

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Kemampuan Berpikir Kreatif**

###### **2.1.1.1 Pengertian Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif merupakan proses berpikir dengan melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Dimisalkan dalam berpikir untuk menemukan jalan keluar dari suatu masalah yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kreatif dalam memandang suatu rintangan dan masalah dijadikan sebagai suatu tantangan intelektual dan emosional. Hal ini sejalan dengan (Nurdiana et al., 2021) yang menyatakan berpikir kreatif merupakan keterampilan untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, imajinasi, potensi untuk menghasilkan ide-ide baru, kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, dan terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Slameto (2015:142) berpendapat bahwa setiap orang dapat berpikir dan memecahkan masalah, namun jelas terdapat perbedaan mengenai kecakapan antara orang yang satu dengan yang lain. Hal ini menunjukkan berpikir kreatif menghasilkan pemikiran dan solusi yang berbeda di setiap orangnya berdasarkan sudut pandang yang dimiliki.

Moseley dalam Ritin Uloli (2021:18) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan pengembangan pemikiran kreatif yang dapat membentuk keyakinan dalam menentukan situasi dan ukuran, menghasilkan jenis lingkungan baru, menciptakan penjelasan yang hati-hati atau menemukan untuk memecahkan masalah. Peserta didik yang dilatih dalam berpikir kreatif akan terbiasa untuk menghasilkan pemikiran yang bermutu sesuai dengan kemampuan dalam mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Dengan berpikir kreatif, peserta didik dapat memecahkan berbagai masalah dengan cara yang beragam, sehingga dari sana terbentuk sebuah ide yang baru hasil dari proses pengembangan dan pembentukan ide.

Menurut Munandar, Utami (2016:25), berpikir kreatif merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai kemampuan untuk

memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Bagi Ritin Uloli (2021:41), ada banyak cara untuk menanamkan pemikiran kreatif di dalam pengajaran seorang guru, yakni melalui kemampuan guru dalam memperkenalkan unsur spontanitas dan ketidakpastian di kelas, menawarkan banyak pilihan kepada siswa, mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi mereka, dan mendorong ide-ide orisinal.

Berdasarkan beberapa uraian di atas mengenai berpikir kreatif, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir dengan melihat berbagai macam permasalahan untuk menghasilkan solusi baru melalui ide-ide yang orisinal. Berpikir kreatif adalah salah satu syarat siswa yang berhasil dalam belajar, artinya siswa harus mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas untuk terbiasa dalam memecahkan berbagai masalah dengan solusi yang beragam. Setiap siswa pastinya memiliki sudut pandang yang berbeda, sehingga solusi semakin beragam dari setiap individu siswa.

#### **2.1.1.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir yang muncul dalam menghadapi berbagai permasalahan, sehingga prosesnya berakhir pada terbentuknya sebuah solusi dan penemuan baru melalui ide-ide yang orisinal. Dalam berpikir kreatif, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif. Menurut Munandar dalam Hendrian, Rohaeti, dan Sumarno (2017:113), indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut:

##### **a. Kelancaran**

1. Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.
2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
3. Memikirkan lebih dari satu jawaban.

##### **b. Kelenturan**

1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.
2. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.

3. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
  4. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Keaslian
1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
  2. Memikirkan cara yang tidak lazim.
  3. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.
- d. Keterincian
1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
  2. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi, sehingga menjadi lebih menarik.

### 2.1.1.3 Tahapan Proses Berpikir Kreatif

Dalam mencapai proses berpikir kreatif siswa, tentunya guru harus memperhatikan berbagai tahapan yang ada. Berpikir kreatif siswa bisa dimunculkan apabila guru memperhatikan dengan baik setiap tahapan yang ada. Maka dari itu, ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dilalui, seperti tahapan yang dikemukakan oleh Wilda Susanti, et.al. (2022) yakni:

1. *Brainstorming* (ide-ide kreatif), teknik memikirkan ide-ide baru yang paling utama, misalnya dalam menemukan ide yang menonjol, ide yang nyata dan inovatif. Digunakan sebagai latihan individu atau kelompok, *brainstorming* adalah cara yang bagus untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan pemecahan masalah. Pemikiran yang berbeda dalam mengeksplorasi banyak pilihan yang mungkin diterapkan dalam situasi itu.
2. Pemetaan pikiran, *mind mapping* adalah proses menghubungkan titik-titik. Sementara *brainstorming* melibatkan semua ide-ide yang ada dalam pikiran, pemetaan pikiran adalah tentang mengatur pikiran berpikir logis, menggunakan asosiasi, mengenali pola dan membuat urutan. Semua kumpulan ide dari *brainstorming* harus disatukan dalam pemetaan pikiran. Latihan ini melibatkan belahan otak kiri dan kanan yang mendorong untuk memikirkan hubungan antar aspek dan menghasilkan sesuatu yang baru. Ini juga memiliki pengaruh positif pada keterampilan organisasi.
3. Membingkai cara baru berpikir, menganalisis masalah yang timbul, misalnya membingkai dan menganalisis yang prospektif dalam mengatasi masalah yang ada.
4. Latihan adalah sebuah proses pemikiran untuk mengantisipasi masa depan. Tujuan latihan ini adalah untuk menganalisis situasi atau masalah yang berbeda dalam mengembangkan ide baru dengan cara berpikir kritis dan kreatif.

5. Keterampilan kreativitas, teknik berpikir dengan mempelajari permasalahan dengan melihat dari berbagai aspek. Permasalahan mampu dilihat secara terbuka dan dilihat dari sudut pandang orang lain.

Dengan adanya tahapan berpikir kreatif, diharapkan peserta didik mampu menjadi pribadi yang mandiri dengan menemukan dan menghasilkan suatu ide atau gagasan yang baru dan beragam untuk memberikan sebuah solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah, khususnya di dalam proses pembelajaran atau umumnya pada kehidupan sehari-hari.

## **2.1.2 Model Pembelajaran *Group Investigation***

### **2.1.2.1 Pengertian Model *Group Investigation***

Suatu model pembelajaran yang dibutuhkan saat ini ialah model yang mengutamakan siswa untuk aktif, kreatif, dan dapat mengembangkan potensinya. Model pembelajaran yang bertumpu pada guru akan menyebabkan siswa tidak akan optimal dalam melatih setiap kemampuannya, salah satunya dalam berpikir kreatif. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tujuan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Ade & Hasan (2017:110), model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota kelompok yang bersifat heterogen. Heterogen tersebut dimaksudkan bahwa anggota kelompok terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki, juga terdiri dari anggota kelompok yang memiliki latar belakang berbeda mulai dari etnik, ras, dan sebagainya dengan tujuan untuk saling membantu dan bekerja sama dalam mempelajari materi agar kegiatan belajar berjalan secara maksimal. Model pembelajaran kooperatif ini sangat beraneka ragam yang bisa diterapkan di kelas. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan ialah pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* merupakan model pembelajaran yang menawarkan suatu bentuk proses belajar yang melibatkan siswa sejak awal pembelajaran (Ade & Hasan, 2017:136). Menurut Slavin dalam Salamun et al. (2023:37), model pembelajaran *group investigation* merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada penggabungan antara domain kognitif dan

sosial dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Istarani dalam Buaton et al. (2021), model pembelajaran *group investigation* adalah model pembelajaran yang dimulai dengan membagi siswa ke dalam kelompok, kemudian siswa memilih topik-topik tertentu sesuai dengan permasalahan yang dapat dikembangkan. Dalam hal ini, siswa tidak hanya ikut merencanakan pembelajaran, tetapi ikut juga dalam menentukan cara untuk pembelajaran secara investigasi.

Dengan demikian, *group investigation* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Aktivitas pembelajaran siswa dalam model ini yang harus diperhatikan ialah perencanaan pembelajaran, pemberian masalah, pencarian jawaban masalah melalui investigasi, pemaparan hasil investigasi, dan penilaian pada akhir pembelajaran. Di sini, guru memiliki peran sebagai fasilitator pembelajaran, seperti sebagai pengarah, pembimbing, dan pengevaluasi.

#### **2.1.2.2 Ciri-Ciri Model *Group Investigation***

Tentunya, model *group investigation* memiliki perbedaan tersendiri dari model lainnya. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan ciri-ciri yang diuraikan oleh Akly dan Halimah dalam Salamun et al. (2023:39), di antaranya:

1. Siswa harus mencari sendiri informasi yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia di kelas dan di luar kelas (lingkungan sekolah).
2. Menuntut keaktifan siswa untuk berpartisipasi secara penuh mulai tahap awal sampai tahap akhir dalam proses penyelidikan.
3. Siswa harus memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar selama proses penyelidikan kelompok dan proses diskusi.
4. Guru berperan membantu, membimbing, memfasilitasi, dan mengevaluasi selama proses pembelajaran.

#### **2.1.2.3 Langkah-Langkah Model *Group Investigation***

Dalam menggunakan model *group investigation*, terdapat Langkah-langkah yang harus diterapkan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Langkah-langkah model *group investigation* menurut Slavin dan Rusman dalam Salamun et al. (2023:40) sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Group Investigation***

<b>Langkah-Langkah Pembelajaran</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>
1. Mengidentifikasi topik dan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	1. Mengelompokkan siswa berdasarkan heterogenitas dan ketertarikan siswa pada topik yang akan dipelajari. 2. Membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengumpulkan informasi topik yang akan dipelajari	1. Menelaah berbagai sumber informasi, memilih topik, dan mengkategorikan topik-topik yang akan dipelajari. 2. Siswa bersama anggota kelompoknya mengidentifikasi topik yang telah dipilih
2. Merencanakan tugas-tugas belajar yang harus dikerjakan (direncanakan secara bersama anggota kelompok)	Membantu dan memfasilitasi siswa untuk merencanakan tugas-tugas belajar yang harus dikerjakan.	Siswa bersama anggota kelompok merencanakan tugas-tugas belajar tentang: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang akan dipelajari?</li> <li>2. Bagaimana mempelajari materi?</li> <li>3. Siapa yang akan melakukan tugasnya?</li> <li>4. Topik apa yang akan dipelajari?</li> </ol>
3. Melakukan Investigasi	Membimbing proses investigasi kelompok	1. Siswa melakukan penyelidikan, menganalisis data, dan menyusun kesimpulan.

Langkah-Langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
		<p>2. Setiap anggota kelompok berkontribusi memberikan kinerja terbaik pada proses penyelidikan kelompok</p> <p>3. Siswa berdiskusi tentang hasil penyelidikan yang telah dilakukan</p>
4. Menyiapkan laporan akhir	Menyiapkan laporan akhir	<p>1. Siswa dalam kelompok berdiskusi terkait hasil penyelidikan untuk dilaporkan pada laporan akhir.</p> <p>2. Siswa dalam kelompok berdiskusi tentang laporan akhir yang akan dipresentasikan bersama kelompok lain di kelas.</p>
5. Mempresentasikan laporan akhir	Membantu dan memfasilitasi presentasi kelas	<p>1. Semua kelompok melakukan presentasi kelas dalam berbagai macam bentuk</p> <p>2. Kelompok yang presentasi harus dapat melibatkan kelompok lain secara aktif</p>

Langkah-Langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
		3. Kelompok lain yang tidak presentasi bertugas mengevaluasi kejelasan dan penampilan presenter
6. Melakukan evaluasi	1. Membantu dan memfasilitasi proses evaluasi 2. Guru bersama siswa berkolaborasi untuk mengevaluasi proses pembelajaran, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kreatif	1. Antar kelompok saling memberikan umpan balik tentang topik yang telah dipelajari, tugas yang telah dikerjakan, dan pengalaman yang telah diperoleh 2. Siswa bersama guru melakukan kolaborasi untuk mengevaluasi proses pembelajaran, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kreatif

Sumber: Slavin dan Rusman dalam Salamun et al. (2023:40)

#### 2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Group Investigation*

Suatu model pembelajaran pastinya mempunyai sebuah kelebihan dan kekurangan. Hal itu didasarkan oleh kesesuaian kondisi kelas, seperti kondisi siswa, dukungan fasilitas, dan guru itu sendiri. Maka dari itu, model pembelajaran *group investigation* memiliki kelebihan dan kekurangan. Model pembelajaran *group investigation* memiliki kesamaan dengan model-model pembelajaran yang lain dalam hal kelebihan yang diperoleh apabila model ini diterapkan di kelas. Menurut Salamun et al. (2023:44), kelebihan model pembelajaran *group investigation* dapat dijabarkan sebagai berikut:



1. Model pembelajaran *group investigation* dapat meningkatkan keaktifan, prestasi belajar, motivasi, komunikasi, dan mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.
2. Model pembelajaran *group investigation* dapat mengembangkan kemandirian siswa, kemampuan melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berpikir kreatif dengan berlatih memecahkan suatu masalah.
3. Model pembelajaran *group investigation* memberikan kesempatan siswa untuk lebih mandiri, berlatih untuk tampil di depan umum melalui presentasi, dan lebih komunikatif untuk menyampaikan pendapat terkait kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi.
4. Model pembelajaran *group investigation* memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat secara aktif melalui diskusi kelompok kecil dan diskusi kelas, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, siswa bisa belajar untuk menghargai setiap pendapat teman dalam satu kelompok dan kelompok lain, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok untuk membuat suatu keputusan dari masalah yang sedang dihadapi.
5. Model pembelajaran *group investigation* dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara baik, benar, dan sistematis dengan teman dan guru.

Model pembelajaran *group investigation* juga memiliki kekurangan.

Kekurangan dari model pembelajaran *group investigation* menurut Salamun et al. (2023) sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *group investigation* membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama dibandingkan menggunakan model konvensional.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *group investigation* membutuhkan biaya yang lebih banyak dibandingkan menggunakan model konvensional.
3. Model pembelajaran *group investigation* tidak dapat diterapkan dalam kelas apabila lingkungan pembelajaran tidak mendukung untuk terjadinya interaksi sosial dan dialog interpersonal antar siswa.
4. Keterbatasan materi yang disampaikan dalam satu kali pertemuan dan tidak semua materi dapat diajarkan menggunakan model pembelajaran *group investigation*.
5. Model pembelajaran *group investigation* menekankan pada proses penyelidikan yang dilakukan secara berkelompok, sehingga berpengaruh pada tahap evaluasi secara individu yang sulit untuk dilakukan.
6. Model pembelajaran *group investigation* sangat cocok diterapkan pada topik-topik yang telah dipahami siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari.
7. Diskusi kelompok kecil sulit dilakukan apabila setiap anggota tidak mampu bekerja sama dengan baik dan tidak saling menghargai pendapat.

### 2.1.2.5 Teori yang Mendukung Model *Group Investigation*

Model *group investigation* diperkuat oleh salah satu teori belajar. Dalam teori belajar, selalu menjelaskan bagaimana terjadinya belajar dan suatu informasi dapat diproses dalam pikiran siswa. Teori belajar yang mendukung model ini adalah teori belajar konstruktivisme.

Menurut M. Thobroni (2015:91), teori konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan bantuan fasilitas orang lain. Perlu diingat, psikologi pendidikan menegaskan bahwa guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Namun, guru harus memberikan kesempatan peserta dalam membangun pengetahuan di benaknya, seperti menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Akhirnya, guru mengajar untuk membentuk keterbiasaan peserta didik secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri dalam belajar. Guru dapat memberi peserta didik anak tangga yang membawa mereka ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut. Maka dari itu, teori konstruktivisme menjadi teori pendukung dalam penerapan model *group investigation* karena proses pembelajaran di dalamnya mengacu untuk keikutsertaan siswa agar berperan aktif dalam membangun atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan terlibat dalam proses pembelajaran dimulai dari perencanaan pembelajaran, pemberian masalah, pencarian jawaban masalah melalui investigasi, pemaparan hasil investigasi, dan penilaian pada akhir pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa selama proses pembelajaran tersebut.

Teori Jean Piaget dalam M. Thobroni (2015:94) membagi tiga dalil pokok mengenai tahap perkembangan intelektual atau tahap perkembangan mental, yaitu sebagai berikut:

- a. Perkembangan intelektual terjadi melalui tahap-tahap beruntun yang selalu terjadi dengan urutan yang sama. Setiap manusia akan mengalami urutan-urutan tersebut melalui urutan yang sama.

- b. Tahap-tahap tersebut didefinisikan sebagai suatu *cluster* dari operasi mental, seperti pengurutan, pengekalan, pengelompokkan, pembuatan hipotesis, dan penarikan kesimpulan yang menunjukkan adanya tingkah laku intelektual.
- c. Gerak melalui tahap-tahap tersebut dilengkapi oleh keseimbangan (*equilibration*), proses pengembangan yang menguraikan interaksi antara pengalaman (asimilasi), dan struktur kognitif yang timbul (akomodasi).

Menurut Ruseffendi dalam M. Thobroni (2015:95), asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran. Sementara itu, akomodasi adalah Menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat. Hal itu berkaitan dengan proses berpikir siswa dalam pembelajaran formal atau nonformal.

Dari uraian di atas, teori Jean Piaget melandasi penggunaan model pembelajaran *group investigation* karena siswa dapat menerima informasi baru atau informasi lama yang dimodifikasi dengan informasi baru dalam pembelajaran. Dampaknya, siswa akan menghasilkan skema yang baru hasil dari berpikir kreatif. Siswa juga terlatih dalam membangun pemahaman yang bermakna melalui pengalamannya sendiri dalam pembelajaran, baik itu berinteraksi dengan guru, teman sebaya, ataupun dengan lingkungan sekitarnya. Dengan begitu, penggunaan model pembelajaran *group investigation* sesuai dengan teori Jean Piaget karena dalam praktiknya model ini melibatkan siswa secara aktif untuk bekerja sama secara berkelompok dalam mengerjakan suatu tugas melalui proses investigasi.

Kemudian, teori konstruktivisme dikembangkan oleh Vigotsky. Teori Vigotsky dalam Wardani, et al.,(2023) menyatakan bahwa pembelajaran harus lebih mengarah ke aktivitas pengaturan lingkungan, sehingga akan terjadi yang namanya proses belajar. Dalam hal ini, pembelajaran akan berpusat pada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Pada lingkungan ini, siswa akan mampu berinteraksi, berkolaborasi, dan mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya sarana dan prasarana untuk sumber belajarnya. Di sisi lain, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menuju tujuan pembelajaran.

### **2.1.3 Media Video**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Video**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, sehingga mampu mencapai hasil belajar. Dengan demikian, satu hal yang sangat penting dalam pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Dalam proses belajar, terdapat sebuah proses interaksi. Maksudnya, terjadinya komunikasi dua arah antara orang yang sedang belajar dengan sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat diartikan oleh banyak hal, seperti guru, buku, atau media pembelajaran yang menjadi penunjang dalam belajar.

Menurut Arief S. Sadiman dalam Pagarra et al. (2022:5), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses belajar, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa. Dalam hal ini, media yang tepat dapat menjadi sebuah stimulus atau penjelas suatu materi yang disampaikan. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran selalu mengalami perubahan dan perkembangan dari tahun ke tahun. Maka dari itu, guru dituntut untuk selalu fleksibel dalam memanfaatkan media yang terus berkembang.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk yang salah satunya, yaitu media video. Kata video berasal dari bahasa latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat dan dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini bertujuan agar siswa lebih menyimak dalam proses belajar, sehingga minat mereka meningkat karena bisa melihat gambar dan mendengar suara dalam satu waktu.

Perlu diketahui, menurut Hauff dan Laaser dalam Yudianto (2017:234), media pembelajaran video tidak selalu menampilkan dan mempresentasikan materi secara menyeluruh karena media ini ditujukan guna mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan siswa. Dengan demikian, guru menyiapkan sebuah konten video itu bisa

diperuntukkan sebagai bahan pelengkap dalam suatu bagian materi. Dalam pemilihan video sebagai media pembelajaran, alangkah baiknya bukan hanya mampu mengkombinasikan visual dengan audio, melainkan bisa juga dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio, dan musik.

### **2.1.3.2 Tujuan Media Video**

Media pembelajaran video memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam proses belajar. Siswa akan mendapatkan sebuah pengalaman belajar yang lengkap karena dua Indera utama, seperti penglihatan dan pendengaran akan dioptimalkan untuk menjadi penghubung dalam mencerna informasi ke pikiran. Menurut Anderson dalam Pagarra et al. (2022:63), terdapat beberapa tujuan media video dalam pembelajaran, di antaranya:

#### **A. Tujuan Kognitif**

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai, meskipun kurang ekonomis.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

#### **B. Tujuan Afektif**

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

#### **C. Tujuan Psikomotorik**

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini, akan memperjelas cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video, siswa langsung mendapatkan umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka, sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

### 2.1.3.3 Manfaat Media Video

Media pembelajaran video mempunyai manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi. Media video merupakan media audio visual yang memberikan kemas materi berupa pemahaman dengan didengar dan dilihat. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Yudianto (2017:234), manfaat media video, yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi.
2. Makna pesan akan menjadi lebih jelas, sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan dalam penyampaian materi.

Sementara itu, manfaat media video menurut Andi Prasotowo dalam Yudianto (2017:235), antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
3. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
4. Memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
5. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi siswa.

Dari dua pendapat tentang uraian manfaat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat video sangat kompleks. Hal itu ditandai dengan guru dalam menggunakan media video dalam suatu pembelajaran, maka akan menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda selain menggunakan media video. Pengalaman tersebut mulai terbentuk ketika siswa menyimak video secara seksama. Di dalam proses menyimak video tersebut, siswa akan dibawa oleh keadaan yang ditampilkan di dalam video. Kemudian, siswa akan mengaitkan pikirannya berdasarkan informasi yang didapat lewat video dengan materi yang sedang dibahas. Dari pemisalan itu, dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai kurikulum, melainkan ada hal yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.

#### **2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Video**

Semua media pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kedua hal tersebut tergantung ketepatan guru dalam menggunakan media sesuai dengan kondisi di kelas. Menurut Anderson dalam Pagarra et al. (2022:67-68), media video memiliki kelebihan, di antaranya:

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), tetap dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
2. Dengan menggunakan efek tertentu, dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan jumlah penonton atau peserta yang tidak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.

Sementara itu, media video juga memiliki kekurangan. Menurut Anderson dalam Pagarra et al. (2022:68), di antaranya:

1. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
2. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
3. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
4. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang langsung diberikan oleh guru.

#### **2.1.3.5 Teori yang Mendukung Media Video**

Media pembelajaran video merupakan media belajar yang mengutamakan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media video memberikan pemahaman materi yang langsung menggambarkan kehidupan nyata siswa. Melalui tampilan audio dan visualnya, siswa akan lebih mengikuti dan mencerna informasi yang terkandung di dalam konten video belajar tersebut. Hal ini sejalan dengan teori Edgar Dale, yakni *Dale's Cone of Experience* (Dale dalam Pagarra et al., 2022:7). Teori tersebut memberikan klasifikasi 11 tingkatan

pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak atau biasa disebut dengan kerucut pengalaman (*cone of experience*).



**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Gale**

Pada tingkatan kerucut Edgar Gale tersebut, menyimpulkan bahwa media video terletak pada bagian tengah karena termasuk ke dalam kategori televisi. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio. Selain teori Edgar Gale, teori Brunner juga menjadi teori pendukung untuk media video sebagai media pembelajaran. Brunner menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorian/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Dalam hal ini, kedua teori tersebut menegaskan bahwa siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna ketika guru menghadirkan suasana belajar dengan mengoptimalkan semua peran panca inderanya. Dengan begitu, semakin banyak siswa menggunakan panca inderanya, maka proses belajar akan lebih mudah diserap oleh siswa.

Media video menjadi salah satu media yang tepat untuk mencapai pembelajaran yang lebih bermakna. Sebab, media video memiliki unsur audio dan visual gerak. Dengan demikian, media video dinilai dapat menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



## **2.1.4 Pendekatan Kontekstual**

### **2.1.4.1 Pengertian Pendekatan Kontekstual**

Pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi memerlukan pendekatan yang berupaya untuk mengaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini disebabkan ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran rumpun sosial yang memerlukan pembelajaran nyata dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari. Dalam mencapai pembelajaran seperti itu, pilihan yang tepat adalah menggunakan pendekatan kontekstual. Menurut Sanjaya dalam Alman (2020), pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Kemudian, menurut Nurhadi dalam Mustofa et al. (2016), pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar mengajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan di kelas dengan situasi nyata dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari sebagai individu, anggota keluarga, dan masyarakat.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh dua pendapat di atas, mengartikan bahwa pendekatan kontekstual memberikan siswa sebuah kesempatan secara penuh untuk mengkonstruksikan pengetahuan yang telah diperoleh dari hasil pengalaman belajarnya melalui proses dalam menemukan konsep, sehingga siswa merasa bahwa materi yang telah diperoleh dari pengalamannya akan membantu dalam memahami pembelajaran yang tengah berlangsung. Pembelajaran melalui pendekatan kontekstual, menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

### **2.1.4.2 Kelebihan Pendekatan Kontekstual**

Dalam menerapkan pendekatan kontekstual, pastinya memiliki kelebihan tersendiri. Dapat diketahui, pendekatan kontekstual ini akan efektif apabila diterapkan untuk pelajaran yang termasuk jenis rumpun sosial. Sebab, dalam memberikan pemahaman kepada siswa, guru perlu mengaitkan secara langsung

dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah dalam menyusun informasi yang diterima karena mudah untuk dikonstruksi dan dimengerti. Selanjutnya, kelebihan menurut Anisa dalam Alman (2020) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa memahami materi yang diberikan dengan melakukan sendiri kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran lebih produktif dan membuat siswa mempunyai usaha untuk menemukan sendiri.
3. Pembelajaran mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari.
4. Pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa tentang materi yang dipelajari.
5. Pembelajaran menumbuhkan kemampuan siswa dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah yang diberikan.
6. Pembelajaran mengajak siswa membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.

#### **2.1.4.3 Kelemahan Pendekatan Kontekstual**

Selain kelebihan yang dimiliki, tentunya pendekatan kontekstual masih memiliki sisi kelemahannya. Hal itu disebabkan oleh pendekatan kontekstual mengutamakan siswa untuk mengaitkan materi dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, siswa yang belum pernah mengalaminya akan kesulitan untuk mengkonstruksikan pesan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Dampaknya, pembelajaran akan menjadi terhambat dan siswa akan sulit mencapai suatu tujuan belajar. Kelemahan pembelajaran kontekstual menurut Dzaki dalam Alman (2020) adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan yang sama dengan teman lainnya karena siswa tidak mengalami pembelajaran tersebut.
2. Diperlukan waktu yang cukup lama saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung.
3. Jika guru tidak dapat mengendalikan kelas, maka akan menciptakan situasi kelas yang kurang kondusif.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
Serly Suryani dan Zetri Rahmat  (Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Volume 3, Nomor 2, Halaman 90-99) Tahun 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 16 Pekanbaru	Hasil penelitian diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu $1,669 < 4,785 > 2,380$ pada taraf signifikansi 5% maupun 1% yang menjelaskan bahwa $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak. Hal ini mengartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Group Investigation</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Pekanbaru.
Khairalina  (Jurnal Dedikasi Pendidikan Volume 6, Nomor 2, Halaman 445-452) Tahun 2022	Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPA 2 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> di SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu	Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa 70% dan siklus II 90%. Mengalami peningkatan sebesar 20%. Rata-Rata aktivitas guru melaksanakan pembelajaran pada siklus I sebesar 3,81 berada pada taraf baik dan siklus II sebesar 4,88 mengalami peningkatan sebesar 1,07 dari siklus I dan berada pada kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
		siklus I nilai rata-ratanya sebesar 3,19 dengan persentase nilai rata-rata sebesar 79,75% dan berada pada ketagori baik. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,62 dengan persentase sebesar 90,5% mengalami peningkatan sebesar 10,75% dari siklus I dan berada pada kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>group investigation</i> dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu tahun pelajaran 2016/2017.
Iman Giawa  (Jurnal Pendidikan Ekonomi Volume 2, Nomor 1) Tahun 2020	Penerapan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi dengan Topik Materi Manajemen di Kelas X IPS A SMA Swasta Kampu Telukdalam Tahun Pelajaran 2016/2017	Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :  (1) Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I hanya 67,18, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,61  (2) hasil lembar pengamatan siswa yang tidak terlibat aktif pada siklus I pertemuan ke-1 adalah 51,51% sementara pada pertemuan ke-2 menurun menjadi

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
(Jurnal Pendidikan Ekonomi Volume 2, Nomor 1) Tahun 2020	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi dengan Topik Materi Manajemen di Kelas X IPS A SMA Swasta Kampu Telukdalam Tahun Pelajaran 2016/2017	<p>33,33% . Pada siklus II pertemuan ke-1 persentase pengamatan siswa yang tidak aktif 24,24%, sedangkan pada pertemuan ke-2 hanya 12,12%.</p> <p>(3) Persentase rata-rata pengamatan siswa yang terlibat aktif pada siklus I pertemuan ke-1 60,04% dan pada pertemuan ke-2 68,94%. Pada siklus II persentase rata-rata pengamatan 83,90% sedangkan pertemuan ke-2 91,86%.</p> <p>(4) Hasil pengamatan kegiatan peneliti (responden guru) pada siklus I pertemuan ke-1 59,82%, sedangkan pada pertemuan ke-2 diperoleh sebesar 95,53%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Group Investigation dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.</p>

Tabel 2.3 Perbandingan Penelitian yang Relevan

Sumber	Judul	Persamaan	Perbedaan
Serly Suryani dan Zetri Rahmat  (Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Volume 3, Nomor 2, Halaman 90-99) Tahun 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 16 Pekanbaru	Variabel Bebas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i></li> </ul> Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian Kuantitatif Eksperimental</li> <li><i>Non-Equivalent Control Group Design</i></li> </ul>	Variabel Bebas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak Terdapat Berbantuan Media Video dengan Pendekatan Kontekstual</li> </ul> Variabel Terikat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan Belajar Siswa</li> </ul> Periode Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tahun Ajaran 2021/2022</li> </ul> Subjek Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru Ekonomi dan Siswa Kelas XI Jurusan IPS</li> </ul> Tempat penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>SMA Negeri 16 Pekanbaru</li> </ul>
Khairalina  (Jurnal Dedikasi Pendidikan Volume 6, Nomor	Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPA 2 Melalui Penerapan Model	Menggunakan Model Pembelajaran <i>Group</i>	Variabel Bebas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak Terdapat Berbantuan Media Video dengan</li> </ul>

Sumber	Judul	Persamaan	Perbedaan
2, Halaman 445-452) Tahun 2022	Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> di SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu	<i>Investigation</i>	Pendekatan Kontekstual Variabel Terikat: Hasil Belajar Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian Tindakan Kelas dalam Dua Siklus</li> </ul> Periode Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tahun Ajaran 2016/2017</li> </ul> Subjek Penelitian: Siswa Kelas X IPA 2
Iman Giawa (Jurnal Pendidikan Ekonomi Volume 2, Nomor 1) Tahun 2020	Penerapan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi dengan Topik Materi Manajemen di Kelas X IPS A	Menggunakan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Subjek Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa Kelas X IPS A</li> </ul>	Tempat Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu</li> <li>Tidak Terdapat Berbantuan Media Video dengan Pendekatan Kontekstual</li> <li>Hasil Belajar</li> </ul>

Sumber	Judul	Persamaan	Perbedaan
	SMA Swasta Kampu Telukdalam Tahun Pelajaran 2016/2017		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian Tindakan Kelas dalam Dua Siklus Periode Penelitian:</li> <li>• Tahun Ajaran 2016/2017</li> </ul> Tempat Penelitian: SMA Swasta 1 Kampus Telukdalam

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah konsep yang menggambarkan hubungan antara variabel independen (bebas) dengan variabel dependen (terikat). Konsep tersebut muncul dari uraian teoritis yang ada berkaitan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian. Menurut Ahyar et al. (2020:321), kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep di mana berupaya untuk menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Dalam hal ini, kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka berpikir, akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti. Kemudian, hubungan tersebut akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Selain itu, kerangka berpikir juga bisa disebut sebagai alur pemikiran dari peneliti yang muncul dari dasar-dasar pemikiran. Setiap dasar pemikiran tersebut kemudian menjadi latar belakang dari sebuah penelitian sekaligus menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.



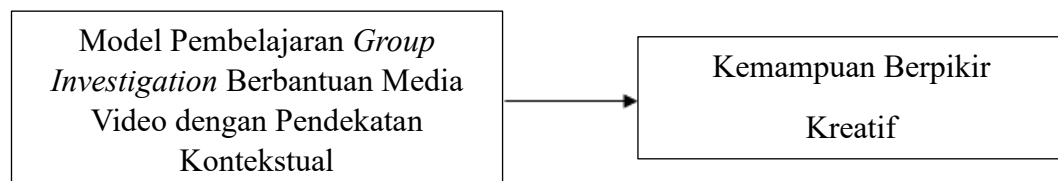
Kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan yang sangat diperlukan karena relevan dengan situasi saat ini. Di mana, dunia setelah lulus dari sekolah siswa dihadapkan oleh kondisi yang mengharuskan untuk selalu berpikir kreatif karena persaingan yang sangat ketat. Persaingan ketat tersebut bisa dihadapi dengan kemampuan berpikir kreatif. Setiap orang dituntut selalu memiliki pemikiran yang baru terhadap suatu objek atau produk tertentu. Terlebih sudah maraknya teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang membuat manusia akan dihadapkan oleh dua hal, yakni dimudahkan atau disingkirkan dari sebuah pekerjaan. Selain pekerjaan, dunia pendidikan tinggi pun mengharuskan siswa yang akan melanjutkan sebagai mahasiswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif. Sebab, dinamika pendidikan tinggi, baik itu perkuliahan maupun tantangan lainnya mengharuskan mahasiswa untuk berpikir secara kreatif dalam menghadapinya.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran ekonomi agar mencapai kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *group investigation*. Model ini merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk mencari tahu sendiri suatu permasalahan yang kemudian diselidiki secara berkelompok agar mengetahui jawaban atas permasalahan yang ditemukan melalui proses berpikir kreatif. *Group investigation* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Aktivitas pembelajaran siswa dalam model ini yang harus diperhatikan ialah perencanaan pembelajaran, pemberian masalah, pencarian jawaban masalah melalui investigasi, pemaparan hasil investigasi, dan penilaian pada akhir pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan cocok saja tidak cukup. Akan tetapi, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang mendukung dan sesuai dalam menunjang penerapan model tertentu. Hal ini supaya proses belajar bisa lebih produktif, baik siswa dan guru. Salah satu media yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran ekonomi adalah media video. Media video merupakan media pembelajaran berupa audio visual bergerak yang menampilkan gambar dan suara, sehingga siswa dapat mengoptimalkan indera penglihatan dan pendengaran. Dari penjelasan tersebut, bisa dipastikan bahwa pembelajaran akan

lebih menyenangkan dan memudahkan siswa untuk mengerti pesan yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan karakteristik dari model pembelajaran *group investigation* dan media video.

Selain penggunaan media video sebagai media pembelajaran, penggunaan pendekatan dalam sebuah pembelajaran juga menjadi hal yang penting. Salah satu pendekatan yang sangat sesuai dengan karakteristik model pembelajaran *group investigation*, media video, dan mata pelajaran ekonomi adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan ini berupaya untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan merasa materi yang disampaikan berhubungan langsung dengan pengalaman hidupnya. Dalam capaian pembelajaran, siswa akan menilai pembelajaran yang mereka ikuti itu lebih bermakna. Dari uraian tersebut, maka kerangka berpikir dari penelitian ini secara ringkasnya dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran**

## 2.4 Hipotesis

Dalam sebuah penelitian, terdapat sebuah dugaan sementara terhadap perumusan masalah. Dugaan tersebut berupa jawaban awal sebelum penelitian yang berdasarkan teori relevan sesuai uraian pada kajian teoritis. Menurut Sugiyono (2019:99), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah suatu penelitian, di mana rumusan masalah tersebut telah disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan belum pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, namun belum jawaban yang bersifat empirik. Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model

pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual pada kelas eksperimen.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual pada kelas eksperimen.

2. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *problem solving* pada kelas kontrol.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *problem solving* pada kelas kontrol.

3. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*.