

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan, pendidik harus dapat mengelola pembelajaran dengan baik dalam berbagai aspeknya, antara lain dari segi pemilihan metode, media, pendekatan dan teknik mengajar.

Didalam sekolah berlangsungnya proses belajar dan mengajar antara peserta didik dengan pendidik sebagai individu yang belajar agar menjadi manusia dewasa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Menurut undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Disituasi pandemi COVID-19 sekarang ini pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dari rumah dan bukan lagi di sekolah, walaupun dalam hal-hal tertentu proses pembelajaran itu diwajibkan ke sekolah tetapi dalam kegiatan pembelajaran tertentu. Oleh sebab itu ada banyak kendala yang dialami oleh siswa,

khususnya dalam pembelajaran. Dimana akan sangat berbeda rasanya pembelajaran yang dilakukan dari rumah daripada langsung di sekolah. Oleh karena itu seorang pendidik harus lebih berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu penunjang berlangsungnya pembelajaran yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan. Penggunaan media pembelajaran yang relevan, memungkinkan siswa dapat berfikir konkrit meskipun tidak kesekolah, dan hal ini akan mengurangi salah paham antara siswa dan pendidik. Atau dengan kata lain media pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran.

Pada hakekatnya, penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran. Menurut Mahsun (2014:232) menyatakan bahwa, "seorang siswa memperoleh pengetahuan bukan hanya dari pendidikan formal juga dari sumber-sumber lain, seperti: media, pengalaman, orang lain atau dirinya dan lingkungan hidupnya". Salah satu media yang akan digunakan yaitu berupa media pembelajaran Audiovisual, yang akan mempermudah belajar peserta didik.

Seperti disampaikan oleh wati (2016, hal.44-45) menyatakan bahwa "Media audiovisual adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, ide, dalam pembelajaran". Kemudian, dengan adanya penelitian ini yang di bantu oleh media audiovisual diharapkan pembelajaran yang berbentuk abstrak akan menjadi konkrit dan akan merangsang rasa ingin tahu siswa. Dengan kata lain

dengan penggunaan media audiovisual ini siswa pun akan lebih aktif, termotivasi, dan semangat dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting, yaitu sebagai penyalur pesan. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audiovisual. Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Peneliti melihat di dalam sekolah itu sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik harus mempunyai keterampilan untuk menarik perhatian siswa serta memudahkan untuk memahami materi yang disampaikan. Pendidikan agama bukan hanya sekedar proses penyampaian materi tetapi juga nilai-nilai ajaran agama Kristen, karena tujuan pendidikan agama Kristen adalah untuk menjadikan manusia bertaqwa kepada Tuhan.

Hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif meliputi perubahan dalam segi penguasaan ilmu pengetahuan dan perkembangan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, aspek afektif meliputi perubahan segi mental, perasaan dan kesadaran dan aspek psikomotorik meliputi perubahan dalam segi tindakan bentuk psikomotorik. Pendidik dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Pendidik juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan, membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Di sekolah SMK Swasta Marisi Medan sewaktu peneliti melaksanakan PPL(Progam Pengenalan Lapangan) peneliti telah melakukan observasi : ketika pembelajaran Pendidikan Agama Kritten sedang berlangsung, peneliti melihat siswa kurang berantusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran , hal itu selain karena pembelajaran yang dilakukan dengan daring atau online, metode mengajar guru juga masih di dominasi menggunakan media tradisional seperti guru lebih banyak menggunakan metode konvensional atau ceramah, buku cetak dan siswa mencatat materi yang diberikan guru.

Kreativitas belajar menurut suyanto dan asepdjinad (2013: 78) bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas yaitu: pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga , kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Kelima, kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

Oleh karena itu, kreativitas merupakan sifat yang kompleks antara seluruh anak-anak, dimana anak itu mampu berkreasi dengan spontan. Menurut Barron (dalam asrori,2008:38) mendefenisikan “ Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru,tetapi dapat juga sebagai kombinasi unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan hal di atas dapat di mengerti bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang di gunakan pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Media di harapkan dapat memberikan arah kepada pendidik untuk memecahkan masalah yang ada timbul dalam proses belajar mengajar. Dan dapat menumbuhkan dorongan untuk belajar sehingga kreativitas siswa untuuk belajar meningkat. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Daring Terhadap Meningkatnya Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Swasta Marisi Medan Tahun Ajaran 2021/2022”**.

B . Ruang Lingkup Masalah

Secara umum ruang lingkup masalah adalah merupakan hal sangat penting untuk di tentukan lebih dahulu sebelum sampai pada tahap pembahasan selanjutnya. Ruang lingkup perlu dilakukan agar tujuan penulisan skripsi ini, lebih terarah dan teratur ke arah yang hendak peneliti teliti. Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka dapat di rumuskan ruang lingkup masalah yang menjadi titik tolak dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya Penggunaan media pembelajaran audiovisual dalam belajar
2. Pembelajaran yang kodusif yang menyebabkan rendahnya kreativitas belajar peserta didik.

3. Guru mata pelajaran pendidikan agama kristen dalam melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan media pengajaran yang masih menggunakan media visual seperti buku cetak.
4. Penjelasan pendidik yang bersifat lisan atau konvensional menyebabkan mereka semakin tidak mengerti akan materi yang di sampaikan dan sering kali mengakibatkan kebosanan peserta didik.
5. Kurangnya kreativitas pendidik dalam proses penyampaian materi PAK dalam kelas

Media pembelajaran Audiovisual Daring (Variabel X)

Pengajaran dengan menggunakan media audiovisual adalah cara atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual (Asnawir,2020:95). Pengertian Audiovisual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,keterampilan,atau sikap.

Menurut Bates Pengajaran audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar. Ciri atau indikator media pembelajaran audiovisual yaitu sebagai berikut:

1. Kaset audio/CD audio
2. Siaran radio (radio broadcasts)
3. Slide (film bingkai)

4. Film
5. Kaset video/CD video
6. Tayangan TV(Tvbroadcast)
7. Video interaktif
8. Pembelajaran berbantuan komputer (Tutorial/penjelasan, komputer assisted Instruction)

Dari beberapa jenis media audiovisual yang penulis uraikan di atas adapun jenis media audiovisual yang akan di kaji yaitu penulis membatasi indikator X menjadi 3 sebagai berikut :

1. Film :

Film yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari yang baik memiliki ciri sebagai berikut: (1) Sesuai dengan tema pembelajaran, (2) dapat menarik minat siswa (3) benar dan autentik (4) up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan (5) sesuai dengan tingkat kematangan siswa (6) pembendaharaan bahasa yang benar.

2. Video :

Video sebagai audiovisual menampilkan gerak, pesan yang di sajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Menurut Briggs dikutip dari cecep kustandi & dr.deddy darmawan,2020, bahan belajar video adalah suatu alat fisik yang dapat memyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar.

3. Pembelajaran berbantuan komputer

Pembelajaran berbantuan komputer yaitu berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran,latihan dan lain sebagainya.

Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar dapat di artikan sebagai alat-alat grafis,photografis, atau elektronik untuk menangkap,memperoses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad,2002:3). Media audiovisual, adalah merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan sikap,ide. Media audiovisual dapat di bagi menjadi dua yaitu media audio visual diam dan media audio gerak. Dilihat dari segi keadaannya , media audiovisual dibagi menjadi audiovisual murni dan audiovisual tidak murni.

Meningkatnya Kreativitas Belajar (Variabel Y)

Menurut Barron (dalam asrori,2008:38) mendefenisikan “ Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru,tetapi dapat juga sebagai kombinasi unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Menurut (Kusuma 2010:2) mengatakan bahwa “ proses kreativitas membutuhkan kehadiran orang lain untuk berbagi ide,pikiran,dan penemuan-penemuan,sebagai variabel (Y).

Faktor –faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa antara lain: Faktor internal, faktor eksternal dan faktor instrumental. Pieres(asrori,2009:72) berpendapat bahwa indikator kreativitas belajar siswa dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Memiliki dorongan yang tinggi dan keterlibatan yang tinggi
2. Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri
3. Memiliki kemandirian tinggi
4. Memiliki inisiatif dan Cenderung kritis
5. Energik dan ulet dan memiliki ketekunan yang ulet
6. Cenderung kritis dan berani menyatakan pendapat
7. Memiliki disiplin diri yang tinggi dan kemampuan berfikir kreatif (devergen) yang tinggi
8. Memiliki memori dan atensi yang baik
9. Memiliki wawasan yang luas.

Adapun kreativitas belajar siswa yang akan penulis teliti dengan menggunakan variabel X di atas yaitu:

1. Memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi dan keterlibatan yang tinggi.

Pengertian motivasi dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) adalah “Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu”. Dalam hal ini dorongan yang timbul pada diri siswa keterlibatan dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas belajarnya.

2. Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri

Memiliki rasa ingin tahu tidak jauh berbeda dengan adanya kata dorongan atau pun motivasi yang menumbuhkan minat siswa untuk belajar, Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) ingin tahu berarti “persaan atau sikap yang kuat mengetahui sesuatu. Dengan adanya keyakinan dan kepercayaan yang akan menjadikan seorang atau siswa itu percaya diri. Percaya diri adalah suatu keadaan dimana seorang merasa percaya dan mengakui akan pribadinya dalam melakukan atau menyelesaikan suatu masalah. Memiliki wawasan yang luas
Memiliki wawasan yang luas menurut penulis artinya siswa dapat konsep cara pandang yang luas dimana bisa mendapat sebuah pengetahuan yang banyak dan kita mengerti banyak nya hal yang ada didunia ini.

Berdasarkan uraian tentang kreativitas belajar diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas belajar dimaksud adalah kemampuan –kemampuan yang dimiliki oleh anak didik(siswa) dalam proses pembelajaran atau mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik dalam ranah kognitif,afektif, dan psikomotorik.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tepat dan terarah, maka diperlukan pembatasan masalah. Berdasarkan Ruang lingkup masalah diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yakni:

1. Media pembelajaran audiovisual film yang akan dikaitkan dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa
2. Media pembelajaran audiovisual video yang akan di kaitkan dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa
3. Media pembelajaran audiovisual bantuan komputer (totorial/penjelasan) yang akan dikaitkan dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa
4. Sampel yang akan di teliti dalam penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi SMK Swasta Marisi Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas penulis merumuskan beberapa rumusan masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sejauhmana pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap meningkatnya kreativitas belajar siswa kelas kelas XI akuntansi SMK Swasta Marisi Medan?
2. Sejauhmana pengaruh media audiovisual film terhadap meningkatnya kreativitas belajar siswa kelas XI akuntansi SMK Swasta Marisi Medan?
3. Sejauhmana pengaruh Media pembelajaran audiovisual bantuan komputer yang akan dikaitkan dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa kelas kelas XI akuntansi SMK Swasta Marisi Medan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah yang di kemukakn di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Tujuan Umum

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan audiovisual film dan video terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI akuntansi Swasta Marisi Medan.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan audiovisual Pembelajaran berbantuan komputer terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI akuntansi Swasta Marisi Medan.

Tujuan Khusus :

1. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh media audiovisual film terhadap meningkatnya kreativitas belajar siswa kelas XI akuntansi SMK Swasta Marisi Medan.
2. Untuk menegtahui sejauhmana pengaruh media audiovisual video terhadap meningkatnya kreativitas belajar siswa kelas XI akuntansi SMK Swasta Marisi Medan.
3. Media pembelajaran audiovisual bantuan komputer yang akan dikaitkan dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa kelas kelas XI akuntansi SMK Swasta Marisi Medan.

F. Manfaat penelitian

Setelah melakukan penelitian, maka diharapkan hasil penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

Manfaat teoritis :

1. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan yang dapat diterapkan langsung kedalam praktik pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran audiovisual film dan vido dalam meningkatkan krativitas belajar siswa.
2. Sebagai sumber referensi pendidikan yang akurat untuk para peneliti selanjutnya.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti dan guru mata pelajaran pendidikan agama kristen serta pengembangan teori media pembelajaran audivisual

film dan video. Bahan informasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual film dan video gerak terhadap meningkatnya kreativitas belajar siswa . Dan sebagai penambah khazanah karya ilmiah dalam dunia pendidikan.

4. Dapat membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa dimasa yang akan datang dengan baik, kreatif, selain itu guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran audiovisual dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar atau sebagai media penyampai materi.

Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan atau pemikiran dalam evaluasi kurikulum,dan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang dipimpin.
2. Bagi siswa, sebagai panduan belajar untuk meningkatkan kemampuan kreativitas belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran audioviisual.
3. Bagi peneliti, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Kristen di Universitas HKBP Nommensen. Dan kemudian sebagai bahan meningkatkan mutu atau kemampuan penulis sebagai calon guru.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kerangka Teoritis

Kerangka Teoritis dibuat adalah untuk membahas aspek aspek yang memilik hubungan dengan masalah penelitian. Adapun aspek yang akan di bahas adalah Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Pendidikan Agama Kristen.

A.1. Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual

A.1.1 Pengertian Pengaruh

Menurut hugiono dan poerwantara (1987:47) “ Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan sorongan suatu efek sedangkan menurut badudu dan zain (2001:103) “ Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi , sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain. Sedangkan Lus Gottschalk(1975:171) mendefenisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk terhadap pemikiran dan perilaku manusia baik sendiri- sendiri ataupun kolektif (Gottschalk 1975:171).

Berdasarkan pengertian pengaruh menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik.

Maka pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap meningkatnya kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen setelah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh mana pengaruh media audiovisual tersebut terhadap meningkatnya kreativitas belajar siswa.

A.1.2 Pengertian Media

Menurut sudiman (1986) Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harafiah berarti “ tengah” , ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan(arsyad 3002:3).

Menurut Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia,materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan,atau sikap (Arsyad 2003:3).

Menurut Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film,foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan-bahan cetakan,dan sejenisnya adalah media komunikasi. Membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran maka media itu di sebut media pembelajaran (Arsyad 2013: 3-4).

Berdasarkan pengertian media yang dikemukakan diatas maka penulis berpendapat bahwa media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Atau dapat disimpulkan media merupakan bagian dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

A.1.3 Pengertian Pembelajaran

Sementara menurut Sadiman(1984) pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (cecep kustandi,dkk 2020:3). Pembelajaran juga menurut Munadar, yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai rtujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran juga merupakan upaya menciptakan kondisi dengan segala agar tujuan pembelajaran dapat di permudah (facilitated) pencapaiannya.(Prawiradilaga & Eveline2007:4).

Menurut Warista (2008) pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "Intructon" yang dalam bahasa Yunani di sebut Intractus atau "Intruce" yang berarti menyampaikan pikiran,dengan demikian arti intruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang lebih secara bermakna melalui pembelajaran (Bambang Wisata 2008:265). Pembelajaran di sebut juga kegiatan pembelajaran (Instruksinal) adalah usaha

mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara dalam kondisi tertentu(Miarso,2004:528).

Dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas Pasa 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar(Depdiknas,2003:7).

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas maka penulis berpendapat bahwa pembelajaran itu merupakan suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik, atau dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi keadaan agar terjadi belajar.

Ciri –ciri pembelajaran (buku cecep kustansi & daddy darmawan,2020 hal 1) adalah sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur –unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
2. Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.

A.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Istarani & Pulungan (2016) media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang di gunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu di sebut media pembelajaran sedangkan komunikasi adlah sistem penyampaiannya (Istarani & Pulungan ; 2016:77-78).

Menurut Gerlach & Ely (1971) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus sebagai alat –alat grafis ,photografis,atau elektrinis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Jakob dkk.(2002) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan pengalaman belajar. Media pembelajaran dapat sebagai alat atau cara yang digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai peserta didik harus memilih media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan dapat melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajara(Ridwan Abdullah Sani:321).

A.1.5 Jenis-Jenis Media

Dalam pembahasan ini, sesuai dengan batasan masalah maka penulis akan menjelaskan jenis-jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran(Ridwan Abdullah Sani:327-328), yaitu:

1. Media audio

Media audio yaitu media yang hanya dapat didengarkan saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, misalnya radio, rekaman suara.

2. Media visual

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara, misalnya film slide,foto,transparansi, lukisan, peta, gambar,dan media grafis.

3. Media Audio-visual

Media audiovisual yaitu jenis media yang memngandung unsur gambar dan suara, misalnya: Rekaman Video, film, slide, suara,televisi dan lain sebagainya. Pada umumnya media ini di anggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung undur gambar dan suara, sehingga mengaktifkan unsur penglihatan dan pendengaran.

A.1.6 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum fungsi media pembelajaran adalah sebagai intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1985):28) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat, (2) menyajikan informasi, (3) memberi intruksi (Arsyad 2013:19-20).

Dalam buku (Ridwan Abdullah Sani :3225-326), beberapa peran dan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa –peristiwa tertentu.

Peristiwa –peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan kamera atau video. Foto atau video yang di rekam tersebut dapat di putar ulang untuk diamati dan dipelajari.

2. Memanipulasi keadaan dan peristiwa atau objek tertentu

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit, sehingga mudah dipahami oleh siswa dan mengurangi terjadinya kesalahan pemahaman konsep.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Belajar dengan menggunakan media dapat menambah motivasi belajar, sehingga perhatian dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran akan lebih meningkat (Ridwan Abdullah Sani :3225-326).

A.1.7 Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. (Arsyad 2013:10).

Daryanto mengemukakan beberapa landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain:

1. Landasan Fisiologis

Ada satu pandangan bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain maka baik menggunakan media hasil teknologi baru.

2. Landasan Psikologis

Dengan memperhatikan keberagaman dan keunikan proses belajar, ketetapan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap

hasil maupun minat belajar siswa. Diadakannya pemilihan media yang tepat menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan objek yang diamati.

3. Landasan Teknologi

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber belajar. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga sistem pembelajaran yang lengkap.

4. Landasan Empiris

Pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru. Akan tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, materi pembelajaran, dan media itu sendiri.

A.2 Media Audiovisual Daring

A.2.1 Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sujana & Rival (2003:58) mengemukakan bahwa media audiovisual adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang di tangkap oleh indra pandang dan pendengaran. Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah di jelaskan, maka media audiovisual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.

(Hermawan,2007) mengemukakan bahwa “ Media Audiovisual adalah media intruksional modren yang sesuai dengan perkembangan Zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan tegnologi) meliputi media yang dapat dilihat di dengar.

A.2.2 Karateristik Media Audiovisual

Pembelajaran menggunakan teknologi audiovisual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk meyajikan pesa-pesan audiovisual. Asryad (2010:31) mengemukakan bahwa media audiovisual memiliki karateristik sebagai berikut :

1. Mereka biasanya bersifat liniear
2. Mereka biasanya menyajikan visual dinamis
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang / pembuatnya
4. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak

5. Mereka di kekembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
6. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan pelibatan interaktif murid ysng rendah.

A.2.3. Kelebihan dan Kelemahan Media Audiovisual

Setiap jenis media yang digunakan dalam dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media Audio Visual Asyard (2010: 49-50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan keterbatasan media audiovisual dalam pembelejaran sebagai berikut:

A.2.3.1 Kelebihan Media Audiovisual

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa
2. Film dan Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat di saksikan secara berulang-ulang jika di pandang perlu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap sikap dan segi efektif lainnya
4. Film dan Video dapat mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Film dan Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat
6. secara langsung

7. Film dan Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil
8. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame.

A.2.3.2 Kelemahan Audiovisual

1. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat film di pertunjukkan , gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin dfisampaikan melalui film tersebut
3. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan di produksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan da kelemahan media audiovisual yang berupa film dan video bukan merupakan suatau kendala dalam pembelajaran.

A.2.4 Langkah- langkah Menggunakan Media Audiovisual

Media audiovisual memiliki langkah-langkah dam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah- lanhkah pembelajaran menggunakan media audivisual adalah sebagai berikut.

A.2.4.1 Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
2. Mempelajari buku buku petunjuk media
3. Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan

A.2.4.2 Pelaksanaan/ Penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audiovisual , guru perlu memerhatikan seperti:

1. Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan
2. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai
3. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung
4. Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

A.1.4.3 Tindak Lanjut

Aktifitas dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audiovisual. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi,observasi,ekperimen, latihan dan tes, Sumarno(2011).

A.3 Kreativitas Belajar

A.3.1 Pengertian Kreativitas Belajar

Menurut suyanto dan asepdjinar (2013: 78) bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas yaitu: pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Kelima, kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

Menurut Barron (dalam Asrori, 2008:38) mendefinisikan “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Menurut (Kusuma 2010:2) mengatakan bahwa “ proses kreativitas membutuhkan kehadiran orang lain untuk berbagi ide, pikiran, dan penemuan-penemuan.

Dari beberapa penemuan teori di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan kreativitas belajar seseorang dapat menemukan penemuan-penemuan baru atau menciptakan sesuatu yang baru dalam melakukan pembelajaran. Sebaliknya tanpa adanya kreativitas seseorang

tidak mungkin dapat menemukan atau menciptakan penemuan - penemuan baru. Kreativitas akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar.

Dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menciptakan sesuatu yang baru apabila ia aktif dan kreatif dan memiliki rasa ingin tahu.

A.3.2 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar

Pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal penting, sebab jika kreativitas siswa tidak muncul maka proses pembelajaran tersebut akan statis, artinya tidak ada interaksi yang baik antara pendidik dan anak didik, oleh karena itu kita harus mengetahui dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa.

Kreativitas belajar dan konteks ini, berarti para siswa diharapkan mampu membuat koneksi(keterkaitan) atas diri mereka sendiri, untuk hadir dan menghasilkan kombinasi-kombinasi baru, untuk mengaplikasikan imajinasi dalam bahasa yang mereka gunakan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar antara lain:

1. Faktor internal siswa : adalah siswa berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis(jasmaniah), dan aspek psikologis (jasmaniah), meliputi kesempurnaan fungsi seluruh panca indra terutama otak, karena otak adalah sumber dan menara pengontrol kegiatan badan manusia.

2. Faktor eksternal siswa : faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor non sosial
3. Faktor instrumental : yang terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, alat pengajaran, media pengajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi belajar yang digunakan akan mempengaruhi proses belajar dan kreativitas belajar.

A.3.3 Aspek –Aspek Dasar Kreativitas

Menurut Istirani & Intan Pulungan (:131) kreativitas memiliki beberapa aspek-aspek mendasar antara lain:

1. Ketangkasan , yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak
2. Fleksibel, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran
3. Originalitas, kemampuan untuk berfikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik
4. Elaborasi , kemampuan untuk menambah hal-hal yang detil dan baru atas pemikiran-pemikiran atau suatu hasil tertentu.(Amal Abdussalam Al-Khali 2005:29).

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual bertujuan untuk kristalisasi atau rancang bangun atau desain penelitian dan teori yang akan di kemukakan terdahulu dalam rangka teoritis. Kerangka konseptual berorientasi kepada masalah media pembelajaran Audiovisual daring terhadap Meningkatnya kreativitas Belajar Siswa. Untuk menguji kebenaran sejauh mana pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual film, video, dan terhadap Meningkatnya kreativitas belajar siswa maka kerangka konseptual akan membahas tentang:

B.1 Media Pembelajaran Audiovisual Film Bersuara

Film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari yang baik memiliki ciri sebagai berikut: (1) Sesuai dengan tema pembelajaran, (2) dapat menarik minat siswa (3) benar dan autentik (4) up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan (5) sesuai dengan tingkat kematangan siswa (6) pembendaharaan bahasa yang benar.

Beberapa keunggulan belajar dengan menggunakan film adalah sebagai berikut(Ridwan Abdullah Sani :354-357):

1. Setiap siswa akan dapat mempelajari sesuatu dari sebuah film yang ditayangkan. Siswa yang cerdas maupun siswa yang lamban akan

memperoleh sesuatu dari film. Sebuah film dapat digunakan untuk mengatasi keterampilan membaca dan penguasaan bahasa yang kurang.

2. Film sangat bagus untuk mengamati suatu proses. Penggunaan gerakan lambat dan pengulangan gerakan akan dapat memperjelas uraian dan ilustrasi.
3. Sebuah film dapat digunakan untuk menampilkan kembali masa lampau dan menyajikan kembali kejadian-kejadiansejarah masa lampau.
4. Sebuah film dapat menayangkan pengembaraan dari suatu tempat ketempat lain, atau dari suatu negara ke negara lain sehingga horizon menjadi amat lebar, dan dunia luar dapat “ dibawa” masuk kelas.
5. Sebuah film dapat digunakan untuk menyajikan teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
6. Sebuah film dapat digunakan untuk mendatangkan seorang ahli dan mendengarkan suara di kelas
7. Sebuah film dapat menarik perhatian siswa
8. Film bersifat lebih realistik, serta dapat diulang-ulang dan di hentikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
9. Film dapat digunakan untuk memotivasi siswa melakukan kegiatan-kegiatan belajar tertentu.

Firman Tuhan yang menjadi pedoman dalam pembahasan Film ini yang dimana Film adalah merupakan suatu alat pembelajaran, bagi siswa salah satu dapat diangkat nats alkitab menjadi contoh sehingga Film itu disebut juga suatu kebutuhan bagi pelajar adalah Mazmur 23: 1 “ Tuhan adalah gembalaku takkan kekurangan aku”. Yang

maksudnya adalah kalimat ini menunjukkan hubungan berharga dan amat dekat antara orang percaya dengan Tuhan dan dalam pimpinan dan bimbingan Tuhan, kita akan dicukupkan. Dengan begitu adanya penemuan sebuah media Film dalam pembelajaran khusus pada pendidikan agama kristen, tentu saja dikarenakan firman Tuhan juga menyatakan bahwa umatnya takkan kekurangan.

B.2 Media Pembelajaran Audivisual Video

Video sebagai audiovisual adalah video yang menampilkan gerak, pesan yang di sajikan atau di samapaikan bisa bersifat fakta(kejadian penting atau berita) maupun fiktif(cerita), video adalah tayangan proyeksi bergerak yang dapat direkam kapan saja tanpa perlu ada skenario khusus. Video dapat berisi informasi edukatif atau intruksional.

Keunggulan penggunaan video sebagai media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian siswa untuk belajar tentang sebuah fakta atau cerita
2. Dapat digunakan untuk pembelajaran bagi siwa-siwa yang memiliki gaya belajar yang berbeda
3. Dapat menghadirkan informasi dari para ahli/spealis yang telah membuat video untuk kebutuhan ilmu pengetahuan
4. Dapat menyajikan demonstrasi(kompleks) yang telah di persiapan direkam sebelumnya, sehinga guru dapat memusat kan perhatian pada penyajiannya.

5. Dapat digunakan secara berulang, sehingga menghemat waktu, biaya, dan tenaga
6. Dapat digunakan untuk mempelajari objek atau lingkungan yang tidak bersahabat, misalnya tentang kehidupan harimau atau kehidupan di laut dalam
7. Dapat digunakan untuk mempelajari kehidupan masyarakat di berbagai daerah
8. Dapat disisipi dengan komentar yang diperlukan dalam penjelasan sebuah peristiwa, misalnya pada video berita
9. Gambar proyeksi dapat dibekukan untuk diamati dengan seksama
10. Guru dapat mengatur gambar yang akan menghentikan dengan menggunakan fasilitas yang tersedia pada pemutar video atau komputer
11. Pemutaran video dengan LCD proyektor tidak perlu dilakukan dalam ruangan yang gelap, sehingga interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa dapat masih dilakukan.

Beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dalam menggunakan video dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menayangkan bagian tertentu yang terkait dengan tujuan pembelajaran
2. Menghentikan video untuk mengecek pemahaman siswa, mengajukan pertanyaan, menuliskan jawaban pertanyaan yang dibuat sendiri oleh siswa, memprediksi, membuat hipotesis dan menebak apa yang akan terjadi
3. Menunjukkan video tanpa suara dan memberi komentar
4. Menutup sorotan video agar gambar tidak terlihat, namun suara masih terdengar.

5. Memutar kembali video untuk melakukan pengamatan secara lebih teliti dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan.

Beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dan diatasi dalam menggunakan video sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kadangkala perhatian siswa sulit di kontrol, sehingga kurangberpartisipasi
2. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah dan harus di imbangi dengan bentuk unpan balik
3. Pada umumnya video amatir tidak menampilkan detail dari objek yang di sajikan secara sempurna
4. Membutuhkan peralatan yang cukup mahal dan perlu dijaga keamanannya.

Firman Tuhan yang menjadi pedoman tentang video ini adalah seperti yang tertulis di nats Alkitab Matius yaitu “ Perumpamaan tentang seorang penabur” meski kita ketahui Tuhan yesus juga pada jaman dulu sudah menggunakan Media dalam pengajarannya pengabarkan injil, salah satu media yang digunakan Tuhan yesus yaitu (Matius 13: 4 dan 14 yaitu pada waktu ia menabur , sebagian benih itu jatuh dipinggir jalan, lalu datang lah burung dan memakannya sampai habis. Maka pada meereka genaplah nubuat yesaya, yang berbunyi “ kamu akan mendengar ddan mendengar namun tidak mengerti, kamu akan melihat dan melihat namun tidak mengganggap).

B.3 Media Pembelajaran Audiovisual Pembelajaran berbantuan komputer (Penjelasan, komputer assisted Instruction)

Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) adalah proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi di komputer dalam proses belajar mengajar. Yang bertujuan membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran baik melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun berbagai arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui interface (antar muka) multimedia (Emithu, 2010). Banyak istilah asing yang menafsirkan diri sebagai PBK antara lain Komputer Assisted Instruction (CAI), Komputer Based Instruction (CBI), Komputer Assisted Learning (CAL), Komputer Managed Instruction (CMI), dan Komputer Based Education (CBE) (Alessi, 1991). Istilah CAI umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa mendapatkan informasi maupun latihan dan soal-soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dalam system komputer. Materi pelajaran dapat disajikan program CAI melalui berbagai metode seperti: tutorial, drill and practice, simulasi, games, problem-solving, discovery dan inquiry (Heinich et al, 1993).

B.3.1 Model Pembelajaran Berbantuan Komputer (Tutorial/(Penjelasan)

Jenis PBK ini digunakan untuk menyampaikan suatu materi pengajaran. Tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, dimana komputer menyampaikan materi, sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.

Materi tutorial dapat dibedakan menjadi tutorial linier dan tutorial bercabang (Hastuti, 1997). Tutorial linier menyajikan suatu topik ke topik berikutnya sesuai urutan yang telah ditetapkan oleh pemrogram sehingga siswa tidak dapat memilih materi pembelajaran sesuai keinginan dan kemampuannya. Sebaliknya pada tutorial bercabang perbedaan individu diperhatikan dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mempelajari materi sesuai keinginan dan kemampuannya. Dalam hal ini, tutorial bercabang memiliki kelebihan dibandingkan tutorial linier, karena:

1. Siswa dapat menentukan materi yang akan dipelajari.
2. Pembelajaran lebih menarik, kreatif dan fleksibel.
3. Pembelajaran lebih efektif.

Bagaimanapun model pembelajaran berbantuan komputer merupakan pembelajaran yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia khususnya dalam pembelajaran. Karena itu manusia perlu menyelaraskan antara kehidupan agama dan IPTEKnya. Hendaknya sebagai orang kristen tetap melandaskan dengan firman Tuhan. Firman Tuhan yang menjadi pedoman dalam pembelajaran berbantuan komputer ini adalah Keluaran 35: 30-31 yaitu Berkatalah Musa kepada israel :” lihatlah, Tuhan telah menunjuk Bezaleel bin uri bin hur, dari suku Yehuda, dan telah memenuhinya dengan roh Allah, dengan keahlian, pengertian dan pengetahuan, dalam segala macam pekerjaan. artinya Allah menciptakan manusia dengan penegertian dan pengetahuan agar dapat memenuhi tujuan penciptaan manusiayang berkuasa atas bumi.

B.4 Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar menurut suyanto dan asepep djinad (2013: 78) bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas yaitu: pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Kelima, kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan. Oleh karena itu, kreativitas merupakan sifat yang kompleks antara seluruh anak-anak, dimana anak itu mampu berkreasi dengan spontan.

Menurut Barron (dalam asrori,2008:38) mendefinisikan “ Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru,tetapi dapat juga sebagai kombinasi unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Adapun indikator kreativitas belajar siswa yang akan penulis teliti dengan menggunakan variabel X di atas yaitu:

1. Memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi dan keterlibatan yang tinggi.

Pengertian motivasi dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) adalah “Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu”. Dalam hal ini dorongan yang timbul pada diri siswa keterlibatan dalam belajar sehingga siswa

dapat meningkatkan kreativitas belajarnya. Firman Tuhan yang menjadi pedoman tentang Memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi dan keterlibatan yang tinggi ini adalah seperti yang tertulis dalam nats Alkitab 1 Korintus 10: 13 “ Pencobaan yang kamu alami adalah pencobaan-penconaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia sebab itu ia tidak akan membiarkan kamu di cobai melampaui kekuatanmu. Sewaktu kamu di cobai ia akan memberikan kepadamu jalan keluar sehingga kamu dapat menanggungnya”.

2. Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri

Memiliki rasa ingin tahu tidak jauh berbeda dengan adanya kata dorongan atau pun motivasi yang menumbuhkan minat siswa untuk belajar, Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) ingin tahu berarti “ persaaan atau sikap yang kuat mengetahui sesuatu. Dengan adanya keyakinan dan kepercayaan yang akan menjadikan seorang atau siswa itu percaya diri. Percaya diri adalah suatu keadaan dimana seorang merasa percaya dan mengakui akan pribadinya dalam melakukan atau menyelesaikan suatu masalah. Firman Tuhan yang menjadi pedoman tentang Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri ini adalah seperti yang tertulis dalam nats Alkitab 1 Korintus 1: 27 : Tetapi apa yang bodoh bagi dunia, dipilih Allah

untuk memalukan orang-orang yang berhikmat, dan apa yang lemah bagi dunia, dipilih Allah untuk memalukan apa yang kuat”.

3. Memiliki wawasan yang luas

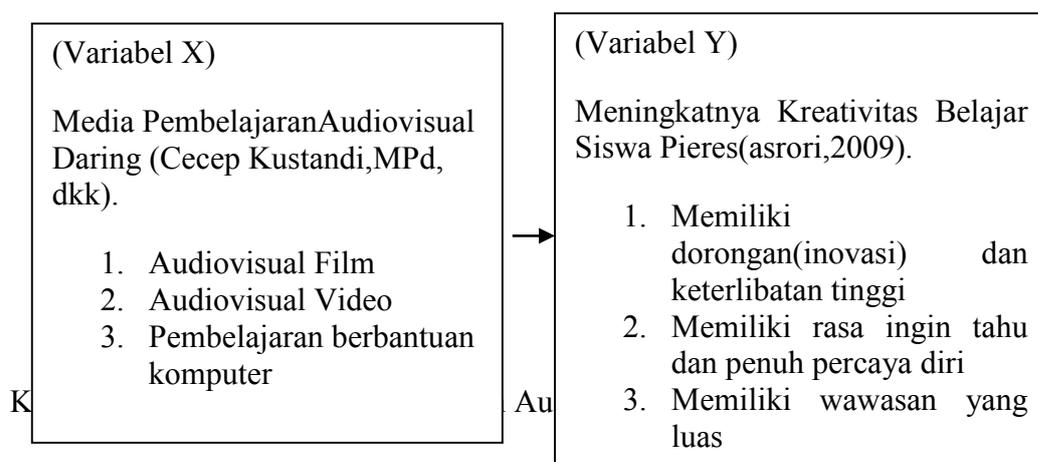
Memiliki wawasan yang luas menurut penulis artinya siswa dapat konsep cara pandang yang luas dimana bisa mendapat sebuah pengetahuan yang banyak dan kita mengerti banyak hal yang ada di dunia ini. Firman Tuhan yang menjadi pedoman tentang memiliki wawasan yang luas ini adalah seperti yang tertulis dalam nats Alkitab Amsal 23: 18 “ karena masa depan Akan ada dan harapanmu tidak akan hilang”. Artinya setiap kita diberi Tuhan karunia karunia didalam hidup untuk melanjutkan hidup. Oleh karena itu setiap kita harus mengejar itu.

Berdasarkan uraian tentang kreativitas belajar diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas belajar dimaksud adalah kemampuan –kemampuan yang dimiliki oleh anak didik(siswa) dalam proses pembelajaran atau mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik dalam ranah kognitif,afektif, dan psikomotorik.

C. Model Penelitian

Secara sistematis dalam rangka analisis pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Daring Terhadap Meningkatnya Kreativitas Belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar Paradigma Penelitian



Y = Meningkatnya Kreativitas Belajar Siswa

D. Penelitian Relevan

Untuk memperkaya atau memperluas wawasan dari hasil penelitian yang di ajukan, maka dengan ini dimasukkan beberapa penelitian yang relevan terkait dengan judul yang diajukan. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Tioris Rika Marbun (2020), dengan judul pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI-Ak SMK

Swasta Sinar Husni labuhan Deli. hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran guru berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar . Hal itu di buktikan dengan hasil uji hipotesis secara parsial yang menyebut bahwa nilai signifikan media pembelajaran pada taraf signifikan 0,05 adalah sebesar 0,000 sehingga $0,005 < 0,05$, maka dengan demikian media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI akuntansi Sinar Husni Lab. Deli.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Arifin penelitian (2015), hasil dengan judul pengaruh media audiovisual terhadap minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan dari pengujian penggunaan media audiovisual secara keseluruhan membuat guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa lebih menarik dan bervariasi, sehingga dapat menarik minat siswa yang untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini berarti tingkat kesesuaian media audiovisual yang digunakan dalam materi pelajaran, maka minat belajar semakin meningkat.

Berdasarkan persamaan penelitian yang terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada media pembelajaran yang diterapkan sama. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran peneliti sebelumnya meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan gabungan dari kata “ hypo” yang artinya dibawah, dan “tesis” yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum

tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti (Suharsimi Arikunto,2000:57). Dengan demikian, menurut Suharsimi, Hipotesis adalah alternative dugaan jawaban yang dibuat oleh penelitian bagi problema yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Berdasarkan keterangan diatas maka penulis menduga bahwa :

1. Diduga terdapat pengaruh yang signifikan Media Film terhadap Meningkatnya Kreativitas Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI Akuntansi Swasta Marisi Medan T.A 2021/2022
2. Diduga terdapat pengaruh yang signifikan Media Pendidikan Video terhadap Meningkatnya Kreativitas Belajar siswa Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI Akuntansi Swasta Marisi Medan T.A 2021/2022
3. Diduga terdapat pengaruh yang signifikan Media pembelajaran berbantuan komputer terhadap Meningkatnya Kreativitas Belajar siswa Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI Akuntansi Swasta Marisi Medan T.A 2021/2022

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam menyelesaikan penelitian ini maka penulis akan memaparkan langkah-langkah dan menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan masalah ini. Metode berasal dari kata *methodos* (yunani) yang artinya adalah cara atau menuju jalan. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk ke absahannya.

A. Defenisi Operasional

Perlu peneliti jelaskan dengan singkat defenisi operasional dari indikator empirik variabel (X) dan variabel (Y) adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas (independent Variable)

1.1 Media Pembelajaran Audivisual

a. Film

Film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam

membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa. Sehubungan dengan apa yang dipelajari film yang baik memiliki ciri sebagai berikut:

- (1) Sesuai dengan tema pembelajaran,
- (2) dapat menarik minat siswa
- (3) benar dan autentik
- (4) up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan
- (5) sesuai dengan tingkat kematangan siswa
- (6) pembendaharaan bahasa yang benar.

b. Video

Video sebagai audiovisual adalah video yang menampilkan gerak, pesan yang di sajikan atau di samapaikan bisa bersifat fakta(kejadian penting atau berita) maupun fiktif(cerita), video adalah tayangan proyeksi bergerak yang dapat direkam kapan saja tanpa perlu ada skenario khusus. Video dapat berisi informasi edukatif atau intruksional.

Keunggulan penggunaan video sebagai media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian siswa untuk belajar tentang sebuah fakta atau cerita

2. Dapat digunakan untuk pembelajaran bagi siswa-siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda
3. Dapat menghadirkan informasi dari para ahli/spealis yang telah membuat video untuk kebutuhan ilmu pengetahuan
4. Dapat menyajikan demonstrasi(kompleks) yang telah di persiapkan direkam sebelumnya, sehingga guru dapat memusat kan perhatian pada penyajiannya.
5. Dapat digunakan secara berulang, sehingga menghemat waktu, biaya,dan tenaga
6. Dapat digunakan untuk mempelajari objek atau lingkungan.
7. Dapat digunakan untuk mempelajari kehidupan masyarakat di bedrbagai daerah
8. Dapat disisipi dengan komentar yang di perlukan dalam penjelasan sebuah peristiwa ,misalnya pada video berita
9. Gambar proyeksi dapat dibekukan untuk diamati dengan seksama
10. Guru dapat mengatur gambar yang akan menghentikan dengan menggunakan fasilitas yang tersedia pada pemutar video atau komputer
11. Pemutaran video dengan LCD proyektor tidak perlu tidak perlu dilakukan dalam ruangan yang gelapkan, sehingga interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa dapat masih dapat dilakukan.

c. Pembelajaran berbantuan komputer (Penjelasan,komputer assisted Instruction)

Jenis PBK ini digunakan untuk menyampaikan suatu materi pengajaran. Tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, dimana komputer menyampaikan materi, sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.

Dalam hal ini, tutorial pembelajaran berbantuan komputer memiliki kelebihan antara lain :

1. Siswa dapat menentukan materi yang akan dipelajari.
2. Pembelajaran lebih menarik, kreatif dan fleksibel.
3. Pembelajaran lebih efektif.

2. Variabel terikat (Dependent variabel)

2.1 Kreativitas Belajar Siswa

Menurut suyanto dan asepdjinad (2013: 78) bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas yaitu: pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga , kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Kelima, kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

Menurut Barron (dalam asrori,2008:38) mendefenisikan “ Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru,tetapi dapat juga sebagai kombinasi unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Menurut (Kusuma 2010:2) mengatakan bahwa “ proses kreativitas membutuhkan kehadiran orang lain untuk berbagi ide,pikiran,dan penemuan-penemuan.

Dari beberapa penemuan teori di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa kreativitas besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan kreativitas belajar seseorang dapat menemukan penemuan-penemuan baru atau menciptakan sesuatu yang baru dalam melakukan pembelajaran. Sebaliknya tanpa adanya kreativitas seseorang tidak mungkin dapat menemukan atau menciptakan penemuan - penemuan baru. Kreativitas akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar.

Dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menciptakan sesuatu yang baru apabila ia aktif dan kreatif dan memiliki rasa ingin tahu.

2.2 Perkembangan Kreativitas Belajar Siswa

Upaya-upaya yang dilakukan dalam pengembangan kreativitas belajar siswa

Dalam proses pembelajaran adalah :

1. Memberi kebebasan penuh kepada siswa dalam belajar, misalnya guru memberi kesempatan kepada mereka untuk bertanya, mengemukakan gagasan dan saran.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini tampak pada penghargaan guru atas pendapat-pendapat yang dikemukakan siswa dan mereka bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
3. Penampilan guru yang demokratis, ramah, sabar, adil, konsisten, fleksibel, ceria, penuh humor, akrab, dan selalu memberi perhatian kepada siswa

4. Guru selalu memotivasi siswa untuk aktif dan belajar dan membantu mereka yang mengalami kesulitan belajar
5. Guru sering menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Guru juga menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami siswa dan dapat merangsang siswa secara visual.

B. Lokasi dan Tempat Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Marisi Medan. Alasan pemilihan tempat ini sebagai penulis dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Tempat tersebut berdekatan dengan kampus penulis, dan juga tempat penulis melakukan PPL, sehingga akan lebih mempermudah penulis dalam melakukan penelitian. Oleh karena itu penelitian tidak lagi mencari tempat penelitian penelitian lain yang menghabiskan waktu, biaya, dan tenaga.
- b. Penulis ingin mengetahui apakah media Audiovisual(Film, Video dan Pembelajaran berbantuan Komputer) mempunyai pengaruh terhadap meningkatnya kreativitas Belajar Siswa kelas XI Akuntansi SMK Swasta Marisi Medan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi ialah jumlah keseluruhan dari analisis (subjek) yang ciri-cirinya akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI Akuntansi Swasta Marisi Medan Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 peserta didik. Sugiyono menyebutkan bahwa “ populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lainnya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek/objek itu. Seseorang yang meneliti seluruh elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi..

2. Sampel Penelitian

Penelitian populasi hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subjeknya tidak terlalu banyak. Arikunto(2010: 173) menyatakan bahwa sampel adalah “ bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti)”. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Apabila subjek dari populasi kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Berdasarkan pendapat

tersebut, karena kelas XI akuntansi SMK Swasta Marisi Medan kurang dari 100 orang. Maka, peneliti mengambil keseluruhan populasi dijadikan wujud sampel sebanyak 30 orang. Penelitian ini disebut penelitian populasi.

D. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang di gunakan oleh peneliti untuk memperoleh pengumpulan data, penelitian ini menggunakan alat atau metode pengumpulan data yakni sebagai berikut:

1. Angket (Ouestioner)

Angket dapat dipandang sebagai suatu teknik penelitian yang banyak mempunyai kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam pelaksanaanya, angket dilksanakan secara tertulis. Juga angket yaitu alat pengumpulan informasi dengan cara penyampaian sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Menurut cara penyampaian angket dapat dibedakan dalam bentuk angket langsung atau angket tidak langsung.

1. Angket langsung tipe ini disampaikan langsung pada orang yang diminta informasi tentang dirinya sendiri.
2. Angket tidak langsung pribadi yang di beri daftar pertanyaan diminta menjawab mengenai kehidupan psikolog orang lain. Ia diminta menceritakan atau menmjelaskan keadaan orang lain.

Dalam penelitian ini penulis maka penulis menggunakan jenis angket langsung tertutup dalam bentuk multiple chooise (pilihan berganda).

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku,majalah, peraturan-peraturan,notulen rapat dan catatn harian lain sebagainya.

Metode dokumentasi ini penulis gunakan adalah untuk memperoleh data pendukung seperti keadaan atau kondisi guru, staf,dan karyawan, keadaan siswa,dan lain sebagainya yang berkaitan dengan sekolah.

E. Instrument Penelitian

1. Kisi –kisi Instrumen Penelitian

Dalam perencanaan instrument setiap Variabel dengan membuat tabel spesifikasi penyusunan kisi-kisi instrument berdasarkan defenisi operasional variabel yang di ambil dari kajian teoritik. Adapun kisi-kisi instrument yaang peneliti ambil adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi- kisi Angket Variabel Media pembelajaran Audiovisual Daring

(Variabel X)

Variabel	Sub variabel	Indikator	Item	Jumlah
Metode Pembelajaran Audiovisual (Variabel X)	Film Bersuara	1.Sesuai dengan tema pembelajaran 2.Dapat menarik minat siswa 3.Benar dan autentik 4. Up todate dalam setting 5.Sesuai dengan tingkat kematangan siswa 6.Pembendaharaan bahasa yang benar	1-10	10
Jumlah			10	10

Variabel	Sub variabel	Indikator	Item	Jumlah
Metode Pembelajaran Audiovisual (Variabel X)	Video	<p>1.Dapat menarik perhatian siswa</p> <p>2.Dapat digunakan untuk pembelajaran dan gaya belajar yang berbeda</p> <p>3.Dapat menghadirkan informasi</p> <p>4.Dapat menyajikan dedmonstrasi</p> <p>5.Dapat digunakan secara berulang</p> <p>6.Dapat digunakan untuk mempelajari objek dan lingkungan yang tidak bersahabat.</p>	1-10	10
Jumlah			10	10

Variabel	Sub variabel	Indikator	Item	Jumlah
Metode Pembelajaran Audiovisual (Variabel X)	Pembelajaran berbantuan komputer	<p>1. Dapat menghadirkan informasi.</p> <p>2. Siswa dapat menentukan materi yang akan dipelajari.</p> <p>3. Pembelajaran lebih menarik, kreatif dan fleksibel.</p> <p>4. Pembelajaran lebih efektif.</p>	1-10	10
Jumlah			10	10

Tabel 3.2

Kisi- kisi Angket Variabel Meningkatnya kreativitas belajar siswa

(Variabel Y)

Variabel Y	Sub variabel	Indikator	Item	Jumlah
Meningkatkan kreativitas siswa	a. Pengertian kreativitas belajar	1. Memiliki dorongan(inovasi) dan keterlibatan tinggi(sumber buku)	2,4,6,8,15	15
	b. Perkembangan Kreativitas belajar siswa	2. Memiliki rasa ingin tahu dan penuh percaya diri	1,10,11,13,14	
		3. Memiliki wawasan yang luas	3,5,7,9,12	
Jumlah			15	15

Dalam memperoleh data penelitian, dilakukan penjarangan data melalui penyebaran angket yang yang terlebih dahulu disusun oleh peneliti. Dalam menganalisis data yang berasal dari angket bergradasi atau bertingkat dari 1 sampai dengan 4, Arikunto (2010: 284-285) mengemukakan “ makna setiap alternatif sebagai berikut

1. “Sangat banyak”, ” selalu”, “ sangat setuju”, menunjukkan gradasi paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
2. “Banyak” , “sering”, “ setuju”, menunjukkan peringkat yang lebih rendah dibandingkan dengan kata yang ditambah “ sangat”. Oleh karena itu kondisi tersebut diberi nilai 3.
3. “Sedikit”, “jarang”, “kurang setuju”, di bernilai 2.
4. “ sangat sedikit”, “ sangat jarang”, ’ sangat kurang setuju”, diberi nilai 1.

Untuk setiap jawaban responden, diberikan penilaian bobot yang berbeda-beda”

Berdasarkan penjelasan arikunto diatas, maka penulis hanya menggunakan:

1. Selalu,diberi nilai 4
2. Sering ,diberi nilai 3
3. Jarang ,diberi nilai 2
4. Sangat jarang,diberi nilai 1

2. Uji Coba Instrument

a. Validitas Instrument

Validitas adalah sejauhmana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukuran. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas tiap item soal maka penulis menggunakan teknik korelasi product moment yang digunakan oleh person dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antar ubahan X dan Y

$\sum x$ = Jumlah produk distribusi X

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi X

$\sum y$ = Jumlah produk distribusi Y

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat distribusi Y

N = Jumlah Subjek penelitian

$\sum xy$ = Jumlah perkalian produk X dan Y

$\sum xy^2$ = Jumlah kuadrat produk Y

$\sum y^2$ = Jumlah produk distribusi Y

b. Reabilitas Instrument

Menurut Arikunto “ Reabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data yang karena instrument tersebut sudah baik”. Uji ini dilakukan untuk mengetahui kualitas data yang terkumpul. Untuk menguji reabilitas dari angket dilakukan dengan menggunakan rumus alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum ab^2}{\sigma^2 - t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrument secara keseluruhan

K = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum ab^2$ = Jumlah varians butir

$\sigma^2 - t$ = varians total

Untuk memperoleh jumlah varians butir tabel, terlebih dahulu dicari varians butir dan varian total, kemudian di jumlahkan. Untuk mencari varians setiap butir digunakan rumus, sebagai berikut:

$$ab^2 = \sum x^2 - \frac{\sum Y^2}{N}$$

Setelah di peroleh koefisien reabilitas kemudia di konsultasikan ke tabel harga kritis r tabel dengan kriteria jika harga r hitung $> r$ tabel pada taraf sinifikansi ($=0,05$) maka instrumet tersebut dapat dikatakan “reliabel”. Dan sebaliknya jika harga r hitung $< r$ tabel maka instrument tersebut dikatakan “tidak reliabel”.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu metode yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh dari ahsil penelitian. Dalam penelitian ini untuk menganalisis data tentang Pengaruh.

1. Deskripsi data yaitu menggambarkan data yang ada untuk memperoleh fakta dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Analisi yang digunakan adalah Statistik Deskriptif untuk melakukan perhitungan terhadap rata-rata harga mean dari setia Variabel penelitian, dari perhitungan tersebut di deskripsikan dalam distribusi frekuensi skor masing- masing variabel penelitian. Untuk mendapatkan sebuah kesimpulan secara logis atas data yang ada dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan uji hipotesis.
2. Adapun analisis yang akan digunakan penulis untuk mencari normalitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus statistik Kolmogrov Smirnov. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam

model regresi, variabel bebas, variabel terikat maupun kedua mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Menurut (Imam Ghajali, 2019: 29) pelaksanaan uji normalitas dengan memakai uji kolmogrov-smirnov, jika hasil uji kolmogrov-smirnov menunjukkan nilai signifikan diatas 5% ($\alpha = 0,05$) maka data residual terdistribusi dengan normal (nilai probabilitas $>0,05$). Sedangkan jika hasil uji kolmogrov-smirnov menunjukkan nilai signifikan dibawah 5% ($\alpha = 0,05$) maka data residual terdistribusi tidak normal (nilai probabilitas $>0,05$).

G. Uji Hipotesa

1.1. Uji Regresi Sederhana

Sudjana (1984: 301) mengatakan “untuk mengetahui bentuk persamaan regresi pada analisis regresi linier sederhana maka dipakai rumus : $\hat{Y} = a + bX$, untuk menentukan harga ‘a’ dan ‘b’ dihitung dengan menggunakan rumus :

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

\hat{Y} = (dibaca Y topi) subjek Variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan peningkatan (+) variabel Y.

1.2. Uji Korelasi Pearson Product

Uji Korelasi dalam penelitian ini digunakan Korelasi Pearson Product Moment (r). Kegunaannya untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel bebas (Independet Variabel) dengan variabel terikat (dependent variabel). Rumus yang dipakai adalah Korelas Pearson Product Moment (PPM) :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2} \sqrt{n(\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2}}$$

Kolerasi PPM dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai ' r ' tidak lebih dari harga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila $r = -1$ maka kolerasinya negative sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada kolerasi ; dan $r = 1$ berarti ada kolerasi yang positif. Arti harga ' r ' akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi Nilai r , dibawah ini :

Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah

0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,0000	Sangat Kuat

Sugiono (2009: 257)

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Variabel Y dapat ditentukan dengan menghitung koefisien determinasi, maka digunakan rumus koefisien determinasi sebagai berikut :

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Dimana KP = Nilai Koefisien Determinasi

r = Nilai Koefisien Kolerasi.

Pengujian selanjutnya yaitu uji signifikansi yang berfungsi mencari makna hubungan variabel X terhadap variabel Y, maka hasil kolerasi PPM tersebut di uji dengan Uji Signifikan koefisien kolerasi dengan rumus (Sudjana 1984: 165) :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana :

t = uji keberartian

r = Hasil koefisien

n = jumlah responden

r^2 = kuadrat hasil koefisien korelasi

Kriteria pengujian, jika harga 't' hitung lebih besar (>) dari 't' table yang terdapat pada distribusi 't' pada taraf signifikan $1 - \frac{1}{2} \alpha$ dengan dk = n-2 maka koefisien korelasi 'r' adalah cukup berarti atau hubungan X dan Y ada dan signifikan.

2.3 Uji Kelelinearan Regresi (uji independet)

Mengetahui apakah hipotesis tentang model regresi linier diterima atau ditolak, maka dilakukan uji regresi linier yaitu dengan menggunakan rumus :

$$F = \frac{S^2(TC)}{S^2(E)}$$

kriteria pengujiannya :hipotesa model regresi diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel} (1-\alpha)(k-2, n-k)$.

untuk lebih jelas dapat diperhatikan pada table dibawah ini.

Tabel 6
Anava Untuk Uji Independent dalam Regresi Linier Dan untuk Uji
Kelinieran Regresi

Sumber Variansi	Dk	Jk	RJK	F
Total	N	Y^2_1	Y^2_1	-
Regresi (a)	1	Y^2_1/n	Y^2_1/n	$\frac{S^2 Reg}{S^2 Reg}$
Regresi (a/b)	2	$Jk_{reg} = Jk(a/b)$	$Jk_{reg} = Jk(a/b)$	
Residu	n-2	$Kres = (Y_1 - Y_1)^2$	$S^2_{res} = \frac{(y_i - y_i)^2}{n - 2}$	
Tuna cocok	k-2	JK (TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k - 2}$	$\frac{S^2 TC}{S^2 E}$
Kekeliruan	n-2	JK(E)	$S^2_E = \frac{JK(E)}{n - k}$	

(Sudjana, 1992 : 332)

