

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara Harfiah kata media berarti “perantara” atau “pengantar”. *Association For Education and Communication Technology* (AECT) menyatakan media merupakan semua bentuk yang dapat digunakan kedalam proses penyaluran informasi. Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, maupun semua kejadian yang membuat suatu kondisi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Kesimpulannya guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khususnya, media dapat diartikan kedalam proses pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronik yang dapat memproses, menangkap,serta penyusunan ulang terkait informasi visual dan verbal. Bovee dalam Hujar AH Sanaky menyatakan Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk penyampaian pesan. Media merupakan pengantar pesan dari pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan, yang artinya media adalah sebagai penyalur informasi ataupun pesan.¹

Menurut Heinich,dkk dalam Roudhatul Jennah Media Pembelajaran adalah semua media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan sebagai pembelajaran atau mengandung pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam Rodhatul Jennah secara implisit bahwa media pembelajaran mencakup alat yang berupa fisik dapat digunakan dalam penyampaian isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), televisi, komputer, grafik, foto,gambar.² Dengan demikian media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam

¹ M. Basyirudin Usman Asnawir, *Media Pembelajaran* (Padang: Ciputat Pres, 2002).

² Rahman, R. H, “Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi”. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol.21(1), Juli 2021, hlm 50

mendukung proses pembelajaran, dalam penyaluran penjelasan atau pendukung saat proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran menjelaskan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran bahwa: Realitas empirik menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengajar dengan mengendalikan pada dirinya sebagai satu-satunya media atau sumber belajar, selain itu di beberapa daerah terpencil bisa kita lihat bahwa penggunaan media hanya mengendalikan papan tulis black board sebagai media pembelajaran satu-satunya. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila guru memiliki kemampuan mengenai langkah-langkah pemilihan media berdasarkan kriteria atau ketentuan yang telah disebutkan, juga adanya perhatian pimpinan terkait sehubungan dengan pentingnya peningkatan kualitas dan mutu pendidikan, lebih khusus efektifitas pembelajaran melalui penggunaan media. Karena dengan memperhatikan kriteria diatas, maka tidak ada satu media pun, atau belum tentu media yang tersedia tersebut cocok untuk semua bahan pembelajaran, ataupun sesuai dengan sasaran tujuan yang akan dicapai. Lebih lanjut apabila guru tidak melakukan langkah-langkah perencanaan dan pemilihan media menunjukkan pada sebuah indikasi.

Berdasarkan beberapa uraian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengajar guru untuk mengkondisikan lingkungan belajar siswa. Dimana fungsinya untuk memperjelas penyampaian informasi yang diberikan guru kepada peserta didik, serta manfaat penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, merangsang pikiran siswa, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Ciri-ciri Media Pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras

yang mmendeomerupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- 3) Penekanan media pendidikan sebagai visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan internet guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Mengantarkan suatu informasi pada penerima merupakan sebuah peran dari media, selain itu untuk tercapainya tujuan pembelajaran, pada proses pembelajaran pada saat guru menggunakan media alat bantu.

Adapun media adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah, peningkatan efisiensi, relevansi terhadap materi pelajaran, serta membantu konsentrasi siswa saat pembelajaran.

Sudjana dan Rivai memaparkan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran yaitu:³

- 1) Pengajar lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memunculkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat difahamim serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajar dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi beraktivitas lain misalnya: mengamati dan melakukan.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut :

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - a) Memberikan pedoman, arahan dalam mencapai tujuan pembelajaran,
 - b) Menjelaskan struktur serta urutan pengajaran secara baik,

³ Ahmad Rivai Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (Bandung : Sinar Baru, 2010).

- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik,
 - d) Memudahkan kendali pengajar terkait materi pelajaran,
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian saat pengujian materi pembelajaran,
 - f) Menumbuhkan rasa percaya diri pengajar,
 - g) Meningkatkan kualitas pengajar,
 - h) Memberikan variasi belajar,
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok sistematis, didapaknya kemudahan dalam penyampaian, dan
 - j) Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, sebagai berikut:
- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
 - b) Meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
 - c) Memudahkan pembelajar saat belajar,
 - d) Merangsang pembelajar untuk berfikir kritis dan analisis,
 - e) Kondisi yang menyenangkan saat pembelajaran bagi pembelajar,
 - f) Pembelajar mudah memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Karena dapat dimanfaatkan sebagai perantara didalam penyampaian pesan, selain itu media juga banyak manfaatnya, antara lain:⁴

- a) Penyeragaman penyampaian materi
Setiap peserta didik menangkap materi pembelajaran dan media yang sama, secara otomatis peserta didik tidak akan mengalami kesenjangan informasi terkait materi yang disampaikan.
- b) Proses kegiatan pembelajaran menjadi menarik
Media berbagai potensi yang ada di dalamnya dapat menyuguhkan pesan melalui suara, gambar dan warna, dengan cara alami maupun manipulasi. Terutama dimodifikasi dengan nuansa baru, tentu media akan lebih jelas, lengkap menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi

⁴M. Fadhilah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, n.d.197-198

lebih menyenangkan, tidak monoton dan tidak membosankan

- c) Proses kegiatan pembelajaran menjadi interaktif
Interaktif disini sebab adanya komunikasi dua sisi yaitu komunikasi antara peserta didik dan guru didalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d) Efisiensi waktu pembelajaran
Dengan penggunaan bantuan media, guru tidak menjelaskan berulang kali media pembelajaran karena guru tidak perlu mengulang sebab hanya sekali sajian dengan media yang sudah disiapkan sejak awal.
- e) Peningkatan kualitas belajar anak
Pemanfaatan media tidak hanya mempermudah kerja guru dalam mengajar tetapi juga membantu anak dalam pemahaman materi pelajaran secara mendalam dan keseluruhan. Dengan itu anak lebih memahami pelajaran dengan baik.
- f) Kegiatan pembelajaran tidak terkait ruang dan waktu
Peran media tidak menjadikan guru sebagai subjek tunggal yang meski bergantung keberadaannya karena bisa dirancang agar peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan leluasa tanpa mengenal kapan dan dimana.
- g) Meningkatkan sikap positif peserta didik pada kegiatan pembelajaran
Melalui media kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga peran anak didik menjadi giat dan mandiri dalam mencari tau sumber ilmu pengetahuan. Proses semacam itulah yang diharapkan dengan ditanamkan sikap insiatif mencari sumber pengetahuan yang diperlukan.
- h) Mengarahkan para pegajar lebih positif dan produktif
Penggunaan media serta pemanfaatan yang baik dan benar, pengajar mempunyai waktu lebih banyak dalam memperhatikan aspek edukatif misalnya membantu peserta didik saat kesulitan, membentuk perilaku peserta didik dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting bagi peserta didik dan menambah kemenarikan

belajar serta mempermudah pemahaman materi pada kegiatan belajar mengajar.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa digolongkan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaian.

- 1) Berdasarkan sifatnya, media dibagi menjadi tiga yaitu:
 - a) Media auditif, yaitu media yang bisa didengar atau media yang punya unsur suara. Misalnya piringan hitam, *cassete recorder*, radio.
 - b) Media Audiovisual, yaitu jenis media yang punya unsur suara dan gambar yang bisa dilihat. Adapun media audiovisual terbagi menjadi dua jenis yaitu audiovisual gerak contohnya film bersuara, video *cassete* dan audiovisual diam contohnya film bingkai suara, film rangkaian suara serta cetak suara.
 - c) Media visual, yaitu media yang bisa dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara. Contohnya film strip, film bingkai, lukisan dan cetakan.
- 2) Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi 3 yaitu:⁵
 - a) Media yang punya daya input luas dan serentak. Seperti televisi dan radio.
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas dari segi ruang dan tempat. Seperti film, sound slide, film bingkai, yang tempatnya harus tertutup dan gelap.
 - c) Media bagi pengajaran individual. Seperti modul berprogram dan pengajaran dengan komputer.
- 3) Berdasarkan bahan pembuatnya, media dibagi dua yaitu:
 - a) Media sederhana, media yang bahan dasarnya mudah diperoleh, harga murah, dan mudah dalam penggunaannya.
 - b) Media kompleks, yakni media yang bahan dasarnya sulit diperoleh, harga terlalu mahal, sulit dalam proses pembuatannya, serta penggunaan yang cukup sulit dan harus memperhatikan keterampilan yang memadai.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menggunakan media dalam meningkatkan proses pembelajaran adalah salah satu alasan digunakannya media

⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ((Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

dalam kegiatan tersebut. Dari jenis-jenis media sudah pasti punya karakteristik yang berbeda-beda, karena berbagai macam media yang tersedia. Akibatnya, dalam pengambilan keputusan harus sangat hati-hati dan tepat. Apalagi jika media akan dipergunakan pada kegiatan pembelajaran yang harus mempertimbangkannya dengan akurat dan perkiraan hasil yang ingin dicapai.

Banyak elemen yang harus diperhatikan pada pemilihan media, menurut Usman dan Anawir media yang dimaksud ialah yang mana dalamnya meliputi hasil belajar yang diinginkan, keefektifan media, keadaan siswa, adanya perangkat keras dan lunak, serta kualitas dari teknologi, serta harga teknologi yang dipergunakan dalam mencapai tujuan.⁶ Adapun beberapa pertimbangan yang dapat diperhatikan, seperti:

- 1) Aspek penting adalah memastikan media yang dipilih harus kompetibel dan didukung dengan tujuan pembelajaran yang ingin ditetapkan oleh pengajar. Pertimbangan pada saat pemilihan media yang sangat krusial yaitu tentang masalah tujuan pembelajaran, kespesifikan dalam hal perilaku dan gambaran secara utuh dalam bentuk perilaku (behavior).
- 2) Pertimbangan material punya peran sangat vital saat pemilihan media. Hasil belajar siswa dipengaruhi dari kesesuaian yang berkaitan dengan topik dengan media yang dipergunakan.
- 3) Pentingnya pengajar mempertimbangkan audiens (murid) dan materi pelajaran yang sedang dipelajari sambil membuat pilihan media yang cocok dengan kriteria peserta didik dari usia hingga tahap perkembangan anak,. Latar belakang pendidikan usia IQ, budaya, ruang lingkup (lingkungan) sangat berperan saat kegiatan pengambilan keputusan terkait media pendidikan.
- 4) Pengajar harus mempertimbangkan adanya media disekolah, serta potensi untuk mengembangkan media mereka sendiri yang nantinya akan dipergunakan dikelas. Kemungkinan adanya kesulitan bagi guru saat membuat atau mengembangkan media yang diinginkan mereka

⁶Arif, Yudianto. 2017. *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*. Artikel disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Agustus, hlm 236

sendiri jika sekolahan belum punya media atau peralatan yang diperlukan.

- 5) Dengan kata lain, media yang dipilih bisa memadai menyampaikan pada peserta didik dengan tujuan diatas, yaitu tujuan belajar harus dicapai semaksimal mungkin.

2. Media Tiktok

Tiktok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi tiktok adalah sebuah jaringan sosial dan patfrom video musik Tiongkok yang diluncurkan pada september 2016.⁷ Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur.

Aplikasi tiktok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan penggunaan aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang pargoy yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Dan video-video tersebut dibuat juga anak-anak dibawah umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut.⁸

Dalam aplikasi media sosial tiktok banyak berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri.⁹ Mereka dapat menuangkan berbagai video-videoe yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget,lypsinc, dll, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain.

Aplikasi Tiktok (*douyin*: Bahasa Cina) merupakan aplikasi sosial media (video musik) yang awalnya digunakan hanya sebagai hiburan berupa lipsyinc lagu oleh penggunanya. Penggunaan budaya populer dalam hal ini platfrom tiktok dikelas diharapkan menjadi salah satu alternatif solusi dalam bentuk meningkatkan berfikir kreatif siswa. Manfaat-manfaat yang dapat

⁷ <https://tipsandroid.id/apa-fungsi-dan-kegunaan-aplikasi-tiktok-di-android/>, diakses (senin,09 september 2023), pukul 10.00 WIB

⁸ Wisnu Nugroho Aji, Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia,ISBN:978-602-679-21-2

⁹ Bagus Priambodo, Pengaruh “TIKTOK” terhadap Kreatifitas Remaja Surabaya,di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi,2018,h.5

dikembangkan dalam penggunaan platform tiktok seperti misalnya dengan adanya tiktok para guru dapat menyalurkan ilmu pengetahuan secara kreatif, mudah dipahami, dimana saja, dan kapan saja kepada siswa dengan memanfaatkan fitur video yang akan meningkatkan berfikir kreatif siswa serta penggunaan animasi dapat menambah kreatifitas siswa dalam melihatnya, guru dapat memberikan tanya jawab diplatform tersebut yang akan membuat siswa semangat dalam menjawab soal, begitupula dalam pembuatan tugas, siswa dapat mengerjakan tugas dengan sesuai keinginan dan kreatifitasnya sendiri dengan memanfaatkan fitur video yang akan meningkatkan kreatif dalam membuat tugas.¹⁰ Tiktok dapat menjadi media yang efektif, menarik, interaktif, serta inovatif dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Makin meningkatkannya pengguna platform tiktok dari hari ke hari, pengguna platform tiktok dominan anak yang masih mengenyam pendidikan, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, fitur-fiturnya yang simple, dapat mengalihkan kebosanan anak-anak dari media pembelajaran yang mainstream serta dapat menggali kreativitas siswa ketika membuat video merupakan alasan mengapa platform ini dipilih. Tiktok merupakan media yang dapat dimanfaatkan sebagai variasi dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan fitur yang mudah sehingga mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Peningkatan berfikir kreatifitas dalam pembelajaran IPS merupakan hal yang sangat penting dikarenakan mata pelajaran IPS merupakan bagian dari pendidikan. Siswa biasanya menggunakan tiktok untuk melihat konten orang lain serta tak jarang membagikan video kreatifitasnya sendiri, maka dari itulah siswa diharapkan dapat pula menggunakan platform tiktok secara lebih positif dibandingkan sebelumnya yaitu sebagai media pembelajaran akan meningkatkan berfikir kreatif siswa khususnya di mata pelajaran IPS.

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Pemikiran merupakan suatu proses mental yang dialami seseorang ketika dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang perlu diselesaikan. Faktanya, kreativitas adalah tentang penemuan sesuatu, tentang sesuatu yang menggunakan

¹⁰ Denny Deriyanto, Fathul Qorib, Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang Terhadap Tiktok, Universitas Tribhuwana, Jurusan Ilmu Komunikasi dan FISIP, Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Vol.7 No.2 (2018), h 78

sesuatu yang sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Harriman (2017:120), berpikir kreatif adalah berpikir yang mencoba menghasilkan ide-ide baru. Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang terdiri dari beberapa langkah, meliputi memahami masalah, membuat prediksi dan memikirkan masalah, menemukan jawaban, menyajikan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam masukannya.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator dalam seminar nasional pendidikan dasar membedah anatomi kurikulum 2013 untuk membangun masa depan pendidikan yang lebih baik bahwa berpikir kreatif dapat diukur secara langsung melalui beberapa indikator yang meliputi :

- 1) Kefasihan, yaitu kemampuan siswa dalam mengungkapkan banyak gagasan dalam pembelajaran.
- 2) Fleksibilitas, yaitu cara berpikir yang berbeda dengan kebanyakan orang, mencari jawaban berbeda, memberikan ide berbeda pada situasi, dan mampu mengubah cara berpikir sendiri.
- 3) Keaslian, yaitu kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, khususnya melakukan berbagai hal untuk mengekspresikan diri, menemukan cara-cara baru untuk memecahkan masalah sendiri.
- 4) Memperluas, artinya siswa dapat mengembangkan ide yang diterimanya. Siswa tunagrahita tidak mudah puas dengan pengetahuan sederhana.

Menurut Munandar menguraikan indikator berpikir kreatif secara terperinci pada tabel 2.1 :

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kreatif

Indikator	Deskriptif
1. Kelancaran	a. Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar; b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal c. Memikirkan lebih dari satu jawaban
2. Kelenturan	a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi

	<ul style="list-style-type: none"> b. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda d. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran
3. Keaslian	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik b. Memikirkan cara yang tidak lazim c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.
4. Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk b. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan. Atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Sumber: Munandar (2012:54)

Menurut pemaparan dan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat penting dan tergolong kemampuan tinggi karena menyangkut penggunaan kecerdasan, kinerja dan pengetahuan kecerdasan. Dengan kata lain, pemikiran kreatif siswa dapat menciptakan penemuan ide yang unik, seni baru. Sehingga hal ini akan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

c. Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal-hal baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, berupa sifat kompetensi dan nonkompetensi, dalam tugas-tugas baru atau kombinasi dengan tugas-tugas yang sudah ada, dan kesemuanya berbeda. Mengenai ciri-ciri kemampuan berpikir, menurut Susanto, Ahmed, ciri-ciri anak kreatif dapat dilihat dari dua faktor, yaitu kecerdasan keterampilan dan kinerja.

1) Aspek kognitif

Ciri-ciri kreativitas berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif atau berbeda, yang merupakan ciri-ciri keterampilan intelektual, seperti: keterampilan berpikir kritis, gagasan adaptif/adaptif, pertukaran pendapat, wawasan dan pengambilan keputusan. Semakin kreatif seseorang, semakin banyak pula ciri-ciri tersebut dikaitkan dengan dirinya.

2) Relevan

Ciri-ciri yang berhubungan dengan tingkah laku dan perasaan seseorang, ditandai dengan perasaan yang berbeda-beda, seperti: pikiran, perasaan/emosi, ketakutan, rasa hormat, harga diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru.

Sedangkan menurut Guilford, ciri-ciri kreativitas antara lain:

- 1) Kefasihan berpikir, yaitu kemampuan menghasilkan banyak gagasan yang mengalir melalui pikiran dengan cepat. Dalam pemikiran yang baik, yang penting adalah kuantitas, bukan kualitas.
- 2) Fleksibilitas berpikir, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide, banyak jawaban atau pertanyaan, dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dapat diajarkan dengan cara atau kata-kata yang berbeda, dan digunakan dengan banyak cara atau metode. Berpikir Orang kreatif fleksibel dalam berpikir. Mereka bisa melepaskan cara berpikir lama dan menggantinya dengan cara berpikir baru.
- 3) Elaborasi, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan dan menambah atau memperluas rincian untuk membuat suatu objek, gagasan, atau keadaan menjadi lebih menarik.
- 4) Orisinalitas, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide unik atau menghasilkan ide-ide orisinal.

Jadi kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam berpikir dan berperilaku. Seseorang yang kreatif atau mempunyai pendapat berbeda tidak akan banyak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, kreativitas yang didefinisikan oleh para ahli selalu berkaitan dengan kemampuan berpikir dan berperilaku.

d. Tahap Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif memungkinkan siswa menemukan lebih banyak solusi terhadap permasalahan di luar sekolah. Berpikir kreatif juga memungkinkan berkembangnya kemampuan mental siswa. Sedangkan untuk tingkat perkembangan kemampuan berpikir, Susanto, menurut Ahmed, proses kreatif akan berlangsung jika ada dukungan. Beberapa tahapan telah ditetapkan dalam proses kreatif, meliputi lima tahapan, yaitu:

1) Motivasi

Untuk dapat berpikir dengan baik, harus ada kerjasama dari pikiran-pikiran lain. Motivasi pertama didorong oleh perasaan bahwa suatu masalah perlu dipecahkan.

2) Penelitian

Siswa diberi kesempatan untuk mempertimbangkan pilihan lain sebelum mengambil keputusan. Untuk menjadi kreatif, siswa harus mampu melakukan lebih banyak penelitian.

3) Perencanaan

Setelah menangkap suatu petunjuk berupa suatu masalah, kemudian mencari solusinya, kemudian membuka berbagai rencana atau ide untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dari berbagai persiapan dapat dilakukan beberapa persiapan yang paling sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut.

4) Kegiatan

Proses kreatif dimulai dari suatu gagasan atau kumpulan gagasan, dengan kata lain memberikan kesempatan kepada siswa untuk mewujudkan gagasannya dalam bentuk kegiatan atau menyelesaikan lebih banyak proyek.

5) Tinjauan.

Siswa harus meninjau dan menganalisis pekerjaan. Siswa dilatih menggunakan pemikirannya sendiri untuk mengevaluasi.

Menurut Maninder ada lima tahapan dalam pengembangan keterampilan berpikir, yaitu:

1) Perkenalan

Menciptakan dan melihat suatu masalah adalah sebuah masalah.

2) Perencanaan

Masyarakat berusaha mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dan relevan dengan permasalahan yang dihadapi.

3) Konstruksi

Penghentian sementara tidak dapat diterima jika terdapat banyak masalah. Namun meski begitu, pemikiran tersebut masih tetap hadir di pikiran bawah sadar.

4) Pencahayaan yang bagus

Ketika masa inkubasi berakhir dengan pencarian solusi.

5) Tinjauan.

Langkah keempat adalah meninjau dan mengevaluasi solusi masalah.

Padahal, setiap orang mempunyai kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif melahirkan ide-ide baru,

bahkan orang atau siswa yang merasa tidak bisa memunculkan ide-ide baru dapat berpikir lebih baik jika harus belajar lebih banyak. Oleh karena itu individu atau siswa hendaknya mengetahui tahap-tahap perkembangan berpikir yang baik.

3. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial Istilah IPS adalah sebutan yang diberikan kepada mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah atau mata pelajaran di perguruan tinggi yang dikaitkan dengan istilah “ilmu sosial” dalam kurikulum sekolah di negara lain. Pemahaman konsep IPS di lingkungan pendidikan sangatlah luas. Literatur IPS untuk kelas bawah memandang disiplin ilmu yang lebih penting adalah pendidikan budi dan berpikir, serta ciri-ciri berpikir siswa yang bersifat holistik.

Belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang disengaja. Ini adalah guru yang dibuat untuk dipelajari oleh siswa, guru, dan siswa. Perpaduan unsur manusia tersebut tercipta melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan data sebagai mediana.

Ketika nama IPS muncul dalam pendidikan dasar negara pada tahun 1975 ketika silabus SD, SMP, dan SMP diperkenalkan. . Artinya IPS untuk pendidikan dasar dan menengah merupakan gabungan antara geografi, ekonomi, politik, hukum, sejarah, antropologi, psikologi dan teknologi. Belajar sosiologi. Perpaduan ini dikarenakan subjek-subjek tersebut mempunyai objek kajian yang sama yaitu manusia.¹¹

a. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama dari mempelajari IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan warga negara dalam membuat kepentingan umum/publik dari masyarakat demokratis dan budaya beragam dalam di dunia saling tergantung. Tujuan belajar IPS adalah mendukung kompetensi yang diperlukan siswa untuk terlihat aktif dalam kehidupan publik.¹²

Tujuan dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan sosial di indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah di alami dalam bentuk yang sama atau alami sebelumnya. Kemampuan dan keterampilan yaitu

¹¹ Supriya, Pendidikan IPS, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2012),h 37.

¹²Ida Bagus Made Aswata, *Pengantar Ilmu Sosial* (Depok: Rajawali Press, 2017).

kemampuan untuk menemukan informasi yang tepat dan teknik dalam masalah harus menghadapi pengalaman baru. Tujuan yang bersifat aktif berupa pengembangan sikap-sikap pengertian dan nilai-nilai yang ada yang akan meningkatkan pola hidup demokratis dan mendorong siswa mengembangkan filsafat hidupnya.¹³ Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) secara umum ialah mempersiapkan anak didik menjadi warga yang baik.

b. Ruang Lingkup IPS

- 1) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan politik.
- 2) Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun, tetangga, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- 3) Ditinjau dari tingkatnya meliputi tingkat local, regional, dan global.
- 4) Disiplin dari ruang lingkup interaksi dapat berupa, kebudayaan, politik, dan ekonomi.¹⁴

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Fransiska, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, pada tahun 2019 melakukan penelitian tentang “ S.D. Negeri 39 Implementasi Media Tiktokdalam Pendidikan IPS Siswa Kelas V Telangbaru Kabupaten Labong. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas 5 SD Negeri Talingbaru Kabupaten Labong. Dan menjelaskan permasalahan apa saja yang terjadi ketika menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 39 Talang Baru Kabupaten Lebong. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas 5 SD berada pada tingkat rata-rata dimana permasalahan masih ada, sedangkan penggunaan musik dalam pendidikan. Siswa

¹³ Irwan satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* (Bogor: PT IPB Press 2015), h. 3.

¹⁴ Adelina, Hasyim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), h.78.

masuk dan keluar kelas dan ruang yang tersedia serta alokasi waktu tidak lengkap. Kesimpulannya adalah penggunaan media audiovisual pada pembelajaran ini dapat merangsang minat dan minat siswa terhadap IPS, sehingga siswa mudah memahami informasi yang dibagikan. Secara analogi keduanya membahas pemanfaatan pendidikan IPS dengan menggunakan media yang sama yaitu media audio visual. Bedanya, penelitian ini membahas tentang pemanfaatan IPS pada jenjang MTs, sedangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan IPS pada jenjang yang lebih rendah di sekolah.

2. Penelitian oleh Ainun Sakina, Mahasiswa Jurusan Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2022 sebagai tugas akhir/skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana (SI), yang berjudul “ Penerapan Media *Picture* Berbantu Tiktok Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 192 Awota Kabupaten Wajo. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas atau *classroom action research* yang dilakukan secara bersiklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *picture* berbantu tiktok pada proses pembelajaran IPS kelas V di SDN 192 Awota Kabupaten Wajo digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa untuk mempermudah berjalannya proses pembelajaran dengan tahapan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media *picture* berbantu tiktok dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN 192 Awota Kabupaten Wajo. Persamaannya sama-sama menggunakan media tiktok untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa. Perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan penerapan media *picture* berbantu tiktok sedangkan penelitian penulis lakukan tentang media tiktok untuk meningkatkan kreatif siswa di tingkat MTs.
3. Penelitian oleh Muhammad Sofi Rifandi, Mahasiswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2017 sebagai tugas akhir/skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana (SI), yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok dalam meningkatkan Hasil belajar mata pelajaran IPS terpadu pada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Pasuruan”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dan Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mendiskripsikan pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran IPS terpadu dalam siswa kelas VII di MTs Negeri 1

Pasuruan (2) Untuk mengetahui hasil belajar memanfaatkan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS terpadu dalam siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Pasuruan (3) Untuk Mendiskripsikan dan menjelaskan bagaimana problematika pemanfaatan media pembelajaran IPS terpadu dalam siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Pasuruan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa dalam (1) Pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran guru memakai media tiktokdengan LCD yang ada di Madrasah sehingga guru dapat menerangkan apa yang ada difoto dan divideo tentang materi yang akan disampaikan (2) dengan memanfaatkan media tiktokdalam pembelajaran IPS terpadu membuat siswa menjadi lebih tertarik dan nilainya sangat memuaskan.(3) Faktor pendukung adanya media tiktokfasilitas dan sarana prasana memadai, motivasi dan etos kerja guru dalam pembelajaran tiktokmeningkat, kedisiplinan siswa semakin baik dalam mengikuti pelajaran dikelas. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya keasadaran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis tiktokdisekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah sebagai metode belajar tetapi sebagai sumber, alat dan lingkungan. Memanfaatkan alat yang mendukung proses pembelajaran dimadrasah salah satunya LCD. Media yang digunakan didalam kelas membuat siswa lebih bisa mengekspresikan pikiran mereka secara luas dan terarah. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan media tiktokdalam pelajaran IPS. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu memanfaatkan media pembelajaran tiktokuntuk hasil belajar siswa sedangkan penelitian penulis lakukan menerapkan pembelajaran IPS menggunakan tiktokuntuk meningkatkan berfikir kreatif siswa.

4. Penelitian oleh Desty Dwi Rochmania, Arina Restian Program Studi Pendidikan sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asyari Jombang Indonesia pada tahun 2022 dengan judul skripsi/tugas akhir “pengaruh penggunaan media belajar video animasi terhadap proses belajar kreatif siswa sekolah dasar” penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap proses berfikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi mampu membuat siswa berfikir kreatif karena video animasi merupakan media yang baik untuk digunakan. Kesimpulan dari penelitian ini sebaiknya guru dapat mengoptimalkan penggunaan media video animasi sebagai

proses berfikir kreatif siswa karena berfikir kreatif sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran tiktokperbedaan dari penelitian terdahulu yaitu menggunakan media belajar video animasi dalam proses berpikir kreatif siswa disekolah dasar sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu tentang pembelajaran IPS berbasis media tiktokuntuk meningkatkan berfikir kreatif siswa di MTs.

5. Penelitian ini oleh Erwin Yansyah,Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tahun 2016 dengan judul skripsi/tugas akhir “Penggunaan media audio vsiual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas V MIN Merduati kota Banda Aceh” penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui bagaimana aktifitas siswa (2) Mengetahui aktifitas Guru (3) bagaimana hasil belajar siswa dengan menerapkan media tiktokpada pembelajaran IPS dikelas V MIN Merduati Kota Banda Aceh. Kesimpulan penelitian (1) aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media tiktokpada mata pembelajarn IPS, mencapai kategori baik sekali. (2) aktifitas siswa selama pembelajaran menggunakan tiktokpelajaran IPS mencapai kategori baik (3) terdapat peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dikelas VB. Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan media tiktokterhadap belajar siswa. Perbedaannya penelitian terdahulu diterapkan di SD sedangkan penelitian ini diterapkan di MTs.

C. Kerangka Berfikir

Belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan siswa atau siswa untuk mencapai suatu perubahan yang positif, dari kebodohan menjadi pengetahuan, dari ketidakmampuan, baik bagi diri sendiri dan baik bagi lingkungan. lingkungan tercipta. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain kurikulum, guru, media, penyampaian, fasilitas pendukung dan lingkungan.

Seorang guru yang memegang peranan penting dalam pendidikan harus mampu memilih pembelajaran dan penyampaiannya agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Selain guru sebagai lingkungan belajar, media pendidikan memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan. Baik antara guru maupun media mendorong pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai suatu layanan pendidikan telah berkembang pesat sebagai suatu teknologi dengan jenis media yang banyak dan beragam untuk digunakan sesuai dengan situasi, waktu, jumlah atau produk. Guru harus mampu memilih dan menggunakan media. Faktanya, pemanfaatan media pendidikan di sekolah masih belum tersedia dan sering terlupakan. Hal ini antara lain disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media untuk mengajar..

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir

