

## HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI SISWA TENTANG PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN KREATIVITAS SISWA DENGAN HASIL BELAJAR IPA KELAS VI SDN BOJONGKIHARIB KECAMATAN CIGOMBONG KABUPATEN BOGOR

Kurtubi<sup>1</sup>, Zainal Abidin Arief<sup>2</sup>  
SDN Bojongkiharib

Jl. SMP Negeri 1 Cigombong, Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor  
([kurtubispd@rocketmail.com](mailto:kurtubispd@rocketmail.com))

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar IPA peserta didik di SDN Bojongkiharib kelas VI rendah. Beberapa faktor yang diduga berhubungan dengan hasil belajar IPA tersebut adalah penggunaan media audio visual dan kreativitas siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media audio visual dengan hasil belajar IPA di SDN Bojongkiharib kelas VI; (2) hubungan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar IPA di SDN Bojongkiharib kelas VI; dan (3) hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media audio visual dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPA di SDN Bojongkiharib kelas VI.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat hubungan positif antara persepsi siswa terhadap penggunaan media audio visual ( $X_1$ ) dengan hasil belajar IPA ( $Y$ ) yang memiliki persamaan regresi  $\hat{Y} = 3,287 + 0,144 X_1$  dengan koefisien korelasi  $r_{y1} = 0,472$ . Nilai koefisien determinasi yang diperoleh adalah 22,3%, yang dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas  $X_1$  (persepsi siswa terhadap penggunaan media audio visual) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 22,3% terhadap variabel  $Y$  (hasil belajar IPA) dan 77,7% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel  $X_1$ ; (2) terdapat hubungan positif antara kreativitas siswa ( $X_2$ ) dengan hasil belajar IPA ( $Y$ ) yang memiliki persamaan regresi  $\hat{Y} = -2,907 + 0,217 X_2$  dengan koefisien korelasi  $r_{y2} = 0,538$ . Nilai koefisien determinasi yang diperoleh adalah 29%, yang dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas  $X_2$  memiliki pengaruh kontribusi sebesar 29% terhadap variabel  $Y$  dan 71% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel  $X_2$ ; dan (3) terdapat hubungan positif antara persepsi siswa terhadap penggunaan media audio visual ( $X_1$ ) dan kreativitas siswa ( $X_2$ ) dengan hasil belajar IPA yang memiliki persamaan regresi  $Y \approx -10,719 + 0,131X_1 + 0,208X_2$  dengan koefisien korelasi  $R_{y12} = 0,635$ . Koefisien determinasi antara variabel bebas ( $X_1$  dan  $X_2$ ) dengan variabel terikat ( $Y$ ) didapat sebesar 0,404. Hal ini menunjukkan bahwa 40,4% hasil belajar IPA dapat dipengaruhi secara bersama-sama oleh variabel persepsi siswa terhadap penggunaan media audio visual dan kreativitas siswa, dan 59,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel  $X_1$  dan  $X_2$ .

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan cara meningkatkan secara bersama-sama persepsi siswa terhadap penggunaan media audio visual dan kreativitas siswa.

**Kata Kunci :** Persepsi Siswa, Kreativitas Siswa, Hasil Belajar IPA.

**Abstract:** *This research was conducted as a result of learning science students at SDN Bojongkharib low grade VI. Several factors are thought to relate to the learning outcomes of the IPA is the use of audio-visual media and creativity of students.*

*This study aims to determine: (1) the correlation between students' perception of the use of audio-visual media with learning outcomes SDN Bojongkharib IPA in the sixth grade; (2) the correlation between the creativity of the students with the learning outcomes SDN Bojongkharib IPA in the sixth grade; and (3) the correlation between students' perception of the use of audio-visual media and creativity of students' learning outcomes SDN Bojongkharib IPA in the sixth grade.*

*The results showed that: (1) there is a positive correlation between students' perception of the use of audio-visual media (X1) with the learning outcomes IPA (Y) which has a regression equation  $\hat{Y} = 3.287 + 0.144 X1$  with  $r_{y1}$  correlation coefficient = 0.472. The coefficient of determination obtained was 22.3%, which can be interpreted to mean that the independent variables X1 (students' perception of the use of audio-visual media) has the effect of a contribution of 22.3% to variable Y (learning outcomes IPA) and other affected 77.7% by other factors beyond the variables X1; (2) there is a positive correlation between students' creativity (X2) with learning outcomes IPA (Y) which has a regression equation  $\hat{Y} = -2.907 + 0.217 X2$  with  $r_{y2}$  correlation coefficient = 0.538. The coefficient of determination obtained was 29%, which can be interpreted to mean that the independent variable X2 has the effect of a contribution of 29% of the variable Y and 71% are influenced by other factors outside the X2; and (3) there is a positive correlation between students' perception of the use of audio-visual media (X1) and the creativity of the students (X2) with IPA learning results that have a regression equation  $\hat{Y} = -10.719 + 0,131X1 + 0,208X2$  with  $R_{y12}$  correlation coefficient = 0.635. The coefficient of determination between independent variables (X1 and X2) and dependent variable (Y) obtained at 0,404. It shows that 40.4% IPA learning results can be affected jointly by the variable students' perception of the use of audio-visual media and creativity of students, and 59.6% are influenced by other factors beyond the variables X1 and X2.*

*Based on these results, IPA learning results can be improved by increasing together students' perception of the use of audio-visual media and creativity of students.*

**Keyword :** *Student Perseption, Student Creativity, Learning Outcomes.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Salah satu ciri masyarakat modern adalah selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik (improvement oriented). Hal ini tentu

saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan.

Komponen yang melekat pada pendidikan diantaranya adalah kurikulum guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran keberadaan guru sangatlah urgen, karena guru yang

menentukan, apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak.

Hasil studi menyebutkan bahwa meski adanya peningkatan mutu pendidikan yang cukup menggembirakan, namun pembelajaran dan pemahaman siswa di tingkat dasar masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar cenderung text book oriented dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung abstrak dan dengan metode ceramah, sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pengajaran bermakna, metode/model yang digunakan kurang bervariasi, tidak digunakannya media pembelajaran, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik

Dampak lain dari proses pembelajaran tersebut adalah siswa lebih sering menonton guru, Kondisi demikian menunjukkan kategori sebagai pembelajaran konvensional

yang mengandalkan penalaran mengakibatkan siswa hanya bekerja secara procedural dan memahami IPA hanya hapalan belaka, Hampir tidak ada pembelajaran yang secara terencana dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran masih bersifat konvensional dan penggunaan media yang inovatif belum banyak digunakan.

Pentingnya kemampuan guru dalam memilih metode, model pembelajaran serta penggunaan media yang inovatif merupakan harga mati dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk itulah upaya guru dalam mengatur dan memberdayakan berbagai variabel pembelajaran, merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Karena itu pemilihan model, metode, strategi dan pendekatan serta penggunaan audio visual dalam mendesain pembelajaran yang berguna dalam mencapai iklim PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) adalah

tuntutan yang harus diupayakan oleh guru.

Keanekaragaman penggunaan metode, model pembelajaran dan penggunaan audio visual merupakan upaya bagaimana menyediakan berbagai alternatif dalam strategi pembelajaran yang hendak disampaikan agar selaras dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar (SD), penggunaan audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam mempersiapkan siswa menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi Informasi, sangat berpengaruh terhadap kehidupan dimasa yang akan datang sebagai modal mempersiapkan pendidikan yang lebih tinggi juga modal dalam kehidupan dimasyarakat, untuk itulah dalam penyusunan dan mengimplementasi strategi pembelajaran, guru hendaknya menggunakan berbagai model dan media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggaunakan media pembelajaran

terutama audio visual bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih baik dan menarik.

Gerlach dan Ely dalam 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 .

Menurut Hamalik seperti yang dikutip oleh Arsyad (2011:4) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan motivasi yang baru ,membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, terutama sekali pada pembelajaran IPA yang aktualisasinya harus dapat mewarnai kepribadian anak terutama yang berhubungan nilai-nilai sosial anak.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah

yang terkait pada perencanaan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pada hasil belajar mata pelajaran IPA di SDN Bojongkharib banyak sekali siswa yang mendapatkan nilai rendah.
- 2) Guru hanya menggunakan satu metode pembelajaran saja yaitu ceramah.
- 3) Siswa sangat pasif karena tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran.
- 4) Guru tidak menggunakan alat peraga proses pembelajaran kurang diminati siswa
- 5) Kurangnya kreativitas siswa dalam belajar IPA
- 6) Persepsi siswa terhadap kemampuan profesional guru yang kurang baik.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Karena Keterbatasan penelitian dibatasi waktu tenaga dan biaya, maka berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi pada variabel sebagai berikut:

- 1) Hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran audio visual dengan hasil belajar IPA.

- 2) Hubungan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar IPA.
- 3) Hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran audio visual dan kreativitas belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPA

### 1.4. Rumusan Masalah

Untuk lebih mengarahkan kepada tujuan penelitian agar dapat memberikan hasil yang optimal perlu dibuat perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat hubungan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar IPA di SDN Bojongkharib?
- 2) Apakah terdapat hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Bojongkharib?
- 3) Apakah terdapat hubungan antara kreativitas siswa dan persepsi siswa tentang penggunaan media Audio Visual secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Bojongkharib?

## 2. TINJAUAN TEORI

### 2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

#### a. Pengertian belajar

Belajar dalam arti yang luas adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar dalam berbagai dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi. Proses disini maksudnya adalah adanya interaksi antara individu dengan suatu sikap, nilai atau kebiasaan, pengetahuan dan keterampilan dalam hubungannya dengan dunianya sehingga individu itu berubah.

Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap-tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator

yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mampu melakukan proses pembelajaran ini guru harus mampu menyiapkan proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang akan disiapkan oleh seorang guru hendaknya terlebih dahulu harus memperhatikan teori-teori yang melandasinya, dan bagaimana implikasinya dalam proses pembelajaran

#### b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta

dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar .

Konsep pembelajaran menurut Corey seperti yang dikutip oleh Syaiful Sagala (2011:62) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Pembelajaran

mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

## **2.2 Hakikat Hasil Belajar IPA**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar

(guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (1996:22) yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Pengertian hasil belajar dapat diinterpretasikan bahwa anak yang semula tidak mengerti, anak yang semula belum mampu menjadi mampu, anak yang semula tidak memiliki kemampuan menjadi mampu melakukannya.

Suryabrata (1998:299) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, yaitu: (1) Faktor yang berasal dari luar diri anak yang dapat digolongkan menjadi dua golongan social dan non social, (2) factor yang berasal dari dalam diri anak dapat digolongkan dua golongan, yaitu factor fisiologis dan psikologis . Sedangkan menurut Sudjana hasil belajar kemampuan anak setelah ia menerima pengalaman belajarnya .

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Karakteristik IPA di SD/MI**

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ), berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep-konsep, atau prinsip- prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek



pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta

mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

### c. Tujuan Mata Pelajaran IPA

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

#### **d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA**

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI menurut Kemendikbud (2006:68-69) meliputi aspek – aspek berikut:

- 1) Mahluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat – sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya

### **2.3. Hakikat Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual**

#### **a. Pengertian Persepsi**

Persepsi adalah proses yang digunakan individu mengelola dan menafsirkan kesan indera dalam rangka memberikan makna kepada lingkungan. Meski demikian apa yang dipersepsikan seseorang dapat berbeda dari kenyataan yang obyektif.

Sugihartono (2007) mengemukakan bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

Jalaludin Rakhmat (2004:132) menyatakan persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Sedangkan, Suharman menyatakan: “persepsi merupakan suatu proses

menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indera manusia”. Menurutnya ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indera, pengenalan pola, dan perhatian.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik suatu kesamaan pendapat bahwa persepsi merupakan suatu proses yang dimulai dari penglihatan hingga terbentuk tanggapan yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Menurut Miftah (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah:

- 1) Faktor internal: perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang

diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau tidak asing suatu objek.

#### **c. Proses Persepsi**

Menurut Miftah proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

##### a) Stimulus

Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya.

##### b) Registrasi

Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftarkan semua informasi yang terkirim kepadanya.

##### 3) Interpretasi

Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses

memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang.

#### **d. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar.

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

#### **f. Pengertian Audio Visual**

Secara umum media merupakan kata jamak dari *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau

usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Selanjutnya menurut Fathurrohman dan Sutikno, dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam Interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Azhar Arsyad salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan atau respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana maupun sangat kompleks. Akan tetapi media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Dewasa ini, cukup banyak media

yang telah dikenal, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Wina Sanjaya (2010:17) dalam bukunya Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan membagi klasifikasi dan macam-macam Media pembelajaran, yaitu :

(1) Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi kedalam :

- a) Media Auditif, yaitu Media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lainnya. Media berbasis visual ( image atau perumpamaan ) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual

dapat pula menumbuhkan motivasi siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

- c) Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

(2) Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi: a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus; b) Media yang mempunyai

daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

(3) Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam :

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, OHP untuk memroyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media tidak akan berfungsi apa-apa.
- b) Media yang diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

## 2. 4. Hakikat Kreativitas Siswa

### a. Pengertian Kreativitas

Menurut Csikszentmihalyi (1996:28) menjelaskan bahwa kreativitas sebagai segala tindakan atau hasil yang berbeda dari domain yang ada atau mentransformasikan domain yang ada pada sesuatu yang baru.

Selanjutnya dijelaskan bahwa seseorang yang mempunyai pengetahuan atau tindakan yang merubah atau membangun domain baru. Pendapat lain dari Munandar menjelaskan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

Menurut Musbikin (2006) kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu di jawab.

Berdasarkan atas berbagai pendapat tentang pengertian kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan siswa untuk mengolah kembali pelajaran yang diperoleh sehingga dapat memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah dengan menuntut kelancaran dalam berpikir, keluwesan dalam bersikap, keaslian dalam berpendapat dan mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.

## **b. Komponen Kreativitas**

Menurut Guilford dan Torrance diidentifikasi berbagai sikap kreatif sebagai berikut:

1) Sensitivitas pada masalah (*sensitivity to problems*)

Sensitivitas terhadap masalah merupakan komponen kunci, yang membutuhkan kepekaan akan keganjilan, keluarbiasaan dan tidak konsisten yang dihadirkan dalam situasi tertentu. Tanpa sensitivitas ini, akan sedikit masalah yang dapat diselesaikan dan kesempatan yang kecil menunjukkan ekspresi kreatif.

2) Kefasihan (*fluency*)

Kefasihan membutuhkan respon yang sama banyak pada informasi yang diberikan dalam waktu terbatas. Kemampuan menghasilkan solusi yang berbeda untuk masalah atau jawaban berbeda untuk pertanyaan.

3) Fleksibilitas (*flexibility*)

Fleksibilitas ditandai dengan kecenderungan yang berbeda dalam situasi yang berbeda. Individu dengan fleksibilitas tinggi akan mudah menghubungkan dua aspek yang tidak berkaitan dalam suatu penyelesaian

bersama. Fleksibilitas akan memberikan lingkungan yang lebih memungkinkan terjadinya kreativitas.

#### 4) Keaslian (originality)

Keaslian hampir identik dengan kualitas kreativitas, instrumen yang diasosiasikan dengan kreativitas. Keaslian dapat dipandang sebagai banyaknya cara yang diambil individu untuk melakukan suatu pekerjaan, dengan berapa cara individu dapat membuat hal yang berbeda yang tidak dilakukan oleh orang banyak. Keaslian dapat dipandang sebagai penerimaan dalam bisosiasi dalam yaitu mengkaitkan dua hal yang berbeda.

#### 5) Elaborasi (elaboration)

Kemampuan dalam mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan, ide atau proses terjadinya sesuatu. Mengembangkan suatu benda yang umum didesain menjadi sejumlah desain kreasi baru dengan menonjolkan bagian tertentu, atau kemungkinan kemungkinan lain.

#### 6) Redefinisi (redefinition)

Kemampuan membuat klasifikasi, pengorganisasian dan suatu benda atau fungsi yang diketahui.

Redefinisi digunakan untuk mengambil suatu makna dalam suatu penyelesaian masalah. Hal ini dapat dikaitkan dengan proses bisosiatif dan Koestler, yang menyajikan arti baru, sesuatu yang baru untuk sesuatu yang lama dan melibatkan cara-cara baru dan pengetahuan.

#### 7) Penetrasi (penetration)

Seseorang dengan kreatif akan mampu melihat lebih banyak dan masalah yang nampak ke permukaan dalam berbagai situasi.

### c. Aspek yang Mempengaruhi Kreativitas

Beberapa aspek yang mempengaruhi kreativitas yang dikemukakan oleh Jamaris yaitu aspek kognitif, aspek intuitif dan Imajinatif, aspek kepekaan dalam penginderaan, dan aspek kecerdasan emosi.

Aspek kognitif atau kemampuan berfikir adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah atau



dalam menghasilkan produk baru. Kemampuan berpikir ini merangkai kemampuan dalam mensintesa, menganalisis, mengevaluasi dan mengaplikasikan berbagai informasi yang menghasilkan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah. Hal ini merupakan proses kreativitas.

Kemampuan intuitif dan imajinatif yang ada dibawah sadar dalam mengolah informasi secara holistik merupakan aktivitas yang dilakukan oleh belahan otak bagian kanan yang mengasilkan kreativitas.

Adapun aspek kepekaan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan panca indra secara peka. Dengan Kepekaan ini seseorang dapat menemukan atau menghasilkan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau disadari oleh orang lain.

Sedangkan kecerdasan emosi, berkaitan dengan keuletan, kesabaran, ketabahan, dalam menghadapi berbagai masalah yang berkaitan dengan aktivitas yang mengasilkan kreativitas.

Sependapat dengan Munandar (1990), yang menjelaskan ada dua cara berfikir yang terlibat dalam proses kreativitas, yakni berpikir konvergen dan divergen. Berpikir kreatif termasuk dalam jenis berpikir divergen

ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada jkeragaman jumlah dan kesesuain. Sedangkan berpikir konvergen ialah pemberian jawaban atau penarikan kesimpulan yang logis dari dari informasdi yang diberilan dengan penekanan pada pencapaian jawaban tunggal yang paling gtepat atau satu-satunya jawaban yang benar.

## **2.5. Kerangka Pemikiran**

### **2.5.1. Hubungan Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dengan Hasil Belajar IPA**

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Memilih media berbasis audio-visual dalam proses pembelajaran dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Oleh karena itu media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep-konsep, atau prinsip- prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari- hari. Penggunaan media pembelajaran audio visual yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar IPA menjadi lebih baik.

## **2. Hubungan Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar IPA**

Kreativitas siswa pada dasarnya diidentifikasi sebagai kemampuan siswa yang mengungkapkan keunikan kepribadian dalam cara berpikir, bersikap maupun berperilaku dengan menggunakan potensi yang dimiliki setiap siswa sebagai individu.

Sedangkan hasil belajar pada IPA dapat diidentifikasi sebagai hasil yang dapat dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran atau aktivitas belajar yang berupa berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis yang ditunjukkan dengan hasil berupa nilai sebagai hasil kegiatan penilaian.

Seseorang yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam- macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Seseorang yang memiliki potensi kreatif dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa yang kreatif akan menjawab pertanyaan dari guru dengan membaca buku, berusaha menemukan kemungkinan- kemungkinan yang dapat menyempurnakan sebuah jawaban. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam prestasi hidupnya.

Dengan demikian, terlihat bahwa kreativitas yang dimiliki siswa mempunyai hubungan dengan hasil belajar IPA.

### 3. Hubungan Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa Secara Bersama-sama dengan Hasil Belajar IPA

Dengan mencermati identifikasi persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran audio visual terlihat bahwa peningkatan efektivitas semua komponen pembelajaran yang disebabkan adanya persepsi siswa tentang pembelajaran audio visual dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian terlihat langsung bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual berkaitan langsung dengan hasil belajar IPA yang diperoleh oleh siswa.

Selain persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran audio visual, ada satu hal lain yang tidak kalah pentingnya dan harus dimiliki dengan baik oleh siswa, yaitu kreativitas. Siswa yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-

macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Siswa yang memiliki potensi kreatif dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas.

Selanjutnya, jika persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran audio visual dan kreativitas dapat berkembang secara sinergis dan kondusif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diduga terdapat hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran audio visual dan kreativitas dengan hasil belajar IPA.

#### 2.6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoretik dan kerangka berpikir sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

- 1) H1 = Terdapat hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dengan hasil belajar IPA.

- 2) H1 = Terdapat hubungan antara Kreativitas Siswa dengan hasil belajar IPA.
- 3) H1 = Terdapat hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa Secara Bersama-sama dengan Hasil Belajar IPA.

### 3. Metodologi Penelitian

#### 3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji/mengungkap apakah:

- 1) Terdapat hubungan persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA;
- 2) Terdapat hubungan kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPA;
- 3) Terdapat hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual dan kreativitas siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar IPA.

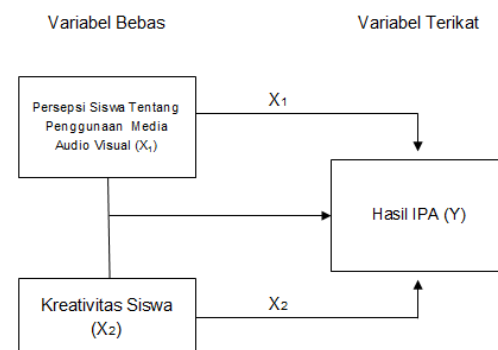
#### 3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bojongkharib Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor pada Semester I tahun pelajaran 2015/2016.

### 3.3. Metode Penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan analisis korelasional, yakni untuk menemukan informasi tentang terdapat tidaknya hubungan antara variabel bebas (prediktor) dan variabel terikat. Sebagai variabel bebas adalah: persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual ( $X_1$ ) dan kreativitas siswa ( $X_2$ ), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA ( $Y$ ).

Hubungan variabel tersebut dapat digambarkan dalam bentuk konstelasi hubungan sebagaimana dijelaskan pada Gambar 1 berikut:



**Gambar 1.** Hubungan antar variabel penelitian

### 3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.4. Populasi Penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tingkat sekolah dasar (SD) di Kabupaten Bogor. Populasi terjangkau penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Bojongkaharib, tahun pelajaran 2015/2016 sejumlah 2 kelas dengan 70 siswa seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Jumlah Populasi Terjangkau

Kelas	Jumlah Siswa
VI A	38
VI B	32
<b>Total</b>	<b>70</b>

#### 3.5. Sampel

Jumlah sampel yang diambil, berdasarkan jumlah populasi dimana 3 kelas ditetapkan sebagai kelas survey dan kelas ujicoba instrumen diambil dari sekolah lain, yaitu SDN Cibandawa sebanyak 1 kelas. Pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Jumlah Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
VI A	38	22
VI B	32	19
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>41</b>

#### 3.4. Teknik Pengumpulan Data.

Terdapat tiga jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu: (1) data persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual (X1), (2) data kreativitas siswa (X2), dan (3) data hasil belajar IPA (Y).

Teknik pengumpulan data hasil belajar IPA menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda, sedangkan variabel persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual dan kreativitas belajar menggunakan instrumen kuesioner. Penyusunan instrumen berpedoman pada kisi-kisi yang diturunkan dari konsep variabel penelitian.

Untuk ketiga variabel tersebut menggunakan instrumen pengumpulan data yang disusun oleh peneliti.

### 3.5 Hasil Ujicoba Instrumen Variabel Hasil Belajar IPA

#### 1) Validitas Instrumen

Instrumen hasil belajar IPA disusun dalam bentuk tes pilihan ganda terdiri dari 25 butir pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban. Pembobotan jawaban benar diberi nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0. Skor tes hasil belajar IPA diperoleh dari jumlah jawaban yang benar dari 25 butir

pertanyaan, sehingga rentang skor otentik antara 0 sampai dengan 25.

Kalibrasi pada instrumen hasil belajar IPA dimaksudkan untuk melakukan pengujian validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan terhadap butir dengan menggunakan internal consistency antara skor butir dengan skor total instrumen. Statistik yang digunakan yaitu korelasi point biserial ( $r_{pbis}$ ). Kriteria yang digunakan untuk uji validitas butir adalah perbandingan antara koefisien korelasi point biserial ( $r_{pbis}$ ) dengan  $r_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$ , dimana jika  $r_{pbis}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka butir dianggap valid. Sedangkan jika  $r_{pbis}$  lebih kecil atau sama dengan  $r_{tabel}$  maka butir dianggap tidak valid dan selanjutnya didrop atau tidak digunakan dalam penelitian.

Tingkat kesukaran butir soal ( $P$ ) dihitung dengan membagi jawaban benar setiap butir tes dengan jumlah peserta tes ( $P = R/T$ ). Kriteria tingkat kesukaran butir tes ( $P$ ) sebagai berikut:  $P = 0,00$  s.d.  $0,30$  sukar;  $P = 0,31$  s.d.  $0,70$  sedang;  $P = 0,71$  s.d.  $1,00$  mudah. Hasil perhitungan indeks kesukaran atas 25 butir soal, diperoleh 0 butir soal termasuk sukar, 24 butir soal

termasuk sedang, dan 1 butir soal termasuk mudah.

Daya pembeda item tes ( $D$ ) dihitung untuk mencari selisih skor kelompok atas dan kelompok bawah yang menjawab benar setiap butir tes ( $D = P_a - P_b$ ). Kriteria daya pembeda butir tes adalah sebagai berikut:  $0,71$  s.d.  $1,00$  sangat kuat;  $0,41$  s.d.  $0,70$  baik;  $0,21$  s.d.  $0,40$  sedang;  $0$  s.d.  $0,20$  lemah; dan  $< 0$  negatif. Butir soal yang digunakan adalah soal yang memiliki daya pembeda lemah sampai dengan sangat kuat. Hasil perhitungan daya pembeda dari 25 butir tes, diperoleh 0 butir sangat kuat, 3 butir baik, 14 butir sedang, 6 butir lemah dan 2 butir negatif.

Butir tes dinyatakan valid apabila mempunyai koefisien korelasi point biserial lebih besar dari  $0,339$  pada  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan contoh penghitungan tes butir 1, diperoleh koefisien korelasi point biserial ( $r_{pbis}$ ) sebesar  $0,622$ . Karena  $0,622 > 0,339$ , maka butir 1 dinyatakan valid. Demikian seterusnya untuk butir-butir yang lain dihitung dengan cara yang sama.

Hasil perhitungan berdasarkan data ujicoba instrumen dari 25 butir soal, diperoleh 21 butir soal valid dan

4 butir soal tidak valid. Butir tes yang tidak valid tidak diikutsertakan untuk menjangking data penelitian.

## 2) Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang terdiri dari 21 butir soal yang valid tersebut selanjutnya dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR - 20. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas ( $r_i$ ) = 0,858. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa tes memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur variabel hasil belajar IPA. Tes pilihan ganda berjumlah 21 butir inilah yang digunakan sebagai tes final untuk mengukur hasil belajar IPA.

### 3.6 Hasil Ujicoba Instrumen Variabel Persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual

#### 1) Validitas Instrumen

Sebagaimana kalibrasi terhadap instrumen sebelumnya, kalibrasi pada instrumen variabel persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual

juga dimaksudkan untuk melakukan pengujian validitas. Uji validitas dilakukan terhadap butir dengan menggunakan internal consistency antara skor butir dengan skor total instrumen. Statistik yang digunakan yaitu korelasi product moment ( $r_{xixt}$ ). Kriteria yang digunakan untuk uji validitas butir adalah membandingkan koefisien korelasi ( $r$ -hitung) dengan ( $r$ -tabel) pada  $\alpha = 0,05$  dengan jumlah 34 responden ( $n = 34$ ). Jika  $r$ -hitung lebih besar dari  $r$ -tabel, maka butir dianggap valid. Sedangkan jika  $r$ -hitung lebih kecil atau sama dengan  $r$ -tabel, maka butir dianggap tidak valid dan selanjutnya didrop atau tidak digunakan dalam penelitian.

Koefisien korelasi dalam tabel product moment ( $r$ -tabel) dengan  $n = 34$  dengan alpha ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 0,339. Butir dinyatakan valid apabila mempunyai koefisien korelasi lebih besar dari 0,339 pada  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan contoh perhitungan instrumen butir 1 diperoleh  $r_{xixt} = -0,251$ . Karena  $-0,251$  lebih kecil dari 0,339, maka butir 1 dinyatakan tidak valid. Demikian selanjutnya untuk butir-butir yang lain dengan cara yang sama.

Hasil perhitungan berdasarkan data ujicoba instrumen dari 40 butir pernyataan, diperoleh 23 butir valid dan 7 butir tidak valid. Butir pernyataan yang tidak valid tidak diikutsertakan untuk menjaring data penelitian, sedangkan butir yang valid selanjutnya digunakan untuk menjaring data penelitian.

## 2) Reliabilitas Instrumen

Setelah melakukan analisis validitas butir instrumen, dilakukan perhitungan reliabilitas terhadap 23 butir pernyataan yang valid dengan menggunakan rumus alpha cronbach. Dari hasil perhitungan diperoleh reliabilitas instrumen adalah sebesar 0,777. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen persepsi siswa tentang penggunaan media audio visual memiliki reliabilitas tinggi dan merupakan instrumen yang layak untuk digunakan dalam penelitian.

### 3.7 Hasil Ujicoba Instrumen Variabel Kreativitas siswa

#### 1) Validitas Instrumen

Sebagaimana kalibrasi terhadap dua instrumen sebelumnya, kalibrasi pada instrumen variabel kreativitas siswa juga dimaksudkan untuk

melakukan pengujian validitas. Uji validitas dilakukan terhadap butir dengan menggunakan internal consistency antara skor butir dengan skor total instrumen. Statistik yang digunakan yaitu korelasi product moment ( $r_{xix}$ ). Kriteria yang digunakan untuk uji validitas butir adalah membandingkan koefisien korelasi ( $r$ -hitung) dengan ( $r$ -tabel) pada  $\alpha = 0,05$  dengan jumlah 34 responden ( $n = 34$ ). Jika  $r$ -hitung lebih besar dari  $r$ -tabel, maka butir dianggap valid. Sedangkan jika  $r$ -hitung lebih kecil atau sama dengan  $r$ -tabel, maka butir dianggap tidak valid dan selanjutnya didrop atau tidak digunakan dalam penelitian.

Koefisien korelasi dalam tabel product moment ( $r$ -tabel) dengan  $n = 34$  dengan alpha ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 0,339. Butir dinyatakan valid apabila mempunyai koefisien korelasi lebih besar dari 0,339 pada  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan contoh perhitungan instrumen butir 1 diperoleh  $r_{xix} = 0,418$ . Karena 0,418 lebih besar dari 0,339, maka butir 1 dinyatakan valid. Demikian selanjutnya untuk butir-butir yang lain dengan cara yang sama.

Hasil perhitungan berdasarkan data ujicoba instrumen dari 30 butir



pernyataan, diperoleh 24 butir valid dan 6 butir tidak valid. Butir pernyataan yang tidak valid tidak diikutsertakan untuk menjaring data penelitian, sedangkan butir yang valid selanjutnya digunakan untuk menjaring data penelitian.

## 2) Reliabilitas Instrumen

Setelah melakukan analisis validitas butir instrumen, dilakukan perhitungan reliabilitas terhadap 24 butir pernyataan yang valid dengan menggunakan rumus alpha cronbach. Dari hasil perhitungan diperoleh reliabilitas instrumen adalah sebesar 0,777. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen kreativitas siswa memiliki reliabilitas tinggi dan merupakan instrumen yang layak untuk digunakan dalam penelitian.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Pengujian Persyaratan Analisis

###### 1) Uji Normalitas

###### a. Uji Normalitas (Y-Y') untuk regresi $\hat{Y}=a+bX_1$

Uji Liliefors dengan  $n = 41$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  didapatkan nilai  $L_{tabel} = 0,138$ , dan pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,01$  didapatkan nilai  $L_{tabel} = 0,161$ .

Hasil uji normalitas (Y-Y') untuk regresi  $\hat{Y}=a+bX_1$  didapatkan  $L_{hitung} = 0,071$ . Hasil ini menyimpulkan bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,071 < 0,138$  (pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ) dan  $0,071 < 0,161$  (pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,01$ ), maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

###### b. Uji Normalitas (Y-Y') untuk regresi $\hat{Y}=a+bX_2$

Uji Liliefors dengan  $n = 41$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  didapatkan nilai  $L_{tabel} = 0,138$ , dan pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,01$  didapatkan nilai  $L_{tabel} = 0,161$ .

Hasil uji normalitas (Y-Y') untuk regresi  $\hat{Y}=a+bX_2$  didapatkan  $L_{hitung} = 0,090$ . Hasil ini menyimpulkan bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,090 < 0,138$  (pada taraf signifikansi  $\alpha =$

$0,05$ ) dan  $0,090 < 0,161$  (pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,01$ ), maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Rangkuman hasil uji normalitas galat taksiran Y atas  $X_1$  dan Y atas  $X_2$  disajikan pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Galat Taksiran Regresi Y atas $X_i$	Taraf Alpha L tabel		Pengujian Normalitas	
	0,05	0,01	L hitung	Kesimpulan
$X_1$	0,138	0,161	0,071	Normal
$X_2$	0,138	0,161	0,090	Normal

###### Keterangan:

Y = Hasil Belajar IPA

$X_1$  = Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual

$X_2$  = Kreativitas Siswa

n = Jumlah sampel

###### 2) Uji Homogenitas Varians

###### a. Pengujian Homogenitas Varians Y atas $X_1$

Hasil pengujian homogenitas varians Hasil Belajar IPA (Y) atas Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual ( $X_1$ ) diperoleh  $X^2_{hitung} = 7,702$ . Pada tabel Chi Square dengan jumlah kelompok  $dk = 12$ , diperoleh nilai  $X^2_{tabel} (0,95 : 12) = 21,026$  dan  $X^2_{tabel} (0,99 : 12) = 26,217$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  atau  $7,702 < 21,026$  (pada taraf signifikansi

alpha = 0,05) dan  $7,702 < 26,217$  (pada taraf signifikansi alpha = 0,01). Disimpulkan dari hasil tersebut bahwa varians kelompok Y atas X1 adalah homogen.

**b. Pengujian Homogenitas Varians Y atas X<sub>2</sub>**

Hasil pengujian homogenitas varians Hasil Belajar IPA (Y) atas Kreativitas Siswa (X<sub>2</sub>) diperoleh  $X^2_{hitung} = 9,422$ . Pada tabel Chi Square dengan jumlah kelompok dk = 10, diperoleh nilai  $X^2_{tabel} (0,95 : 10) = 18,307$  dan  $X^2_{tabel} (0,99 : 10) = 23,209$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  atau  $9,422 < 18,307$  (pada taraf signifikansi alpha = 0,05) dan  $9,422 < 23,209$  (pada taraf signifikansi alpha = 0,01). Disimpulkan dari hasil tersebut bahwa varians kelompok Y atas X<sub>2</sub> adalah homogen.

Rangkuman hasil uji homogenitas varians Y atas X<sub>1</sub> dan varians Y atas X<sub>2</sub> disajikan pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Varians Y atas Pengelompokan	dk	Taraf Alpha X <sup>2</sup> Tabel		Pengujian Homogenitas	
		0,05	0,01	X <sup>2</sup> Hitung	Kesimpulan
X <sub>1</sub>	12	21,026	26,217	7,702	Homogen
X <sub>2</sub>	10	18,307	23,209	9,422	Homogen

**Keterangan:**

- Y = Hasil Belajar IPA
- X<sub>1</sub> = Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual
- X<sub>2</sub> = Kreativitas Siswa
- dk = derajat kebebasan

**4.2. Pengujian Hipotesis**

**1) Hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual (X<sub>1</sub>) dengan Hasil Belajar IPA (Y)**

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “terdapat hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dengan Hasil Belajar IPA”. Dari perhitungan diperoleh model persamaan regresi :  $\hat{Y} = -2,764 + 0,238 X_1$ . Kekuatan hubungan antara variabel X<sub>1</sub> dengan Y dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji Signifikansi Koefisien Korelasi antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dengan Hasil Belajar IPA

n	Koefisien Korelasi (r <sub>vt</sub> )	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	
			a = 0,05	a = 0,01
41	0,613	4,851	1,684	2,423

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis yang menyatakan “terdapat hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio

Visual dengan Hasil Belajar IPA” teruji kebenarannya, yaitu semakin tinggi Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual siswa, maka semakin tinggi pula Hasil Belajar IPAny.

Nilai korelasi 0,613 dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori kuat. Koefisien determinasi (KD) menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai KD diperoleh dari kuadrat koefisien korelasi antara variabel X1 dengan Y. Nilai KD yang diperoleh adalah 37,6%, yang dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas X1 (Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 37,6% terhadap variabel Y (Hasil Belajar IPA) dan 62,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel X1.

## 2) Hubungan antara Kreativitas Siswa (X2) dengan Hasil Belajar IPA (Y)

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “terdapat hubungan antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar IPA”. Dari hasil perhitungan diperoleh

model persamaan regresi :  $\hat{Y} = -2,907 + 0,217 X_2$ .

Kekuatan hubungan antara variabel X2 dengan Y dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

**Tabel 6.** Hasil Uji Signifikansi Koefisien Korelasi antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dengan Hasil Belajar IPA

n	Koefisien Korelasi ( $r_{y2}$ )	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	
			a = 0,05	a = 0,10
41	0,538	3,991	1,684	2,423

Keterangan:

n = Jumlah sampel

$r_{y2}$  = Koefisien korelasi antara X2 dengan Y

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis yang menyatakan “terdapat hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dengan Hasil Belajar IPA” teruji kebenarannya, yaitu semakin tinggi Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual siswa, maka semakin tinggi pula Hasil Belajar IPAny.

Nilai korelasi 0,538 dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori sedang. Koefisien determinasi (KD) menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas

dan variabel terikat. Nilai KD diperoleh dari kuadrat koefisien korelasi antara variabel X2 dengan Y. Nilai KD yang diperoleh adalah 29%, yang dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas X2 (Kreativitas Siswa) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 29% terhadap variabel Y (Hasil Belajar IPA) dan 71% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel X2.

### 3) Hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual (X1) dan Kreativitas Siswa (X2) dengan Hasil Belajar IPA (Y)

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah “terdapat hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa secara bersama-sama dengan Hasil Belajar IPA”. Dari hasil perhitungan digambarkan oleh persamaan regresi  $Y = 13,469 + 0,207X_1 + 0,178X_2$ .

Hubungan X1 dan X2 dengan Y dirangkum pada tabel 7 berikut.

**Tabel 7.** Rangkuman Uji Signifikansi Koefisien Korelasi Ganda

n	Koefisien Korelasi	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>
41	0,752	24,684	7,333

	Ganda (R <sub>v12</sub> )		a = 0,01	a = 0,05
41	0,752	24,684	7,333	4,091

Dari hasil pengujian koefisien korelasi ganda pada tabel 4.22 di atas diketahui bahwa F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub>. Berdasarkan pengujian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi ganda (R<sub>y12</sub>) sangat signifikan pada a = 0,05 dan pada a = 0,01. Hasil ini membuktikan bahwa hipotesis ketiga yang berbunyi “terdapat hubungan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa secara bersama-sama dengan Hasil Belajar IPA”, teruji kebenarannya.

Koefisien determinasi antara variabel bebas (X1 dan X2) dengan variabel terikat (Y) sebesar 0,565. Hal ini menunjukkan bahwa 56,5% Hasil Belajar IPA dapat dipengaruhi secara bersama-sama oleh variabel Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian korelasional yang telah dilakukan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa dengan hasil belajar

IPA, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Terdapat hubungan positif antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dengan hasil belajar IPA, dimana semakin tinggi Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar IPAny. Dengan demikian, untuk meningkatkan hasil belajar IPA dapat dilakukan dengan cara meningkatkan Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual siswa.
- 2) Terdapat hubungan positif antara Kreativitas Siswa dengan hasil belajar IPA, dimana semakin tinggi Kreativitas Siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar IPAny. Dengan demikian, untuk meningkatkan hasil belajar IPA dapat dilakukan dengan cara meningkatkan Kreativitas Siswa.
- 3) Terdapat hubungan positif antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar IPA, dimana semakin tinggi Persepsi Siswa

Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar IPAny. Dengan demikian hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan cara meningkatkan secara bersama-sama Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Audio Visual dan Kreativitas Siswa.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. Media Pembelajaran, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Kemendikbud, Kurikulum 2006, Jakarta, 2006.
- Munandar, U. Kreativitas dan Keberbakatan, Jakarta: PT Gramedia Utama, 2002.
- Musbikin, I. Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein. Mitra Pustaka James, 2006.
- Rakhmat, J. Psikologi Komunikasi, Bandung, 2004.

Sagala, S. Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar, Bandung : CV. Alfabeta, 2011.

Sanjaya, W. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010

Sudjana, N. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Sinar Baru Algesindo, 2004.

Sugihartono, dkk. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press, 2007.

Suryabrata, S. Psikologi Pendidikan, Ed. I, cet. IX ; Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 1998.