

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Tinjauan Teoritis

2.1.1 Kajian Pustaka

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Silmi dan Rachmadyanti (2018) media pembelajaran merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan, dalam pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan karena pemilihan media pembelajaran tentunya akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu serta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang akan mempengaruhi psikologis siswa.

Menurut Kozma (1991) berpandangan bahwa media bukan hanya berkontribusi besar pada proses dan hasil pembelajaran, melainkan dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar. Oleh karena itu, media dan belajar memiliki hubungan yang sangat signifikan dalam menciptakan kondisi belajar secara efektif dan efisien. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin bagus media itu dirancang untuk kebutuhan pembelajaran, maka semakin efektif dan efisienlah proses pembelajaran dan semakin baik prestasi peserta didik yang dihasilkan. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah perhatian untuk merancang media berdasarkan tujuan, materi, dan metode pembelajaran, maka semakin tidak efektif dan efisien pembelajaran yang dilakukan dan akhirnya menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun.

2.1.2.2 Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Yaumi (2020) Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang

memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Jadi dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkonkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan *audio visual* atau *audio visual aids* (AVA). Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*). Berikut merupakan gambar kerucut pengalaman Edgar Dale.



Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale 1969

Sumber: Sari (2019)

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut bahwa pengalaman paling konkrit terletak pada kerucut paling bawah hingga paling abstrak terdapat pada kerucut paling atas. berikut merupakan penjelasan kerucut dari yang paling bawah sampai ke paling atas:

1. Melakukan hal nyata

Membuat produk atau melakukan kegiatan yang mendukung pembelajaran secara nyata yaitu secara langsung, akan membuat siswa dapat lebih mengingat materi yang disampaikan melalui kegiatan yang dilakukan. Menurut Edgar Dale yang akan diingat oleh siswa sebesar 90%

karena melakukan hal secara langsung membuat otak menjadi terstimulus dan akan berfikir dengan cepat terkait tindakan apa yang harus dilakukan.

2. Bersimulasi

Simulasi merupakan suatu metode dan aplikasi untuk menirukan atau merepresentasikan perilaku dari suatu sistem nyata. Melakukan simulasi akan menuntut siswa untuk berpura-pura berada dalam keadaan tersebut. Bersimulasi akan membuat siswa dapat mengingat sebesar 90% karena siswa diharuskan untuk terlibat dalam bersimulasi terkait suatu kejadian dan siswa akan cenderung mengingat hal yang telah dilakukannya.

3. Bermain peran

Bermain peran secara langsung akan melatih siswa untuk dapat melakukan sesuatu dengan memahami hal tersebut terlebih dahulu. Bermain peran akan membuat siswa mengingat sebesar 90% karena siswa akan mengingat akan berperan menjadi apa dan bagaimana cara melakukannya, kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh siswa akan membuat siswa mengingat hal tersebut.

4. Presentasi

Presentasi merupakan kegiatan menyampaikan apa yang telah dicari terlebih dahulu. Presentasi membuat siswa dapat mengingat sebesar 70% karena dengan melakukan presentasi siswa dituntut untuk dapat memahami materi yang akan disampaikan dan menjelaskan kembali secara ringkas.

5. Diskusi

Diskusi membuat siswa mengingat sebesar 50%. Hal ini diakibatkan karena dengan melakukan diskusi saat pembelajaran, siswa dituntut untuk dapat berfikir dengan cepat tanggap sehingga dapat bertukar pikiran dengan siswa lain dengan mudah. Diskusi akan diingat oleh siswa sebesar 50% Karena melakukan diskusi dengan berbicara tidak lebih mudah diingat dibandingkan melakukan kegiatan yang membuat siswa terlibat langsung untuk bergerak.

6. Lihat demo

Melihat demonstrasi dari guru saat pembelajaran membuat siswa dapat mengingat sebesar 30% hal ini disebabkan karena dengan melihat dan mendengar tanpa terlibat secara langsung tidak terlalu menstimulus otak dapat mengingat dengan baik.

7. Lihat video

Melihat video pada saat pembelajaran membuat siswa dapat mengingat sebesar 30% hal ini diakibatkan oleh dengan melihat video siswa dapat tertarik secara terus menerus atau dapat merasa bosan di pertengahan atau bahkan dapat tidak tertarik sama sekali. Hal ini membuat siswa hanya dapat mengingat sebesar 30% karena dalam prosesnya siswa tidak dituntut untuk melakukan sesuatu selain melihat visual yang disajikan.

8. Lihat gambar

Melihat gambar dapat membuat siswa mengingat sebesar 30% karena siswa hanya dapat melihat dan memahami dengan melihat suatu gambar yang disajikan tanpa adanya penjelasan.

9. Dengar

Mendengar yang disampaikan oleh guru hanya dapat membuat siswa mengingat sebesar 20% tanpa adanya dukungan berupa alat ataupun gambar. Hal ini disebabkan karena, tanpa melihat materi dan gambar serta hanya mengandalkan suara yang terdengar akan dengan mudah dilupakan oleh otak.

10. Baca

Membaca materi atau belajar dengan cara membaca teks hanya akan membuat siswa mengingat materi sebesar 10% karena kurangnya hal yang dapat menstimulus otak siswa sehingga siswa akan dengan mudah melupakan hal yang baru dibaca.

2.1.2.3 Keunggulan Media Pembelajaran

Menurut Faqih (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara daring dapat menstimulus siswa untuk lebih meningkatkan kualitas dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara daring sangat banyak sekali memiliki manfaat, empat di antaranya: 1) proses kegiatan belajar mengajar tentu akan lebih menarik, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas, sehingga siswa dapat menangkap pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan baik, 3) metode yang dipakai oleh pendidik tentu akan lebih bervariasi, 4) siswa akan lebih aktif, karena tidak hanya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, tetapi siswa juga dapat dituntut aktif, untuk mendemostrasikan, dan lain-lain.

2.1.3 Kreativitas

2.1.3.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Yang dimaksud dengan data, informasi dan unsur-unsur yang ada adalah sesuatu yang sudah ada sebelumnya termasuk pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya (Appulembang, 2017). Menurut E. Paul Torrance (1966) terdapat empat indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *abstractness of tittle*, *originality* dan *elaboration*.

Menurut Milfayetty (1995) dalam (Ito, 2018) dalam melihat bahkan mengukur kreativitas diperlukan suatu produk yang dihasilkan dari proses menghubungkan menjadi suatu produk. Hal tersebut memperkuat pernyataan bahwa kreativitas merupakan suatu usaha mewujudkan imajinasi dalam membuat kombinasi baru.

2.1.3.2 Faktor-Faktor Pembentuk Kreativitas

Kreativitas dapat dibentuk dengan mengembangkan kemampuan *softskill* dari individu tersebut. *Softskill* yang dimiliki oleh individu sejak lahir tentunya tidak mudah dapat terlihat, maka dari itu perlu beberapa faktor yang dapat mendukung dalam pembentukan kreativitas. Menurut (E Siskowati, 2022) terdapat tiga faktor pendukung kreativitas, yaitu:

- 1) Lingkungan, faktor lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan kreativitas siswa. Sekolah harus mampu memberikan dukungan guna meningkatkan minat dan bakat siswanya.
- 2) Minat, kreativitas itu harus ditumbuhkan dengan rasa minat. Minat merupakan rasa ketertarikan sehingga individu dapat melakukan suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Hal ini berarti apabila tidak terdapat minat dalam diri siswa maka kreativitas pun tidak akan muncul dan berkembang.
- 3) Motivasi, selain minat kreativitas juga didorong dengan adanya motivasi agar kreativitas dapat berkembang dengan baik. Guru dan orang tua tentunya merupakan peran penting bagi siswa agar dapat memiliki motivasi dalam membentuk dan mengembangkan kreativitas yang ada di dalam dirinya. Guru dituntut untuk dapat mengetahui potensi dasar yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa dengan mudah mengembangkan kreativitasnya.

Selain faktor pendukung, terdapat dua faktor penghambat kreativitas, diantaranya:

- 1) Evaluasi saat membuat karya, pemberian evaluasi saat proses berkarya merupakan salah satu faktor penghambat kreativitas. Evaluasi sudah seharusnya dilakukan saat siswa sudah selesai mengumpulkan karyanya. Evaluasi tidak boleh dilakukan saat sedang melakukan *progress* karena dikhawatirkan akan timbul perasaan kecewa siswa yang baru saja melakukan hal yang menyenangkan.
- 2) Lingkungan yang membatasi, lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa. Lingkungan yang terbatas tentunya menghambat siswa dalam melakukan hal yang dapat meningkatkan kreativitasnya.

2.1.3.3 Aspek Kreativitas

Menurut E Siskowati (2022) Seseorang dapat mengembangkan kreativitas dengan dengan kegiatan imajinatif yang dapat membuat individu dapat membuat suatu pola baru dari gabungan informasi. Individu tersebut dapat menghasilkan komposisi, produk, gagasan yang dasarnya baru. Torrance (1966) mengukur kreativitas berdasarkan empat dimensi yaitu *fluency* (kelancaran), *abstractness of*

tittle (kemampuan membuat gambaran secara abstrak), *originality* (orisinalitas) dan *elaboration* (elaborasi) (Appulembang 2017).

2.1.3.4 Indikator Kreativitas

Menurut Treffinger (1987) penilaian kreativitas dilakukan untuk mengembangkan data dasar sehingga pendidik dapat merencanakan metode pengajaran yang efektif dalam mengevaluasi untuk meningkatkan nilai dalam berbagai aspek kreativitas. Adapun indikator kreativitas menurut Munandar yang telah dikonstruksi oleh E. Paul Torrance (1966) (tabel 2.1).

Tabel 2.1

Indikator Kreativitas

Indikator	Sub Indikator
<i>Fluency</i> (kelancaran)	Cepat dalam menuangkan gagasan dan ide
	Menghasilkan jawaban bervariasi
	Terdapat banyak pertanyaan yang terpikirkan
	Mampu memberi saran yang variatif untuk menyelesaikan masalah
<i>Abstractness Of Tittle</i> (Kemampuan Membuat Gambaran Secara Abstrak)	Dapat menghasilkan gambar abstrak
	Mampu mensintesis dan mengatur pola berpikir
	Mampu menangkap esensi dari informasi yang disajikan
	Paham hal-hal penting sehingga dapat menjadi judul yang baik
<i>Originality</i> (Orisinalitas)	Dapat menghasilkan gagasan yang unik
	Mampu mencari cara baru dalam penyelesaian masalah
<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	Dapat mengembangkan gagasan menjadi lebih menarik
	Mampu mengkolaborasikan berbagai macam ide dan gagasan
	Mampu membuat suatu terobosan baru

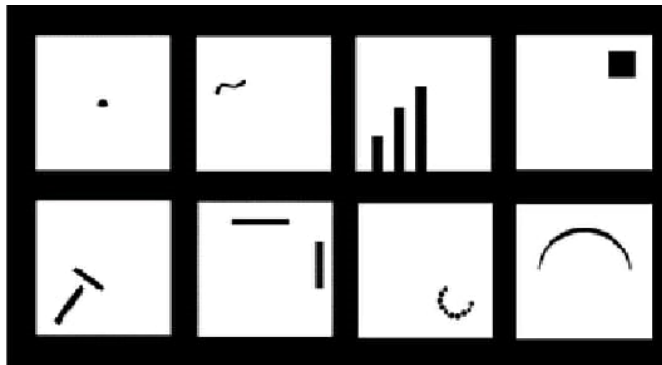
Sumber : Munandar (2016), E. Paul Torrance (1966) dan Geoffrey., et al (2023)

2.1.3.5 Alat Ukur Potensi Kreativitas

Tes kreativitas merupakan suatu atribut yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif dalam menyusun dan menggabungkan beberapa kategori dengan kemampuan berpikir *divergen*. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur

keaktivitas adalah *Torrance Test of Creative Thinking Figural* (TTCT-F) yang telah diadaptasi di Indonesia oleh Munandar tahun 1977. *Torrance Test of Creative Thinking Figural* (TTCT-F) merupakan salah satu tes kreativitas yang andal digunakan dalam segala usia. Torrance melihat pemikiran divergen sebagai landasan kreativitas dari tes yang dibuat untuk menekan penilaiannya karena beberapa ide yang dihasilkan dapat bersifat orisinal sehingga pemikiran divergen mewakili potensi pemikiran kreatif dan pemecahan masalah (L Wang, et al., 2023).

Tes figural yang dilakukan adalah tes Wartegg. Dalam petunjuk pelaksanaan tes Wartegg, Kinget menegaskan bahwa tes ini dilakukan bukan untuk menguji kemampuan menggambar akan tetapi untuk melihat bagaimana subjek mengerjakannya dengan kreativitas sendiri tanpa menghiraukan tampilan gambar yang dibuat karena yang dilakukan penilaian adalah pada hasil gambar yang dibuat oleh subjek. Sehingga dalam penyelesaiannya subjek diharapkan mencoba tanpa perlu menghiraukan kurangnya keterampilan dalam menggambar. Karena apa yang dinilai bukanlah aspek artistiknya (kecantikan atau keindahannya) akan tetapi bagaimana gambar yang dihasilkan mengungkapkan data proyektif yang merupakan manifestasi asosiasi bebas dalam mengungkapkan tanggapan, minat dan pikiran yang ada dalam diri subjek. Tes Wartegg ini ditemukan oleh Ehrigg Wartegg menggunakan akar teori Gestalt tahun 1920 dan dikembangkan oleh Torrance tahun 1966. Adapun wujud visual (blangko tes) tes Wartegg yang dikembangkan oleh Torrance yang dikenal dengan istilah tes TTCT-F sebagai berikut:



Gambar 2.2 Blangko Tes Wartegg

Sumber: Rofi'ah, Khotimah, dan Lestari (2023)

Mengenai blanko tes Wartegg, Kinget menyebutnya sebagai stimulus dan mendeksripsikannya menjadi 8 blangko stimulus, yaitu:

1. Stimulus Titik

Memiliki karakteristik kecil, ringan, bundar, dan sentral. Stimulus ini tidak menonjol dan mudah terlewatkan oleh oleh subjek yang kurang perspektif atau kurang sensitif. Akan tetapi letaknya yang persis di tengah-tengah menyebabkan begitu penting dan tak dapat diabaikan. Sehingga muncul ketegangan antara imajinasi dan pemikiran dikarenakan stimulus ini secara materi tidak berarti namun memiliki fungsi sangat penting dalam mewujudkan suatu gambar.

2. Stimulus Garis Kecil Bergelombang

Mensugestikan sesuatu yang hidup, bergerak, bebas, menggelempar, tumbuh atau mengalir. Kualitas stimulus ini menolak perlakuan seadanya akan tetapi menghendaki suatu integrasi ke dalam sesuatu yang hidup dan dinamik.

3. Stimulus Tiga Garis Mendatar yang Menaik Secara Teratur

Mengekspresikan kualitas kekakuan, kekerasan, keteraturan dan kemajuan. Kualitas-kualitas ini berbaur dan menimbulkan kesan rumit yang akan dihasilkan.

4. Stimulus Segi Empat Hitam

Tampak berat, utuh, padat, menyudut, mengesankan materi yang keras, sama sekali tidak hidup. Stimulus ini juga tampil suram sehingga mudah diasosikan dengan sesuatu yang mengancam.

5. Stimulus Dua Garis Miring yang Berhadapan

Sangat kuat yang mengesankan gagasan mengenai konflik dan dinamika. Posisi garis yang lebih panjang menggambarkan sesuatu yang langsung terarah ke atas berhadapan dengan garis pendek yang menghadangnya.

6. Stimulus Garis-Garis Horizontal dan Vertikal

Sangat apa adanya, kaku, bersahaja, tidak menarik, dan tidak memancing inspirasi. Sekilas tampaknya hanya cocok untuk dijadikan pola-pola geometrik atau objek dasar. Posisinya tidak ditengah menyebabkan penyelesaiannya untuk menjadi sesuatu yang berimbang merupakan tugas sulit yang penyelesaiannya harus sungguh-sungguh.

7. Stimulus Titik Titik Membentuk Setengah Lingkaran

Mengesankan sesuatu yang sangat halus, bundaran yang mungil dan lentur. Menarik hati sekaligus mendatangkan teka-teki karena strukturnya yang kompleks seperti manik-manik. Aspek stimulus ini berstruktur jelas disertai letaknya yang agak tanggung memaksa subjek untuk bekerja hati-hati dan tidak bertindak asal asalan.

8. Stimulus Garis Lengkung Besar

Memiliki kualitas kebundaran dan fleksibilitas yang hidup sebagaimana titik-titik membentuk setengah lingkaran, tampak tenang, besar dan mudah dihadapi. Lengkungnya yang halus mendorong penyelesaian bentuk benda hidup, sedang arah lengkungnya yang menghadap kebawah serta letaknya segi empat mengesankan gagasan sebagai suatu penutup, pelindung dan tempat berteduh. Dimensinya yang relatif besar juga menggambarkan perluasan dan kebesaran.

Tes ini dibuat dengan prinsip bahwa manusia dibentuk oleh berbagai masa lalu dan proses kehidupan yang telah dilaluinya serta manusia cenderung

menuangkan memori tentang apa yang sudah dilalui dalam suatu gambar (Situmorang, Rustaman, dan Purwianingsih 2020).

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Harefa (2023) Hasil belajar merupakan suatu pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses pembelajaran (E. Handayani 2021). Menurut Riyanti (2021) keberhasilan suatu pendidikan dikaitkan dengan tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai. Semakin tinggi hasil belajar maka semakin maju kualitas pendidikannya, begitupun sebaliknya karena hasil belajar merupakan suatu bentuk pencapaian sehingga siswa dapat mengalami suatu perubahan dalam proses pembelajaran menjadi semakin baik.

Menurut Gunawan and Paluti (2017) terdapat perubahan pengetahuan dalam taksonomi Bloom sehingga menjadi dimensi tersendiri yaitu dimensi pengetahuan dalam taksonomi revisi. Pengetahuan tetap dipertahankan dalam taksonomi revisi namun berubah menjadi dimensi tersendiri karena diasumsikan bahwa setiap kategori-kategori dalam taksonomi membutuhkan pengetahuan sebagai apa yang harus dipelajari oleh siswa.

Taksonomi Bloom revisi yang telah dilakukan oleh Anderson, L.W., dan Krathwohl (2016) kata kerja yang mendeskripsikan apa yang dilakukan siswa pada ranah kognitif diantaranya : mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). C4 sampai C6 disebut dengan keterampilan berfikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) HOTS, sedangkan level dibawahnya disebut sebagai LOTS (*lower-order thinking skill*). Sedangkan pada ranah faktual dibedakan menjadi empat jenis pengetahuan yaitu:

1. Pengetahuan Faktual

Pengetahuan faktual berisikan elemen dasar yang perlu diketahui siswa jika mereka akan mempelajari suatu disiplin ilmu atau menyelesaikan masalah dalam disiplin ilmu tersebut.

2. Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan yang lebih kompleks dan tertata.

3. Pengetahuan Prosedural

Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu seperti mengerjakan masalah-masalah baru. Jika pengetahuan faktual dan pengetahuan konseptual mewakili pertanyaan “apa” maka pengetahuan prosedural mewakili pertanyaan “bagaimana” karena pengetahuan prosedural ini merupakan pengetahuan terkait proses.

4. Pengetahuan Metakognitif

Pengetahuan metakognitif merupakan pengetahuan terkait kognisi secara umum, kesadaran, serta kognisi diri sendiri.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Astiti et al. (2021) hasil belajar yang dicapai oleh siswa tentunya akan membuat suatu perubahan bagi siswa tersebut. Perubahan yang timbul tentunya dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Marlina (2021) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :

1. Cara Belajar

Cara belajar adalah sebuah strategi yang dilakukan oleh siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan.

2. Minat

Minat merupakan sesuatu yang harus dimiliki ketika kita melakukan suatu hal. Jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi dalam suatu hal maka ia akan kesulitan melakukannya. Minat merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuannya.

3. Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan atau potensi yang dimiliki oleh seseorang akan tetapi masih perlu dikembangkan. Pada dasarnya

setiap manusia pasti memiliki bakat pada suatu bidang tertentu dengan kualitas yang berbeda-beda.

4. Motivasi

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi tertentu sehingga seseorang ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal penting yang perlu dimiliki oleh setiap siswa agar siswa semangat dalam pembelajaran.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar menurut Marlina (2021) diantaranya :

1. Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena sekolah merupakan tempat anak mencari ilmu dengan harapan anak dapat meningkatkan pengetahuannya. Dalam lingkungan sekolah tentunya guru sangat berperan penting sebagai perantara dalam menyampaikan ilmu. Guru harus memberikan penjelasan terkait materi dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Tentunya dalam memberikan penjelasan yang mudah dipahami harus menggunakan peralatan yang memadai maka dari itu sekolah harus memiliki fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran siswa.

2. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama bagi perkembangan kehidupan seseorang. Salah satu sumbangan keluarga pada perkembangan anak adalah sebagai perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan kehidupan sosial. adanya hubungan harmonis diantara anggota keluarga sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Selain itu kondisi ekonomi keluarga, sarana dan prasarana belajar yang cukup, suasana lingkungan rumah yang kondusif serta perhatian orang tua juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang.

3. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa dapat meningkat dan menurun hasil belajarnya. Lingkungan yang menunjang misalnya lembaga non formal seperti kursus-kursus atau les tambahan pribadi jika diberikan pada siswa tentunya akan membuat

2.1.4.3 Cara pengukuran hasil belajar

Pengukuran hasil belajar merupakan suatu proses pengukuran pencapaian kompetensi oleh siswa. Berbagai bentuk pengukuran atau penilaian hasil belajar dalam pendidikan meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jenis pengukuran atau penilaian hasil belajar menurut Saputra et al. (2022) meliputi:

1. Tes Tertulis

Tes tulis biasanya berupa soal yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mengetahui tingkat kognitif siswa. Tes tulis terdiri dari soal pilihan ganda, jawaban singkat, soal benar-salah, soal menjodohkan, dan uraian.

2. Tes Lisan

Tes lisan merupakan pertanyaan yang diberikan oleh guru dan dijawab spontan oleh siswa berdasarkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Tes lisan relatif tidak memiliki batasan bahasa baku sehingga tes lisan biasanya tidak menjadi informasi pokok akan tetapi menjadi pelengkap instrumen dari asesmen lain.

3. Tes Tindakan

Tes tindakan menuntut siswa untuk melakukan sesuatu sebagai indikator pencapaian kompetensi yang berupa kemampuan psikomotor. Tes ini membantu guru untuk mengetahui kecepatan, stabilitas, dan daya tangkap siswa, contoh dari tes ini adalah mengaplikasikan *software* di komputer.

2.1.5 Pengertian *Sparkol videoscribe*

Sparkol videoscribe merupakan *software* yang digunakan untuk membuat suatu video animasi dengan latar putih. *Sparkol videoscribe* mampu menghasilkan video yang memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran (Dewi et al., 2019). Sedangkan menurut Bouato, Lihawa, dan Rusiyah (2020) *sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh dengan memadu padankan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran.

Media *sparkol videoscribe* yang memadupadankan gambar dan juga suara sejalan dengan kerucut pengalaman atau *cone of experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 lalu di revisi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale ini menunjukkan pengalaman pembelajaran. Media *sparkol videoscribe* memenuhi tingkatan ke 7,8,9,10 yaitu dengan memenuhi aspek visual dan verbal.

Sparkol videoscribe dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga anak tidak cenderung melihat tulisan terkait materi pembelajaran yang disajikan oleh guru saja akan tetapi siswa juga melihat gambar-gambar yang dilengkapi oleh audio dan animasi bergerak yang dapat menstimulasi otak. *Sparkol videoscribe* dapat dikembangkan oleh guru sehingga guru mudah menyusun ide-ide menarik sesuai dengan pembelajaran yang dibahas. Dalam pembuatan video menggunakan *sparkol videoscribe* juga cukup mudah dan tidak memerlukan keahlian khusus. Dalam pembuatan video pembelajaran guru dapat membuat video dengan *whiteboard-style animation* sehingga siswa yang merasa rancu dengan pemahaman terkait materi yang kompleks dapat lebih memahami dengan bantuan tulisan, *audio* dan gambar (Fransisca dan Mintohari, 2018).

2.1.5.1 Manfaat *Sparkol videoscribe*

Menurut Nurhikmah et al., (2023) terdapat beberapa manfaat dari penggunaan *sparkol videoscribe*. Pengguna dapat dengan mudah dapat membuat presentasi video animasi tangan bergerak menulis atau menggambar sesuatu layaknya seorang guru sedang melakukan pengajaran sehingga membuat siswa

dapat lebih mudah menangkap materi yang dituliskan ditambah dengan gambar yang mendukung sehingga siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

Penggunaan perangkat lunak *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan beberapa hal berikut, (1) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, (2) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu melalui gambar hidup, (3) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu tata cara berbahasa (Dariyadi, 2018).

2.1.5.2 Kelebihan *Sparkol videoscribe*

Saat menggunakan *sparkol videoscribe* tentunya terdapat beberapa kelebihan, diantaranya (1) terdapat fitur *scribe music, voiceover, background options, add image, add text, add chart*, dan masih banyak lagi sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan *software sparkol videoscribe* tanpa memerlukan keahlian khusus dalam melakukan *editing video*, (2) *sparkol videoscribe* dapat digunakan secara *offline* sehingga tidak menyulitkan pengguna apabila kesulitan mencari jaringan, (3) dengan *software* yang dapat diakses secara *offline* tentunya membuat proyek yang telah di edit tidak akan mengalami drama tidak tersimpan karena jaringan yang hilang, (4) dapat digunakan sebagai sarana promosi dan bisnis online.

2.1.5.3 Kekurangan *Sparkol videoscribe*

Selain kelebihan *software sparkol videoscribe* tentunya terdapat kekurangan dari perangkat tersebut yaitu pada media *sparkol videoscribe* tidak dapat melakukan pengambilan video secara langsung akan tetapi hanya dapat memasukan video yang sudah tersedia.

2.1.5.4 Tahapan Penggunaan *Sparkol videoscribe*

Terdapat beberapa tahapan penggunaan *software sparkol videoscribe* menurut Dariyadi (2018), sebagai berikut.

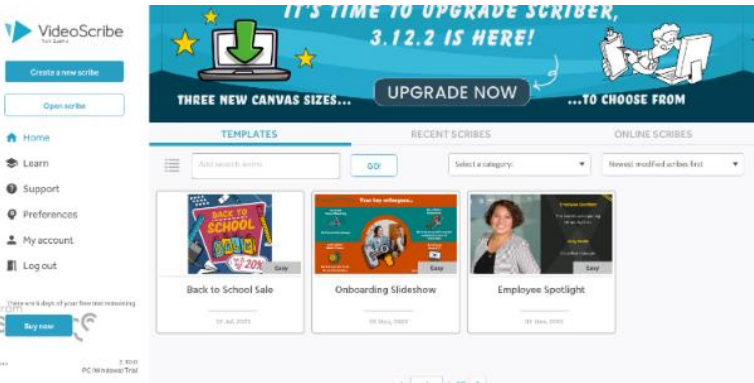

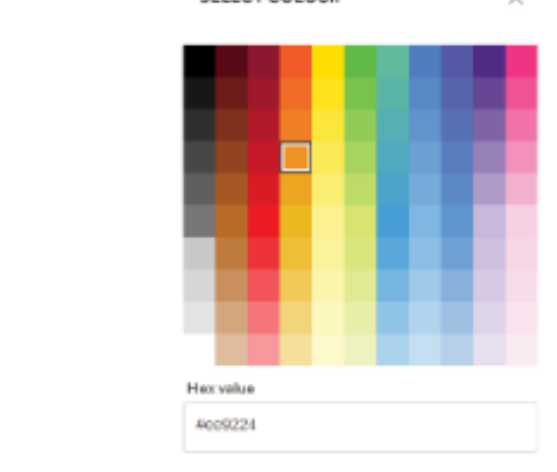
1. Pertama, buka perangkat *sparkol videoscribe*,
2. Login menggunakan email aktif, lalu lakukan verifikasi akun,
3. Klik *start scribing* yang terletak di sebelah kiri bawah,
4. Setelah berhasil masuk maka akan muncul bagan lembar kerja awal,

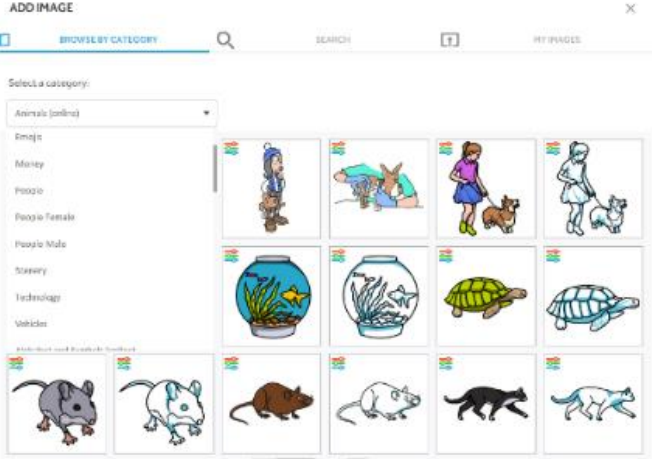
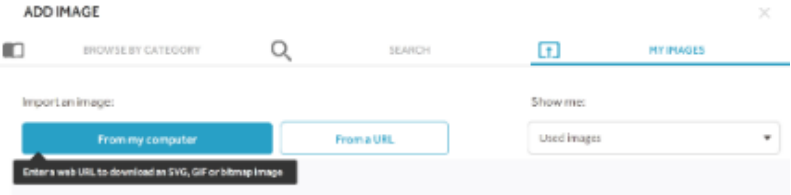
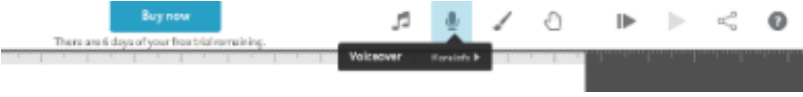
5. Setelah membuat lembar kerja baru, agar video yang dibuat memiliki alur cerita yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami maka buatlah skrip terlebih dahulu.

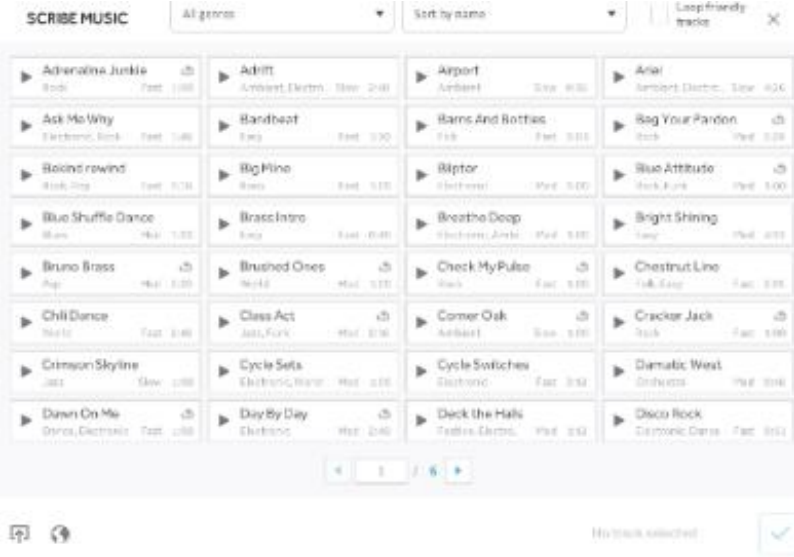

Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan *editing* video menggunakan media *sparkol videoscribe*, seperti pada (tabel 2.2).

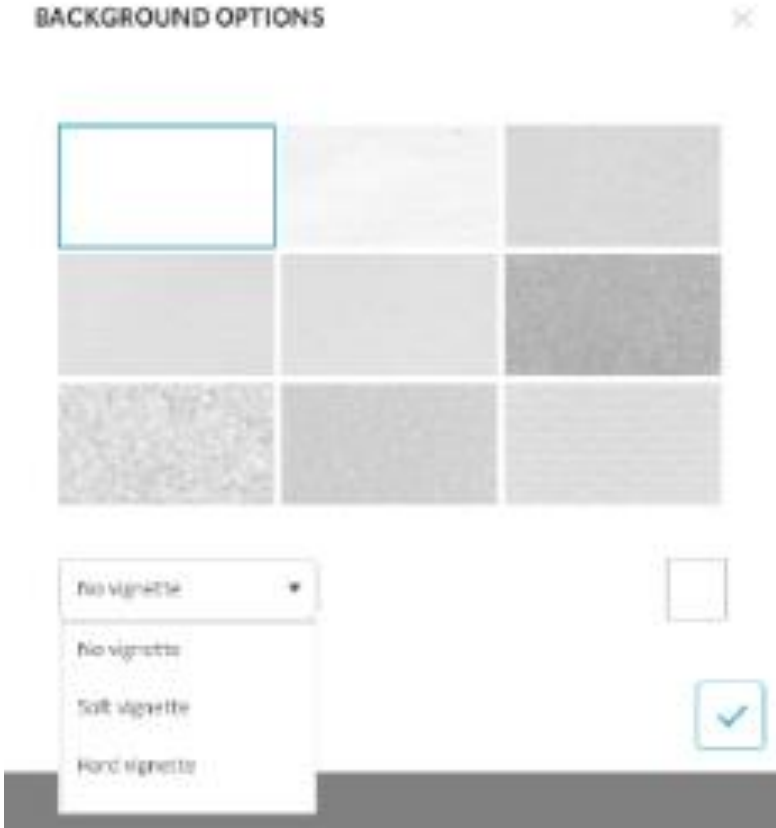
Tabel 2.2


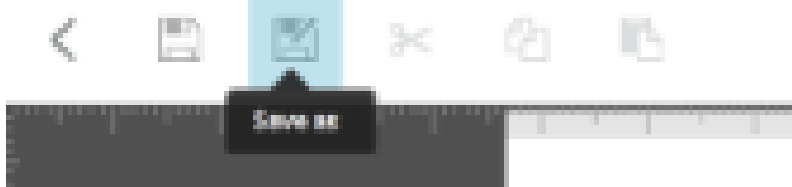
Tahapan *Editing* Video menggunakan Media *Sparkol videoscribe*

No.	Gambar	Penjelasan
1.		<p>Gambar disamping merupakan tampilan utama media <i>sparkol videoscribe</i>. Untuk dapat memulai membuat video, pengguna dapat menekan fitur <i>create a new scribe</i>.</p>
2.		<p>Pengguna dapat memasukan tulisan yang sesuai dengan materi yang akan dibahas.</p>
3.		<p>Tulisan dapat diberi warna sesuai dengan kebutuhan.</p>

No.	Gambar	Penjelasan
4.		<p>Masukan gambar sesuai dengan kebutuhan, tersedia beberapa gambar pada media <i>sparkol videoscribe</i>, pengguna juga dapat menambahkan gambar yang telah anda simpan pada folder. Pengguna juga dapat memasukan gambar yang ingin dicari secara langsung melalui google.</p>
5.		<p>Pengguna dapat menekan fitur <i>add image</i>, lalu tekan <i>form my computer</i> untuk memasukan gambar yang tersimpan dalam komputer dan tekan <i>from a URL</i> untuk memasukan gambar melalui internet.</p>
6.		<p>Selain dapat memasukan tulisan dan gambar, <i>sparkol videoscribe</i> juga dapat memasukan <i>audio</i> dari folder dan <i>record audio</i> secara langsung.</p>

No.	Gambar	Penjelasan
7.	 <p>The screenshot shows a music application interface titled 'SCRIBE MUSIC'. It features a grid of song cards, each with a play button, title, artist, and genre. The songs listed include 'Adrenaline Junkie' (Rock), 'Adrift' (Ambient, Electronica), 'Airport' (Ambient), 'Ariel' (Ambient, Electronica), 'Ask Me Why' (Electronic, Rock), 'Handbeat' (Pop), 'Barns And Boathouse' (Folk), 'Bag Your Pardon' (Rock), 'Behind the Wind' (Rock, Pop), 'Big Mine' (Rock), 'Bliptr' (Electronic), 'Blue Attitude' (Rock, Folk), 'Blue Shuffle Dance' (Blues), 'Brass Intro' (Pop), 'Breathe Deep' (Electronic, Ambient), 'Bright Shining' (Pop), 'Bruno Brass' (Pop), 'Brushed Ones' (Rock), 'Check My Pulse' (Rock), 'Chestnut Line' (Folk, Pop), 'Chill Dance' (Pop), 'Class Act' (Jazz, Folk), 'Corner Oak' (Ambient), 'Cracker Jack' (Rock), 'Crimson Skyline' (Jazz), 'Cycle Sets' (Electronic, World), 'Cycle Switches' (Electronic), 'Dramatic West' (Orchestra), 'Down On Me' (Synth, Electronic), 'Day By Day' (Electronic), 'Deck the Halls' (Folk, Electronica), and 'Disco Rock' (Electronic, Dance). At the bottom, there are navigation arrows and a 'No track selected' status.</p>	<p>Masukan musik yang relevan dengan topik yang diangkat seperti gambar disamping. Musik yang dimasukan dapat menggunakan musik yang tersedia pada media ataupun memasukan video yang ada dalam komputer.</p>
8.	 <p>The screenshot shows a configuration window titled 'ADD CHART'. It contains several input fields and options: <ul style="list-style-type: none"> Labels: A text input field with the placeholder text 'For example: June, July, August'. Data values: A text input field with the placeholder text 'For example: 5, 10, 15'. Chart type: A dropdown menu currently set to 'Bar', with a 'Colour' checkbox next to it. Label font: A dropdown menu currently set to 'Alegreya Sans'. Label location: A text input field with the placeholder text 'Search Fonts...'. A 'Show values' checkbox is located to its right. Border thickness: A control with minus and plus buttons and a text input field set to '5 ps'. </p>	<p>Dapat membuat grafik dengan menekan fitur <i>add chart</i>.</p>

No.	Gambar	Penjelasan
9.	 <p>The image shows a software interface titled "BACKGROUND OPTIONS" with a close button (X) in the top right. It features a 3x3 grid of background thumbnails. Below the grid is a dropdown menu for "No vignette" with three options: "No vignette", "Soft vignette", and "Hard vignette". The "Soft vignette" option is selected, and a checkmark icon is visible in the bottom right corner of the interface.</p>	<p>Salah satu keunggulan dari penggunaan <i>sparkol videoscribe</i> adalah video yang dihasilkan menggunakan <i>whiteboard-style animation</i> sehingga siswa yang menonton video yang diberikan merasa sedang belajar di kelas seperti biasa dengan tambahan animasi yang mendukung pembelajaran. Dalam membuat video <i>whiteboard-style animation</i> tentunya perlu animasi berupa tangan yang mendukung dalam proses pembuatan video. <i>Sparkol videoscribe</i> memiliki animasi tangan yang dapat dipilih sendiri bahkan dapat membuat ulang animasi tangan sesuai dengan keinginan.</p>

No.	Gambar	Penjelasan
10.		Animasi tangan yang dapat ditambahkan dalam video dengan berbagai desain tangan, selain itu pengguna juga dapat membuat desain tangan pribadi sesuai dengan kebutuhan.
11.		Video yang telah selesai dapat disimpan dalam komputer dengan menekan <i>save as</i> .

Sumber: Peneliti

2.1.6 Materi Sistem Koordinasi

2.1.6.2 Pengertian Sistem Koordinasi

Sistem koordinasi merupakan sistem yang bekerja bersama secara efisien. Sistem koordinasi meliputi sistem saraf, sistem indra dan sistem hormon (Purwanto, 2011).

2.1.6.2.1 Sistem Saraf

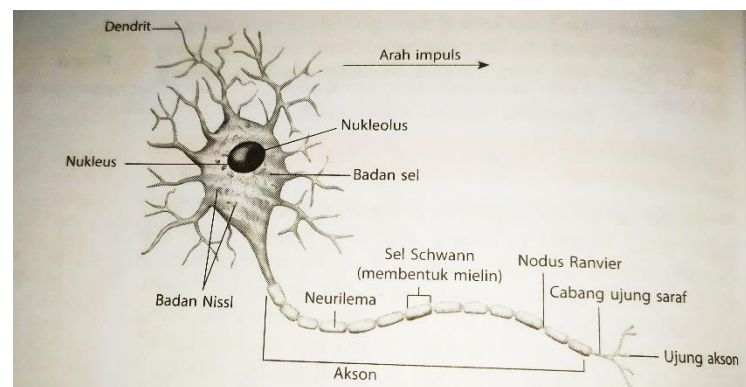
Sistem saraf dibagi menjadi sistem saraf tepi dan sistem saraf pusat. Sistem saraf tepi merupakan sistem yang berasal dari saraf-saraf yang keluar dari otak dan sumsum tulang belakang. Sistem saraf tepi terdiri dari sistem saraf simpatik dan parasimpatik. Kedua sistem tersebut bekerja secara berlawanan (antagonis) sedangkan sistem saraf pusat terdiri atas otak dan sumsum tulang belakang. Otak terbagi menjadi otak besar (serebrum), otak kecil (serebelum), jembatan varol dan medula oblongata (Pratiwi, D. A., Maryati, S., S, B., & Suharno. 2017).

Menurut Rochmah, S.N., et al. (2009) Adanya reseptor, memungkinkan rangsangan dihantarkan menuju sistem saraf pusat. Di dalam saraf pusat, rangsangan akan diolah untuk dikirim kembali menuju efektor, seperti otot dan

tulang oleh suatu sel saraf sehingga terjadi tanggapan (respons). Sementara itu, rangsangan yang menuju tubuh dapat berasal dari luar dan dalam tubuh. Rangsangan yang berasal dari luar tubuh misalnya bau, rasa (seperti pahit, manis, asam, dan asin), sentuhan, cahaya, suhu, tekanan, dan gaya berat. Rangsangan semacam ini akan diterima oleh indra penerima yang disebut reseptor luar (eksteroseptor). Sedangkan rangsangan yang berasal dari dalam tubuh misalnya rasa lapar, kenyang, nyeri, maupun kelelahan akan diterima oleh indra yang dinamakan reseptor dalam (interoseptor).

2.1.6.2.2 Sel Saraf (Neuron)

Menurut Pratiwi, D. A., Maryati, S., S, B., & Suharno. (2017) sistem saraf tersusun atas miliaran sel yang sangat khusus yang disebut sel saraf (neuron). Setiap neuron tersusun atas badan sel, dendrit, dan akson (neurit) seperti pada (Gambar 2.3).



Gambar 2.3

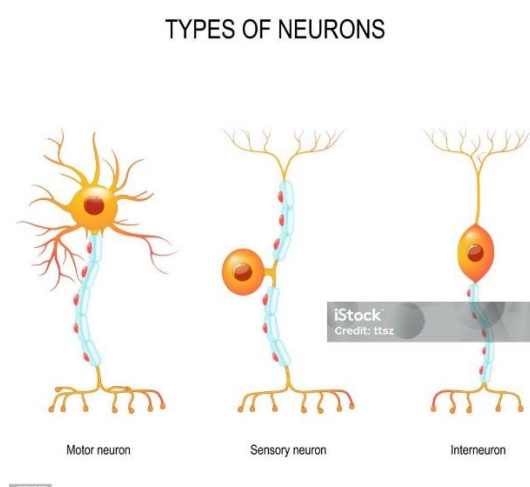
Struktur Sel Saraf (Neuron)

Sumber: Pratiwi, D. A., Maryati, S., S, B., & Suharno. (2017)

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa dendrit merupakan serabut saraf pendek yang bercabang dengan bentuk dan ukuran yang berbeda-beda. Dendrit berfungsi menerima rangsang yang datang dari ujung akson neuron lain untuk dibawa ke badan sel saraf. Lalu terdapat akson yang berupa serabut panjang yang umumnya tidak bercabang. Fungsi akson adalah meneruskan impuls dari badan sel saraf ke kelenjar dan serabut-serabut otot. Selubung sel saraf yang mengelilingi akson terdiri atas substansi lemak sehingga berwarna putih. Selubung ini tidak berinti dan dinamakan selubung mielin.

Selubung mielin tersusun atas rangkaian sel Schwann. Membran plasma sel Schwann disebut neurilema. Pada pertemuan antara selubung mielin satu dengan yang lain terdapat bagian akson yang tidak terlindung, bagian ini disebut nodus Ranvier. Nodus Ranvier berfungsi untuk mempercepat jalannya impuls.

Menurut struktur dan fungsinya, neuron dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu neuron motor, neuron sensori dan interneuron seperti pada (Gambar 2.4).



Gambar 2.4

Jenis-jenis Neuron

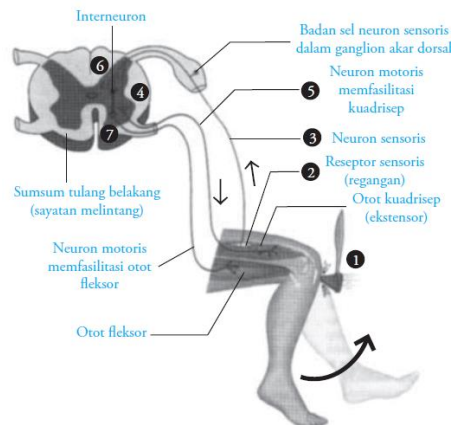
Sumber: <https://www.istockphoto.com>

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa neuron sensori memiliki struktur badan sel bergeombang membentuk ganglion, akson pendek dan dendrit panjang. Neuron sensori membawa rangsangan ke sistem saraf pusat. Interneuron memiliki struktur dendrit pendek dan terdapat akson pendek dan panjang. Interneuron menerima rangsangan dari neuron sensori yang lain. Neuron motor memiliki struktur dendrit pendek dan akson yang panjang. Neuron motor membawa atau meneruskan sistem saraf pusat ke efektor.

2.1.6.2.3 Mekanisme Terjadi Gerak Refleks

Menurut Rochmah, S.N., et al. (2009) bersin, batuk, menguap, menggaruk bila gatal, kaget merupakan suatu aksi yang disebut refleks. Kita melakukan kegiatan tersebut tanpa melalui proses pada otak terlebih dahulu. Refleks merupakan cara tubuh kita untuk menjaga dan melindungi diri dengan cepat dan

aman. Gerak ini terjadi pada bagian tubuh yang terlibat, sehingga bagian tubuh tersebut bergerak secara otomatis seperti pada (Gambar 2.5).



Gambar 2.5

Gerak Refleks Pada Lutut saat Dipukul

Sumber: Rochmah, S.N., et al. (2009)

Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa salah satu contoh gerak refleks adalah pada saat lutut dipukul. Satu ketukan pada lutut akan menyebabkan tarikan pada tendon yang berkaitan dengan otot paha (otot kuadrisep). Akibatnya, kaki bagian bawah ikut tertarik. Reseptor regangan yang merupakan reseptor sensorik menerima tarikan itu. Kemudian, reseptor sensorik mengirimkan informasi ke sinapsis dengan neuron motorik pada sumsum tulang belakang. Selanjutnya, neuron motorik mengirimkan impuls/sinyal menuju otot kuadrisep untuk berkontraksi. Kontraksi ini menyebabkan kaki bagian bawah tersentak ke arah depan.

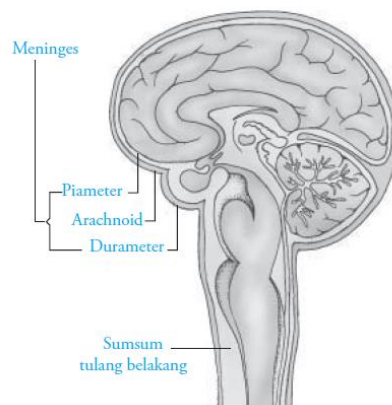
2.1.6.2.4 Susunan Sistem Saraf

Menurut Rochmah, S.N., et al. (2009) secara umum, sistem saraf manusia tersusun atas dua jenis, yaitu sistem saraf sadar (somatik) dan sistem saraf tak sadar (otonom).

1) Sistem Saraf Pusat

Pada manusia, otak dan sumsum tulang belakang dilindungi oleh suatu tulang. Tulang yang melindungi otak adalah tulang tengkorak, sedangkan sumsum tulang belakang dilindungi oleh ruas-ruas tulang belakang. Kedua organ penting

ini juga dilindungi oleh suatu lapisan pembungkus yang tersusun dari jaringan pengikat. Lapisan ini disebut meninges. Perhatikan (Gambar 2.6).



Gambar 2.6

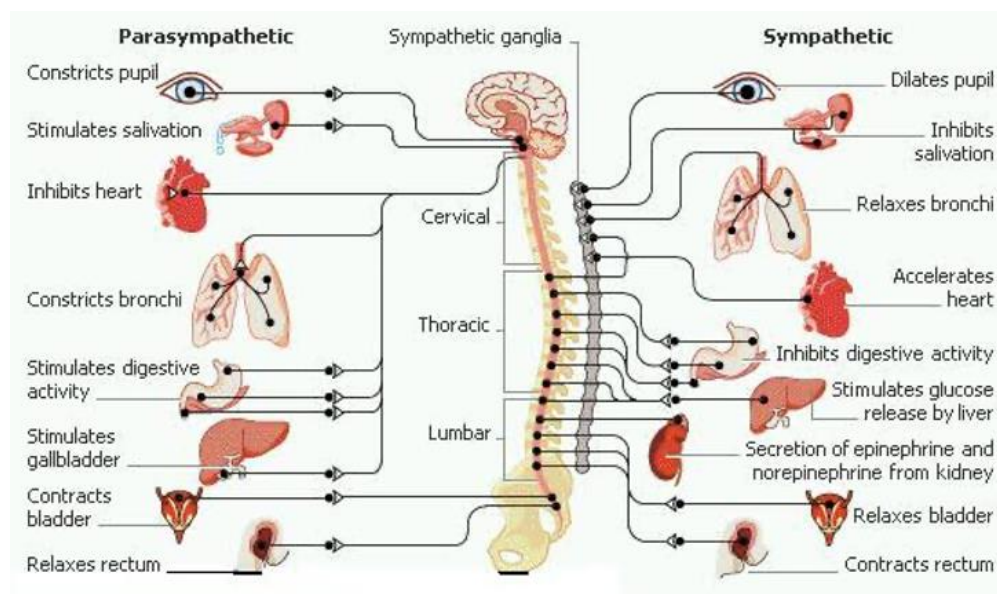
Meninges Pada Sistem Saraf Pusat

Sumber: Rochmah, S.N., et al. (2009)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa, meninges terbagi menjadi tiga lapisan, meliputi lapisan dalam disebut piameter; lapisan tengah disebut arachnoid; dan lapisan dalam disebut durameter. Di antara piameter dan arachnoid terdapat ruangan yang berisi cairan, disebut ruang sub-arachnoid. Cairannya dinamakan cairan serebrospinal. Di dalam otak dapat terjadi benturan misalnya antara otak dengan tulang kepala. Sedangkan pada sumsum tulang belakang, benturan yang terjadi antara sumsum tulang belakang dengan tulang belakang.

2) Sistem Saraf Tepi

Sistem saraf tepi merupakan bagian dari sistem saraf tubuh yang meneruskan rangsangan (impuls) menuju dan dari sistem saraf pusat. Menurut Pratiwi, D. A., Maryati, S., S, B., & Suharno. (2017) sistem saraf tepi dibagi menjadi sistem saraf somatik dan sistem saraf otonom. Sistem saraf somatik merupakan sistem saraf yang mengandung eferen yang menghantarkan impuls dari sistem saraf pusat ke jaringan otot rangka. Sistem saraf somatik dibagi menjadi dua, yaitu sistem saraf kranial dan sistem saraf spinal. Sedangkan sistem saraf otonom merupakan sistem saraf yang mengontrol kegiatan organ-organ dalam, misalnya kelenjar keringat, otot perut, pembuluh darah dan alat-alat reproduksi. Perhatikan (Gambar 2.7).



Gambar 2.7

Sistem Saraf Otonom

Sumber: <https://himafisio-uh.org>

Berdasarkan gambar diatas, saraf parasimpatetik dapat menyempitkan pupil, merangsang produksi saliva, memperlambat denyut jantung, kontraksi paru-paru, merangsang aktivitas lambung, merangsang aktivitas pankreas, merangsang urinasi, kontraksi kantong kemih, merangsang struktur seks. Sedangkan saraf simpatetik dapat melebarkan pupil, memperlambat produksi saliva, relaksasi paru-paru, mempercepat denyut jantung, menghambat aktivitas lambung, menghambat aktivitas pankreas, merancang pelepasan glukosa oleh hati, mengeksresikan epinefrin dan norepinefrin, relaksasi kantong kemih, menghambat struktur seks.

2.1.6.2.5 Kelainan Sistem Saraf

Menurut Rochmah, S.N., et al. (2009) terdapat beberapa gangguan atau kelainan sistem saraf yang dapat dialami oleh manusia. Berbagai gangguan itu antara lain:

- a) Stroke, merupakan penyakit yang timbul karena pembuluh darah di otak tersumbat atau pecah sehingga otak menjadi rusak. Penyebab penyumbatan ini ialah adanya penyempitan pembuluh darah (arteriosklerosis).

- b) Neuritis, merupakan gangguan sistem saraf yang disebabkan tekanan, pukulan, patah tulang, dan keracunan/kekurangan vitamin B. Adanya penyakit ini menjadikan penderita sering kesemutan.
- c) Amnesia, merupakan gangguan yang terjadi pada otak karena disebabkan guncangan batin atau cidera.
- d) Transeksi, merupakan gangguan pada sistem saraf terutama medula spinalis karena jatuh atau tertembak. Akibat yang timbul yakni penderita akan kehilangan segala rasa (mati rasa).
- e) Epilepsi, merupakan penyakit yang disebabkan oleh adanya luka, infeksi, tumor, atau lainnya terutama pada jaringan-jaringan otak, sehingga terjadi letusan-letusan listrik (impuls) pada neuron-neuron di otak.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penulis menggunakan beberapa penelitian lain sebagai acuan dalam skripsi untuk dikembangkan sebagai pembaharuan penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa kajian penelitian terdahulu yang relevan bagi penulis sebagai berikut.

Penelitian lain yang juga menjadi acuan penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh D Almatiana (2021), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *sparkol videoscribe* terhadap keterampilan menulis.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al., (2019) juga menunjukkan bahwa materi biologi yang dianggap sulit oleh siswa dapat mudah dipahami dengan bantuan *sparkol videoscribe*. Dengan diterapkannya media *sparkol videoscribe* pendidik dapat meningkatkan indikator ranah kognitif siswa saat melakukan analisis dan evaluasi. Perkembangan siswa menjadi aktif dalam bertanya, diskusi, maupun mengemukakan pendapat.

Penulis juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Rofi'ah, Khotimah, dan Lestari (2023) yang melakukan tes kreativitas menggunakan tes Wartegg yang merupakan salah satu jenis tes psikotes berupa tes figural yang dapat melihat kreativitas siswa dengan melakukan tes membuat gambar utuh dari banyak potongan gambar sehingga siswa bisa menorehkan imajinasinya dengan melihat dunia dari pandangan yang berbeda.

Penulis menggunakan media *sparkol videoscribe* sebagai variabel bebas serta kreativitas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Sedangkan penelitian sebelumnya belum ada yang melakukan penelitian terkait pengaruh media *sparkol videoscribe* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

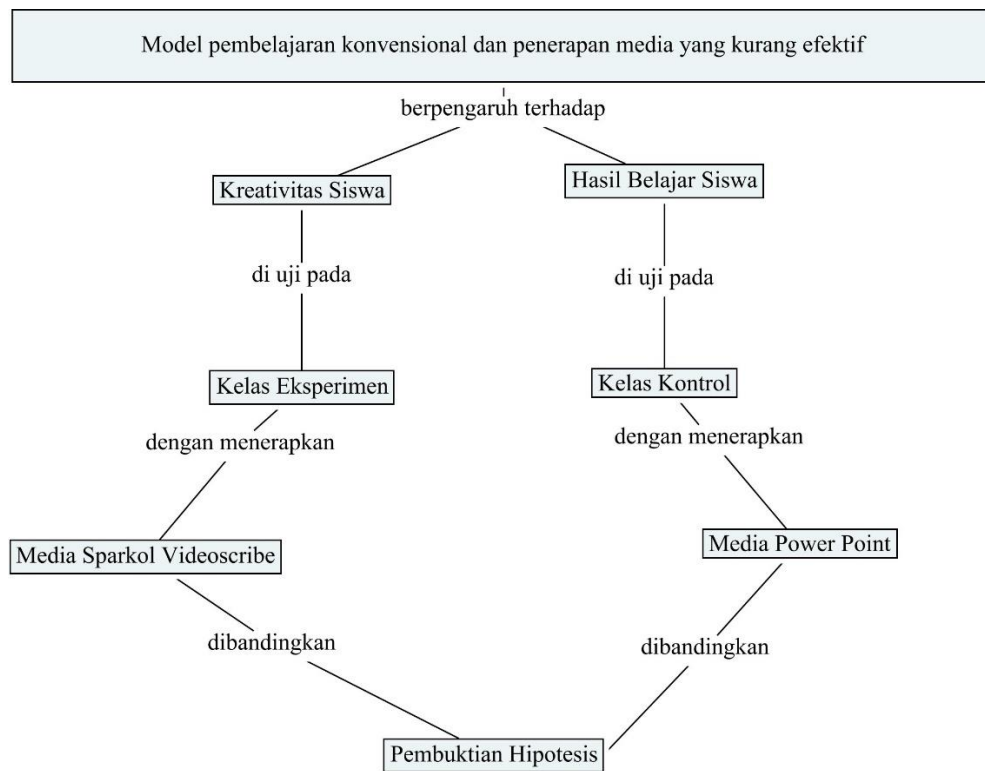
Perkembangan teknologi semakin hari semakin pesat, terutama ilmu pengetahuan yang merambah ke berbagai bidang seperti bidang pendidikan. Bukan hanya siswa yang harus paham akan teknologi tetapi guru sebagai pendidik juga perlu memahami teknologi sebagai media bantuan dalam mendukung proses pendidikan. Menghadapi era revolusi industri 4.0 ditandai dengan teknologi cerdas yang terhubung dengan berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan. Guru saat ini bukan lagi sebagai pusat pembelajar atau *Teacher Centered Learning* (TCT) yang menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale proses pembelajaran pada penelitian ini memenuhi tingkatan ke 7,8,9,10 yaitu dengan memenuhi aspek visual dan verbal. Pada proses ke 7 yaitu melihat video dilakukan oleh siswa pada saat guru memberikan video pembelajaran, pada proses ke 8 yaitu melihat gambar dilakukan oleh siswa saat melihat guru menyajikan gambar melalui media. Selain itu, melihat gambar juga dilakukan siswa saat mencari materi yang harus disajikan pada proses pembelajaran, proses ke 9 yaitu mendengar juga dilakukan siswa saat mendengarkan penyampaian materi yang diberikan oleh guru, proses ke 10 yaitu membaca dilakukan oleh siswa saat sedang membaca buku paket maupun materi yang diberikan oleh guru menggunakan media pembelajaran.

Media *sparkol videoscribe* merupakan media yang mendukung proses pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan kreativitasnya. Media *sparkol videoscribe* mudah digunakan oleh pemula yang tidak handal dalam melakukan *editing* video. *Sparkol videoscribe* dapat menstimulus siswa karena proses penggunaan media *sparkol* melatih siswa untuk dapat berfikir imajinatif dan kreatif dalam mengkombinasikan gambar, audio dan teks sehingga siswa dapat berfikir lebih unik dan mengemukakan gagasan lebih bebas. Selain itu

dengan penggunaan media *sparkol videoscribe* terkait materi sistem saraf tentunya menunjang siswa dalam proses pembelajaran. Karena siswa diharuskan untuk mencari materi sistem saraf dan gambar terkait dengan materi tersebut lalu melakukan sinkronisasi antara gambar yang disajikan dengan penjelasan yang dikemukakan sehingga siswa dapat lebih terlatih berfikir dan akan lebih banyak mengetahui tentang materi sistem saraf yang dirasa asing. Hal ini membuat siswa menjadi lebih memahami materi sehingga kreativitas dan hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka diduga terdapat pengaruh Media *Sparkol videoscribe* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi di Kelas XI MIPA MAN 1 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024. Perhatikan bagan permasalahan pada bagan yang terdapat dalam (Gambar 2.8).



Gambar 2.8
Bagan Permasalahan
Sumber: Penulis

2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- Ho : tidak ada pengaruh Media *Sparkol videoscribe* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi di Kelas XI MIPA MAN 1 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024.
- Ha : terdapat pengaruh Media *Sparkol videoscribe* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi di Kelas XI MIPA MAN 1 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024.