilakukan guru kelas V dalam pembelajaran PKn, diantaranya:

1. Persiapan Pembelajaran PKn Menggunakan Media Audio Visual.

Persiapan pembelajaran PKn dengan penggunaan media audio visual dalam meningkatkan berpikir kreatif pada siswa kelas V di MI Al Ikhlas Cipadu sudah sangat baik. Hal tersebut terlihat guru yang mempersiapkan pembelajaran dengan menerapkannya. Dalam persiapan tersebut guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), medial pembelajaran dan alat evaluasi. Guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yangl ditentukan dan di dalamnya guru menggunakan media pembelajaran audio visual untuk mencapai tujuan keberhasilan pembelajaran siswa kelas V, dalam penggunaan medil audio visual guru

menyiapkan proyektor dan speaker sebagai alat bantu untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar ketercapaian sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah dibuat.

2. Pelaksanaan Pembelajaran PKn Menggunakan Media Audio Visual.

Pelaksanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan berpikir kreatif pada siswa kelas V di MI Al Ikhlas Cipadu penulis melakukan pengamatan atau observasi. Pelaksanaan penggunaan media audio visual pada materi nilai-nilai pancasila dan contoh perilaku yang sesuai dengan pancasila pembelajaran PKn dapat terlaksana sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Adanya pelaksanaan pembelajaran PKn dengan penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas V. Hal ini terlihat dari antusias siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

3. Hasil Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V.

Hasil penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa kelas V. Dalam hal ini dibuktikan dengan pengamatan secara langsung yang dilakukan penulis. Dan adanya indikator penilaian berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas dan elaborasi, dengan jumlah 23 siswa dapat menghasilkan peningkatan berpikir kreatif pada kelancaran (90%), keluwesan (94%), originalitas (91%) dan elaborasi (91%). Hal ini dinilai dari kegiatan kelompok diskusi yang dilakukan siswa dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru yaitu mencari informasi tentang contoh perilaku lainnya yang sesuai dengan nilai pancasila.



Gambar 2. Penggunaan Media Audio Visual di Kelas V MI Al Ikhlas Cipadu

SIMPULAN

Persiapan pembelajaran PKn dengan penggunaan media audio visual dalam meningkatkan berpikir kreatif pada siswa kelas V di MI Al Ikhlas Cipadu sudah sangat

baik. Hal tersebut terlihat guru yang mempersiapkan pembelajaran dengan menerapkannya. Dalam persiapan tersebut guru menyusun Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), media pembelajaran dan alat evaluasi. Guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan.

Pelaksanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan berpikir kreatif pada siswa kelas V di MI Al Ikhlas Cipadu penulis melakukan pengamatan atau observasi. Pelaksanaan penggunaan media audio visual pada materi nilai-nilai pancasila dan contoh perilaku yang sesuai dengan pancasila pembelajaran PKn dapat terlaksana sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

Hasil penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa kelas V. Dalam hal ini dibuktikan dengan pengamatan secara langsung yang dilakukan penulis. Dan adanya indikator penilaian berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas dan elaborasi, dengan jumlah 23 siswa dapat menghasilkan peningkatan berpikir kreatif pada kelancaran (90%), keluwesan (94%), originalitas (91%) dan elaborasi (91%). Hal ini dinilai dari kegiatan kelompok diskusi yang dilakukan siswa dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru yaitu mencari informasi tentang contoh perilaku lainnya yang sesuai dengan nilai Pancasila.

REFERENSI

Andriana. (2006). Belajar Mengajar Biologi. Jakarta: Depdikbud Dirjen PMPTK.

Ahdar, D. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center.

Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Ascd.

Conklin, K., & Schmitt, N. (2012). The processing of formulaic language. *Annual review of applied linguistics*, 32, 45-61.

Komariah, A., & Satori, D. (2011). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Gunawan, I. (2013). Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.

Hartono, R. (2013). Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid. Bandung: Diva Press

Herianingtyas, N.L.R, 'Penguatan Literasi Sains Siswa MI/SD Melalui Pengembangan E-Modul Dengan Instrumen Asesmen Berbasis Higher Order Thingking Skills', *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.1 (2022), 15–26.

Herianingtyas, N. L. R., & Harmawati, R. E. (2017, May). Optimalisasi Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Sains melalui Discovery Learning Berwawasan Lingkungan. In *Prosiding SNPBS (Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek)* (pp. 547-556).

Hermawan, A. H. (2016). Media Pembelajaran Sekolah Dasar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Cililitan 02 melalui Problem Based Learning (PBL)

- berbasis Contextual
Content. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 64-75.
- Murray, S., Liang, N., Brosowsky, N., & Seli, P. (2021). What are the benefits of mind wandering to creativity?. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*.
- Jamaluddin. (2010). "Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan*, 17(3), Oktober.
- Luthfiyah, dkk. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Rindaningsih, I. (2019). *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran MI*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Taniredja, dkk. (2013). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.