

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori-teori yang dapat dijadikan acuan atau landasan dalam membahas permasalahan yang ada. Teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teori Belajar

Teori belajar dapat dijadikan sebagai acuan guru untuk memudahkan dan memahami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu untuk memahami proses yang kompleks dari belajar

Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya. Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004:128) mengungkapkan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Gagne (Rakhmat, et.al., 2006:49) mengemukakan bahwa “belajar terjadi apabila suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang terjadi terhadap seseorang baik itu tingkah laku, pengetahuan, kebiasaan, sikap dan yang lainnya sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya ataupun berdasarkan pengalaman yang telah dialaminya.

Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan dalam dirinya sebagai perubahan atas apa yang dialaminya dan bukan perubahan yang terjadi karena peristiwa kebetulan. Perubahan dalam belajar bisa berupa perubahan ke arah yang lebih baik, perubahan dari tidak dapat menjadi dapat, perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dan perubahan tersebut relatif permanen.

Definisi lain mengenai belajar dikemukakan oleh Sukmadinata (Suyono dan Hariyanto, 2011:12) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya.

Belajar memiliki pengertian sebagai suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman yang ia alami. Definisi tersebut memusatkan pada tiga hal yaitu 1) bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu, 2) bahwa perilaku itu merupakan buah dari pengalaman, dan 3) perubahan itu terjadi pada perilaku individu. Fontana (Rachmawati dan Daryanto, 2015:36).

Berdasarkan uraian menurut para ahli mengenai belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya melalui pengalaman yang dialaminya. Perubahan-perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat menetap.

Selanjutnya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2003:54) adalah:

- 1) Faktor Intern, yang terdiri dari faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologi (intelegensi, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), serta faktor kelelahan.
- 2) Faktor ekstern, yang terdiri dari faktor keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latarbelakang keluarga), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, keadaan gedung, metode mengajar, dll), serta faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan, dan yang lainnya).

Faktor-faktor di atas menunjukkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan merupakan suatu kegiatan dimana komponen-komponen saling berinteraksi, seperti faktor eksternal dan internal dengan kondisi belajar (kesiapan, cara belajar atau metode yang digunakan, perbedaan individual), serta tersedianya sumber belajar akan mempengaruhi ketercapaian suatu tujuan dalam belajar seseorang.

Teori belajar ini membantu guru dalam menyampaikan pelajaran. Dengan memahami suatu teori belajar guru akan memahami proses terjadinya belajar, sehingga mengerti bagaimana seharusnya memberikan stimulus

sehingga siswanya menyukai belajar. Teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah teori belajar behavioristik.

2. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar Behavioristik adalah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner mengenai perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Dasmita (2012:44) teori belajar behavioristik merupakan teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Belajar menurut teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon, dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons.

Teori behavioristik menekankan pada kajian ilmiah mengenai berbagai respon perilaku yang dapat diamati dan penentu lingkungannya. Dengan kata lain, perilaku memusatkan pada interaksi dengan lingkungannya yang dapat dilihat dan diukur. Prinsip-prinsip perilaku diterapkan secara luas

untuk membantu orang-orang mengubah perilakunya kepada hal yang lebih baik King (Nahar, 2016:66).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan salahsatu teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah manusia sebagai akibat dari adanya stimulus dan respon. Respon disini bisa dilihat peserta didik ketika belajar, yang dapat berupa pikiran, perasaan, ataupun tindakan yang bisa dilihat dan dapat diamati.

Tokoh-tokoh penting yang mengembangkan teori behavioristik adalah Thorndike, Watson, Hull, dan Skinner. Menurut Thorndike belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan.

Watson, tokoh behavioristik sesudah Thorndike mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon tersebut harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observabel*) dan dapat diukur. Sedangkan konsep-konsep tentang belajar menurut Skinner mampu mengungguli para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana namun lebih komprehensif. Menurut Skinner, hubungan antara stimulus dn respon terjadi melalui interaksi

dalam lingkungannya yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. (Budiningsih, 2005:21)

Konsep teori behavioristik besar pengaruhnya terhadap masalah belajar. Belajar dapat diartikan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Hubungan antara stimulus-respon ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar. Jadi, pada dasarnya tingkah laku peserta didik terdiri dari respon-respon tertentu terhadap stimulus-stimulus yang diberikan. Pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor yang dianggap penting dalam teori ini adalah faktor penguatan. Menurut Rachmawati dan Daryanto (2002:55) faktor lain yang dianggap penting dalam teori behavioristik adalah penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respons. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respons akan semakin kuat. Begitu pula bila dikurangi (*negative reinforcement*) respons akan tetap dikuatkan.

Menurut para ahli psikologi pendidikan, dalam pendidikan mengenai konsep behaviorisme berlangsung dengan tiga langkah, yaitu: 1) Tahap akuisisi, tahap perolehan pengetahuan dimana siswa belajar tentang informasi baru. 2) Tahap retensi, informasi atau keterampilan baru yang dipelajari dipraktikkan sehingga siswa dapat mengingatnya dalam periode tertentu. 3) Tahap transfer, seringkali gagasan yang disimpan sulit diingat kembali, kemampuan untuk mengingat kembali dan menggunakannya dalam situasi baru (yaitu mentransfernya dalam pembelajaran yang baru) memerlukan berbagai

macam strategi, tetapi sangat bergantung terhadap ingatan terhadap informasi yang benar (Hariyanto dan Suyono, 2012:72).

Implikasi teori behavioristik dalam proses pembelajaran terlihat dari tahapan-tahapan yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam teori ini seseorang yang dikatakan belajar, dari mulai ia memperoleh informasi baru sebagai suatu pengetahuan tidak hanya ada dalam pikiran siswa melainkan terlihat dari tingkah lakunya dalam belajar.

Penerapan teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran di kelas tergantung dari beberapa hal, seperti media pembelajaran atau fasilitas yang tersedia, karakteristik siswa, dan sifat materi pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik yang dikemukakan oleh Siciati dan Prasetya Irawan (Budiningsih, 2005:29) meliputi:

- 1) Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran.
- 2) Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal (*entry behavior*) siswa
- 3) Menentukan materi pelajaran.
- 4) Memecah materi pelajaran menjadi bagian kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok bahasan, topik, dsb.
- 5) Menyajikan materi pelajaran.
- 6) Memberikan stimulus, dapat berupa pertanyaan baik lisan maupun tertulis, tes, latihan, atau tugas-tugas.
- 7) Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan siswa.
- 8) Memberikan penguatan atau *reinforcement* (mungkin penguatan positif ataupun penguatan negatif) ataupun hukuman.
- 9) Memberikan stimulus baru.
- 10) Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan siswa.
- 11) Memberikan penguatan lanjutan atau hukuman
- 12) Evaluasi hasil belajar

Teori behavioristik ini erat kaitannya dengan stimulus-stimulus yang diberikan oleh guru terhadap respon-respon yang ditunjukkan oleh siswa dalam belajar. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Soemanto (2006: 123) “guru-

guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkahlaku murid-murid merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan masa sekarang, dan bahwa segenap tingkah laku adalah merupakan hasil belajar.”

Sesuai dengan pandangan mengenai teori belajar behavioristik bahwa teori ini menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Teori ini berpengaruh terhadap pendidikan serta pembelajaran dengan adanya stimulus dan respon dengan memberikan suatu rangsangan, siswa akan bereaksi dan menanggapi rangsangan tersebut. Seseorang dianggap telah belajar apabila ia menunjukkan perubahan perilakunya.

Aplikasi teori behavioristik dalam pembelajaran menuntut peserta didik untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah ia pelajari. Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:60) teori behavioristik ini cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur kecepatan, spontanitas, dan daya tahan.

Teori belajar behavioristik ini besar manfaatnya dalam kegiatan pembelajaran. Secara ringkas, teori ini mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku berdasarkan adanya stimulus dan respon yang dapat diamati serta penguatan adalah faktor penting dalam belajar. Penguatan dalam teori behavioristik adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respons.

3. Kreativitas

a. Definisi Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata. Menurut Supardan (2010:31) mengemukakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun tindakan yang nyata yang mencerminkan fleksibilitas, kelancaran, orisinalitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi (memperkaya, mengembangkan, dan merinci) suatu gagasan”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Munandar (2016:12) bahwa Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada dasarnya merupakan suatu proses dalam menciptakan suatu ide atau gagasan-gagasan yang unik, berbeda, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode ataupun cara baru untuk memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas juga pada

intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan yang dikeluarkan seseorang atau karya nyata, baik yang berbentuk karya baru maupun yang sudah ada, namun relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas merupakan sebuah konsep yang cukup penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Beberapa teori dari para ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai kreativitas cukup beragam. Pendapat para ahli tersebut tertuang dalam berbagai asumsi mengenai kreativitas.

Menurut (Supriadi, 2010: 16) ada enam asumsi tentang kreativitas, yang diangkat dari teori dan berbagai studi tentang kreativitas:

- 1) Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda.
- 2) Kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan (*creative ideas*).
- 3) Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal).
- 4) Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat factor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas.
- 5) Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya.
- 6) Karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat.

Kreativitas dapat dibangkitkan melalui permasalahan yang muncul dari berbagai macam perilaku kreatif. Mengacu pada lima macam perilaku kreatif yang berupa: 1) *fluency* (kelancaran) yaitu suatu kemampuan

mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, 2) *flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan menghasilkan ide untuk memecahkan masalah di luar kategori biasa, 3) *originality* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa, 4) *elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide untuk mewujudkan menjadi kenyataan, 5) *sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap serta menghasilkan masalah sebagai tanggapan suatu situasi. Parnes (Nursisto, 1999:31). Sedangkan Torrance (Munandar, 2016:64) “mengukur kemampuan kreativitas melalui penampilan tugas majemuk yang dirancang untuk memicu ungkapan beberapa kemampuan pada saat yang sama”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas yang mengungkapkan mengenai asumsi tentang kreativitas, dalam penelitian ini untuk mengetahui kreativitas siswa yang muncul pada saat pembelajaran di kelas peneliti melakukan satu penugasan melalui media pembelajaran *Storyboard* peneliti bermaksud mengamati kreativitas belajar siswa melalui bentuk penugasan tersebut baik dalam mengemukakan ide atau gagasannya sampai menjadi sebuah produk atau hasil dari gagasannya melalui aplikasi *Storyboard* that.

b. Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan yang akan didapat siswa dalam belajar. Kreativitas juga memegang peranan penting dalam suatu pencapaian pada proses pembelajaran. Menurut Usman dan Setiawati (Ayu dan Maili, 2017:20) bahwa siswa yang memiliki

keaktivitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun, lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri.

Kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi orang lain merupakan sebuah kreativitas. Jika dikaitkan dengan pengembangan siswa di sekolah, maka dapat dikatakan bahwa Pengembangan kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru dalam pembelajaran agar siswa menjadi kreatif, bukan membuat siswa menerima saja yang diajarkan guru (Kenedi, 2017:5).

Penelitian ini mengartikan kreativitas belajar sebagai kemampuan siswa dalam menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya, baik itu berupa gagasan ataupun suatu produk yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, dan sebagai kemampuan untuk menerapkan sesuatu yang baru dengan yang sudah ada sebelumnya, baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membuat kombinasi baru dalam belajar. Guru perlu memfasilitasi kondisi belajar siswa yang memungkinkan terjadinya kreativitas siswa dalam belajar. Para siswa seharusnya dibimbing untuk mempunyai kemampuan kreativitas.

c. Indikator Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu istilah yang sering didengar dalam psikologi maupun dalam dunia pendidikan. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang dapat diciptakan seseorang. Akan tetapi kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses adanya sesuatu yang baru, baik gagasan atau benda dalam bentuk rangkaian yang baru dihasilkan (Rakhmat, et.al., 2006:163).

Pentingnya kreativitas ini seharusnya dapat dikembangkan di sekolah, khususnya dalam proses pembelajaran. Namun pengembangan kreativitas bukanlah suatu hal yang mudah, karena alat ukur untuk mengukur kreativitas dirasa masih sangat kurang. Berikut ini merupakan indikator kreativitas dari beberapa sumber yang dapat dijadikan sebagai pengukuran kreativitas:

Tabel 2.1
Indikator Kreativitas

No	Sumber	Indikator
1.	Sund (dalam Nursisto 1999:35)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai hasrat ingin mengetahui 2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru 3. Panjang akal 4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti 5. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit 6. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas 7. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak
2.	Munandar, (2016:43)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian (orisinalitas) 4. Kerincian (elaborasi)

3.	Campbell (2002:35)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan untuk bekerja keras 2. Berpikiran mandiri 3. Pantang menyerah 4. Mampu berkomunikasi dengan baik 5. Lebih tertarik pada konsep daripada segi-segi kecil 6. Keinginan tahu intelektual 7. Kaya humor dan fantasi 8. Tidak segera menolak ide atau gagasan baru 9. Arah hidup yang mantap
4.	Munandar (Tokan,2016:48)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar 2. Mengajukan pertanyaan 3. Memberikan banyak gagasan dan usulan terhadap suatu masalah 4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan 5. Menghargai rasa keindahan 6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain 7. Memiliki rasa humor tinggi 8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat 9. Original 10. Dapat bekerja sendiri 11. Senang mencoba hal yang baru 12. Kemampuan elaborasi

Berdasarkan beberapa indikator dari para ahli diatas, maka peneliti mengambil lima indikator kreativitas yang akan digunakan dalam penelitian, diantaranya:

- 1) Kelancaran, suatu kemampuan peserta didik dalam mengemukakan berbagai pendapat dalam pembelajaran. Perilaku peserta didik yang sering bertanya, mempunyai banyak gagasan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, bekerja lebih cepat dibandingkan dengan peserta didik yang lain menunjukkan bahwa peserta didik tersebut memiliki ciri orang kreatif, yakni kelancaran.

- 2) Keluwesan, dapat diartikan sebagai suatu keterampilan berpikir yang berbeda dengan kebanyakan orang, mencari alternatif jawaban secara variatif, memberi pertimbangan yang berbeda terhadap situasi yang dihadapi, dan mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
- 3) Keaslian atau orisinalitas, diartikan sebagai keterampilan peserta didik dalam melahirkan ide-ide baru yang unik, membuat kombinasi yang tidak lazim untuk menunjukkan diri, mencari pendekatan baru untuk menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Keaslian juga ditunjukkan dengan minat peserta didik dalam mensintesa pengetahuannya sendiri.
- 4) Kerincian, dapat terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya. Peserta didik yang mempunyai keterampilan memperinci tidak cepat puas dengan pengetahuan yang sederhana. Ia akan mencari arti terdalam dari suatu pengetahuan dengan melakukan langkah-langkah terperinci.
- 5) Mampu berkomunikasi dengan baik.

4. *E-Learning*

Sejalan dengan berkembangnya teknologi komputer yang terakses ke internet, maka sumber informasi dapat diperoleh dengan mudah. Kemajuan dalam teknologi informasi ini banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dalam dunia pendidikan. Implementasi internet pada dunia pendidikan dikenal dengan istilah *E-Learning*.

E-Learning merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sa'ud

(2010:185) mengemukakan bahwa “*Elektronik Learning (E-Learning)* dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (siswa dengan sumber belajar, data base, pakar/guru, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan. Interaktivitas dalam hubungan tersebut dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung”. Menurut Rusman (2018:335) *E-learning* didefinisikan sebagai “aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan”.

Adanya perkembangan dalam bidang pembelajaran yang telah diuraikan di atas yang berupa *E-learning* maka proses pembelajaran di kelas akan mengalami perubahan. Berbagai teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan belajar mengajar. Penggunaan *E-learning* diharapkan sebagai media yang menjadi bagian dari proses belajar mengajar dan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses interaktif antara guru dengan siswa dalam kegiatan belajarnya. *Storyboard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis *E-learning*.

5. Media Pembelajaran *Storyboard*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016: 4) bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Selanjutnya Gerlach & Ely (Arsyad 2011:3) 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”.

Gagne (Mudlofir dan Rusydiyah, 2017:124) juga mendefinisikan “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar”. Jadi media pembelajaran secara garis besar dapat didefinisikan sebagai alat atau wahana fisik yang mengandung materi pendidikan di dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta kemauan siswa untuk Belajar sehingga proses pembelajaran terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media sebagai suatu komponen dalam sistem pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang penting bagi kelangsungan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digunakan agar perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih besar dan menarik. Hal ini dapat membuat siswa lebih terfokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Degeng (Mudlofir dan Rusydiyah, 2017: 128) mengidentifikasi secara garis besar fungsi media dalam pembelajaran adalah:

- 1) Menghindari terjadinya verbalisme,
- 2) Membangkitkan minat/motivasi,
- 3) Menarik perhatian mahasiswa didik,
- 4) Mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran,
- 5) Mengaktifkan mahasiswa didik dalam belajar, dan
- 6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, media memiliki fungsi dan manfaat yang akan mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan sebuah media dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah-masalah yang kerap menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

b. *Storyboard*

Storyboard secara sederhana merupakan sebuah naskah cerita atau sketsa gambar yang dibuat untuk menyampaikan ide cerita yang dibuat kepada orang lain. Winarto (2013:66) mengemukakan bahwa “*storyboard* adalah representasi visual yang digunakan untuk membantu proses storytelling, yang akan menampilkan gambar-gambar dalam posisi berurutan untuk membuat flow atau alur dari sebuah cerita”.

Menurut Darmawan (2017:75) bahwa *storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran. *Storyboard* menunjukkan apa saja aktivitas yang harus dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran multimedia yang dibangun.

Kedua pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang membentuk sebuah cerita. Melalui *Storyboard* kita dapat menyampaikan ide atau cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide atau gagasan cerita yang dibuat bisa dikatakan hampir mirip dengan komik.

Larasati (2018) dalam *International Design School*, *Storyboard* adalah bentuk visualisasi dari tiap adegan yang ada di dalam naskah cerita atau gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang ditulis oleh penulis/*scriptwriter*. Tujuan dari pembuatan *storyboard* adalah untuk memudahkan menyampaikan ide cerita kepada orang lain, dengan menggunakan gambar orang lain akan lebih mudah menangkap maksudnya sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita.

Menurutnya, terdapat 3 langkah atau tahapan dalam pembuatan *storyboard* diantaranya:

Tabel 2.2
Tahapan Pembuatan *Storyboard*

TAHAP	KEGIATAN
1. Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan yang pertama adalah merencanakan pembuatan <i>Storyboard</i> yang dimulai dari pencarian atau penentuan ide serta memilih media untuk membuat <i>Storyboard</i>. - Kegiatan selanjutnya adalah membuat daftar kronologi cerita. - Kegiatan yang terakhir adalah menentukan jalan cerita secara lebih terperinci
2. Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah tahap perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan atau pembuatan yang diawali dengan membuat isi

	<p>deskripsi pada setiap kolom <i>Storyboard</i>. Maka kegiatan selanjutnya adalah buat sketsa gambar serta menambahkan isi dan informasi serta deskripsi penting mengenai cerita tersebut.</p>
3. Finalisasi	<p>Maka tahap yang terakhir adalah melakukan sentuhan akhir atau finalisasi terhadap cerita yang telah dibuat. Pada tahap ini, bisa diberikan tambahan-tambahan yang masih diperluka atau bisa juga menghilangkan atau mengurangi hal-hal yang tidak perlu atau tidak sesuai.</p>

Media pembelajaran dalam penelitian ini dengan penggunaan *Storyboard* dibuat secara online dalam sebuah aplikasi “storyboardthat” yang diharapkan merupakan suatu pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena dalam pembuatannya siswa atau guru bisa membuatnya dengan menuangkan ide-ide atau gagasannya ke dalam sebuah bentuk cerita yang bergambar serta diharapkan dapat menstimulus adanya kreativitas dengan penggunaan media tersebut.

Khususnya dalam pembelajaran sejarah, Guru menggunakan aplikasi ini untuk membantu siswa membuat *Storybard* yang berkaitan dengan topik atau materi-materi sejarah. Aplikasi ini membantu proses belajar siswa menggunakan pendekatan kreatif dan visual untuk menunjukkan karakter dan alur cerita untuk membangun cerita serta untuk menghidupkan kembali peristiwa sejarah.

Salah satu kegunaan *Storyboard* dalam dunia pendidikan khususnya dalam pelajaran sejarah ini adalah sebagai ringkasan materi atau cerita kesejarahan yang berbentuk visual dan dituangkan secara berurutan

tema, dan judul yang akan diteliti dengan tujuan menghindari pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Dalam menghindari duplikasi dan plagiat, peneliti melakukan pencarian dan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menemukan penelitian yang berkaitan dengan judul dan topik serta materi penelitian ini.

Penelitian pertama adalah peneliti yang dilakukan oleh Heni Alvionita dalam *Indonesia History of Education Volume 3 (2)* tahun 2014 Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan guru, kendala-kendala yang dialami guru dalam penggunaan media, dan solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang dialami guru dalam penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut diantaranya LCD, peta, globe, film dokumenter, CD pembelajaran, gambar-gambar tokoh, buku, internet, dan lain sebagainya.

Perbedaan peneliti dengan penelitian yang dilakukan Heni ini terletak pada penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah secara umum. Sedangkan pada penelitian ini lebih terfokus pada salah satu media pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Euis Sofi, Universitas IAIN Sultan Hasanudin Banten dalam jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Volume 1 No 01 (2016) dengan judul “Pembelajaran Berbasis *E-Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Madrasah

Tsanawiyah Negeri”. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi pembelajaran e-learning pada Madrasah Tsanawiyah. Penelitian dilakukan menggunakan metodologi penelitian kualitatif studi kasus. Hasil penelitian ini terlihat pada motivasi, aktivitas dan kreativitas siswa. Nilai akhir pembelajaran 70% di atas Kriteria Ketuntasan Minimum dan 30 % di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum. Perbedaan peneliti dengan penelitian ini terdapat pada jenis metode yang digunakan berupa kualitatif deskriptif dan media yang digunakan yaitu *E-learning* berbasis *Storyboard*.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Kenedi jurnal Ilmu Pendidikan sosial, sains, dan humaniora Vol. 3 No. 2 tahun 2017 dalam judul “Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto” temuan dari penelitian ini diantaranya: (a) pengembangan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa belum dilakukan dengan optimal, baik melalui pendekatan “inquiry” (pencaritahuan) dalam proses pengajaran, sumbang saran (brain storming), memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif maupun dengan meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media; dan (b) pengembangan kreativitas siswa melalui lingkungan belajar yang kondusif oleh guru terhadap siswa kurang dilakukan dengan baik. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Kunaedi dengan penelitian ini adalah mengenai media pembelajaran yang digunakan sebagai pengembangan kreativitas siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Sekaran (Sugiyono, 2017:60) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan, maka dapat diuraikan kerangka pemikiran dalam penelitian ini bahwa kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran bisa terjadi apabila seorang guru dapat menstimulus siswanya agar belajar dengan kreatif salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan interaktif antar siswa dan guru di dalam kelas yang menyampaikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran sejarah di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya biasanya masih menggunakan ceramah dan guru tidak banyak memanfaatkan media-media yang ada. Hal tersebut mengakibatkan kreativitas siswa rendah dan tidak berkembang secara maksimal. Sesuai dengan kurikulum yang baru bahwa peran seorang guru haruslah sebagai mediator dan fasilitator bagi para peserta didiknya. Peranan utama dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah agar peserta didik mampu mengeluarkan ide-ide atau gagasannya, ataupun produk kreatif maka akan terjadilah kreativitas belajar siswa yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat dalam pembelajaran sejarah di kelas diharapkan dapat menstimulus siswa agar adanya suatu kreativitas dalam belajar siswa. Kreativitas belajar ini bisa terlihat ketika siswa dapat menuangkan ide dan gagasannya ke dalam sebuah cerita secara kronologis serta memahami materi pelajaran sejarah

dengan menggunakan media yang menggabungkan gambar dan cerita dikenal dengan *Storyboard* atau komik.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017: 96). Pada penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan hasil penelitian yang relevan maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu, kreativitas belajar siswa muncul dalam pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi *storyboardthat* pada materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.