



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 12347-12361

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penggunaan Media *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi *Part Of Body* Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand

Rafika Sari Sipahutar¹, Amin Basri², Suci Perwita Sari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: rafikasarisipahutar@gmail.com[✉]

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Analisis Penggunaan Media *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi *Part Of Body* Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. Metodologi penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang mendeskripsikan data menggunakan rangkaian kalimat (Moleong, 2018). Untuk mengumpulkan digunakan pendekatan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Proses analisis data peneliti meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Analisis Penggunaan Media *Picture And Picture* Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi *Part Of Body* siswa kelas IV Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand bahwa media pembelajaran *Picture And Picture* sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2010) bahwa penggunaan media pembelajaran *Picture And Picture* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar. Pada pertemuan pertama guru hanya menggunakan media buku LKS dan terlihat bahwa kreativitas siswa dalam belajar sedikit kurang dan siswa terlihat lebih pasif. Berbeda dengan pertemuan kedua dimana guru sudah menggunakan media lebih menarik yaitu menggunakan *Picture And Picture* dapat terlihat kreativitas siswa dalam belajar semakin meningkat dan siswa terlihat lebih aktif.

Keaktifan siswa dapat dilihat saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara aktif siswa langsung menjawab dan saat mereka merasa belum memahami apa yang disampaikan oleh guru siswa akan segera menanyakan kepada guru tanpa merasa malu. Siswa juga merasa senang dan menikmati setiap proses yang ada di dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan hal ini akan menimbulkan dampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena adanya proses belajar yang baik dan maksimal. Proses belajar yang baik dapat tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung didalamnya.

Kata Kunci : *Media Picture And Picture, Meningkatkan Kreativitas Belajar*

Abstract

The purpose of this research is to determine the analysis of the use of picture and picture media to increase learning creativity in part of the body material at Nida Suksasat School Satun Thailand. This research methodology is qualitative research which describes data using a series of sentences (Moleong, 2018). To collect, observation, interviews and documentation approaches were used as research data collection techniques. The researcher's data analysis process includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research indicate that the analysis of the use of picture and picture media at the Nida Suksasat School, Satun Thailand, uses learning media to increase learning creativity in Part of the Body material for fourth grade students at the Nida Suksasat School, Satun Thailand, that the Picture and Picture learning media greatly influences students' interest in learning. Study. This is in accordance with Arsyad's (2010) statement that the use of Picture and Picture learning media in the teaching and learning process can arouse students' interest or desire to learn. At the first meeting the teacher only used LKS books and it was seen that the students' creativity in learning was slightly lacking and the students looked more passive. In contrast to the second meeting where the teacher used more interesting media, namely using Picture and Picture, it could be seen that students' creativity in learning was increasing and students looked more active. Student activity can be seen when the teacher actively asks questions to students, students answer immediately and when they feel they do not understand what the teacher is saying, students will immediately ask the teacher without feeling embarrassed. Students also feel happy and enjoy every process in learning. With the existence of learning media, the learning process will take place effectively and this will have a positive impact on learning outcomes. Good learning outcomes can be realized because there is a good and optimal learning process. A good learning process can be created because there is learning media that supports it.

Keywords: *Picture and Picture Media, Increasing Learning Creativity*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas Pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar. Hakikatnya proses belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru mengembangkan tugas yang berat untuk tercapainya pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas, bertaqwa, berbudi pekerti, bertanggung jawab dan berdisiplin. Menurut Haryono, salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Berhasil tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara langsung, membina dan meningkatkan kecerdasan.

Seorang guru haruslah memiliki wawasan dalam melakukan inovasi pembelajaran melalui pemilihan, perancangan dan penggunaan strategi pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Disamping itu guru juga dituntut agar memiliki keterampilan dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu serta memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Optimalisasi aktivitas siswa dan penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan kesannya akan tersimpan lebih lama dalam memori ingatan siswa. Penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan sumber belajar yang ditampilkan melalui media yang digunakan.

Jika siswa dapat menyerap pembelajaran dengan baik, maka hasil belajarnya dapat meningkat. Maka guru sebagai tenaga pengajar mampu mengarahkan dan membimbing siswa-siswi dalam kegiatan belajar. Agar proses pembelajaran tersebut tersampaikan dengan optimal sesuai KKM yang telah ditetapkan disekolah. Meningkatnya kreatifitas siswa merupakan usaha setiap guru dalam melakukakan pembelajarannya. Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media sangat membantu suksesnya pembelajaran. Melalui media kreatifitas siswa belajar akan meningkat. Semakin baik nya penggunaan media dalam pembelajaran maka sesuatu yang dipelajari akan makin mudah diterima dan diingat siswa. Begitulah yang terjadi disalah satu sekolah yang ada dinegara Thailand yang bernama Nida

Suksasat School Satun Thailand sekolah tersebut merupakan sekolah yang sistem pembelajarannya penuh menggunakan media pembelajaran, banyak media yang digunakan guru di sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand ini salah satunya yang ingin peneliti bahasa dalam penelitian ini adalah media *Picture And Picture* pada materi Materi *Part Of Body*.

Observasi awal yang telah dilakukan pada siswa Nida Suksasat School Satun Thailand ini ditemukan bahwa pembelajaran pada materi Part Of Body secara umum dilakukan dengan menggunakan pola pembelajaran yang baik. Guru menjadi sumber informasi utama bagi siswa. Kondisi tersebut didukung pula dengan lengkapnya sarana prasarana yang dimiliki sekolah, seperti ketersediaan dan kelengkapan laboratotium maupun alat media pembelajaran. Banyaknya buku paket yang dimiliki oleh sekolah, menyebabkan kondisi pembelajaran yang dilakukan dapat mengaktifkan siswa secara maksimal. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat aktif mendengarkan penjelasan guru berdasarkan buku pegangan yang dimiliki guru.

Kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan suasana belajar menjadi kondusif, karena siswa umumnya aktif. Semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi, yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang serius dan memperhatikan penjelasan guru, siswa aktif bertanya ketika pembelajaran berlangsung, bahkan banyak siswa yang masuk kelas, serta tidak jarang ditemukan siswa lebih aktif bertanya dari pada bercerita dengan temannya atau mengganggu teman lainnya. Kondisi tersebut menyebabkan pencapaian tujuan pembelajaran maupun kompetensi siswa dapat tercapai dengan maksimal. Pemahaman siswa tentang konsep yang dipelajari tergolong tinggi. Hal tersebut terlihat dengan jelas ketika guru melakukan kuis diakhir pembelajaran, sangat banyak siswa yang dapat melakukan umpan balik atau menjawab kuis yang diberikan. Khusus pada materi Part Of Body alat pernapasan manusia siswa umumnya mendapatkan kemudahan untuk mengingat nama-nama bagian alat-alat pernapasan pada manusia. Siswa mampu menjelaskan proses pernapasan pada manusia secara sempurna. Tingginya hasil belajar dan kreativitas siswa juga digambarkan oleh pencapaian ketuntasan belajar siswa ketika diberikan ulangan harian, dimana ketuntasan secara klasikal mencapai 85 % atau mencapai rata-rata nilaia diatas (KKM).

Melihat begitu besarnya peran media pembelajaran *Picture And Picture* meningkatkan kreatifitas belajar siswa maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul "Analisis Penggunaan Media *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi Part Of Body Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand".

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Maimunah, 2016). Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh (Fitriana, 2020) 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 (Falahudin, 2014) 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 minat 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 (Amalia & Kurniawan, 2021) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Menurut Strauss dan Frost dalam (Haryanto, 2015) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut (Miftah, 2013) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa

sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio) b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik) c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama) e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya (Irjus & Indrawan, 2020)

Menurut (Yuliani & Pujiyanta, 2014) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik dalam (Yuniarti et al., 2021) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut (Purnama, 2016) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu: a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik. b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. d. Memberikan perangsang belajar yang sama. e. Menyamakan pengalaman. f. Menimbulkan persepsi yang sama.

Defenisi Media Picture And Picture

Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Media gambar sesuai kelompoknya merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Menurut (Unsi, 2018) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Menurut (Harpiani, 2021) Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien. Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut : 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail. 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi. 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya. 4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting. 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya. 6) Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar. 7) Ukuran Perbandingan penting pula.

Menurut (Afandi, 2015) gambar yang baik pada lazimnya dapat menggunakan kriteria-kriteria antara lain : 1) Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda sesungguhnya. 2) Kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. 3) Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb. 4) Perbuatan menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan. 5) Fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran. 6) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hal yang lain diungkapkan bahwa dalam menggunakan media gambar ada dua cara yang dapat ditempuh yaitu pertama, memproduksi sendiri berdasarkan rancangan (desain) yang telah dibuat sebelumnya dan kedua, dengan memanfaatkan bahan yang dapat diperoleh dari internet, buku, jurnal, majalah dan bahan cetak lainnya. Berdasarkan uraian di atas, teori yang digunakan sebagai indikator penilaian media gambar yang akan dikembangkan menggunakan kajian teori Arif S. Sadiman, dkk yang meliputi keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk item, perbuatan, fotografi, dan artistik.

Kelebihan media gambar Menurut (Nurdyansyah, 2019) media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Menurut (Bistari, 2018) beberapa kelebihan media gambar antara lain : a) Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. b) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman. e) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus Media pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga mempunyai kelebihan atau manfaat.

Menurut (Istiningsih et al., 2018) manfaat tersebut antara lain : a) Menambah dan meningkatkan perhatian anak b) Mencegah verbalitas c) Memberikan pengalaman yang nyata dan langsung d) Membantu menumbuhkan pikiran/ pengertian yang teratur dan sistematis e) Mengembangkan sikap eksploratif f) Berorientasi pada lingkungan dan memberi kemanfaatan dalam pengamatan g) Membangkitkan motivasi kegiatan belajar serta memberikan pengalaman yang menyeluruh.

Defenisi Kreativitas Belajar

Menurut kamus Webster dalam (Supardi et al., 2015) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinilitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa "Creativity is a mental process by which an individual crates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya

yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Supriadi dalam (Hamid et al., 2020) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456), kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal.

Menurut (Rohani, 2019) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Menurut Chaplin dalam (Saufi, 2018) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Sedangkan menurut (Johar et al., 2014) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada”.

Sedangkan menurut Clarkl Monstakis dalam Munandar (1995:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Menurut Kuper dan Kuper dalam Samsunuwiyati Mar’at (2006:175) Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta. Produk itu sendiri sangat beragam, mulai dari penemuan mekanis, proses kimia baru, solusi baru atau pernyataan baru mengenai sesuatu masalah.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang mendeskripsikan data menggunakan rangkaian kalimat (Moleong, 2018). Sifat penelitian yang akan dilakukan peneliti bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang memaparkan secara rinci tentang suatu objek yang diteliti. Dalam penelitian ini metode studi yang digunakan adalah studi kasus, yang berusaha menjaga keutuhan objek penelitian (Wahab, 2013). Penelitian ini mengacu pada sumber data yang dikumpulkan dari kunjungan langsung ke objek penelitian, dalam hal ini guru dan siswa serta data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Untuk mengumpulkan data yang akurat, digunakan pendekatan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Dalam wawancara ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait penggunaan media pembelajaran picture and picture dalam peningkatan kreativitas belajar siswa. Proses analisis data peneliti meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan kombinasi triangulasi teknik dan triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data dan menganalisis data berdasarkan sumber data (Rahmat, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara yang peneliti dapatkan terkait Analisis Penggunaan Media Picture And Picture Pada Materi Part Of Body di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand yang digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas belajar yaitu media pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2010) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar.

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam kepada siswa. Selanjutnya guru mengecek daftar kehadiran siswa satu per satu dengan memperhatikan dan mengenali masing-masing siswa karena pada saat itu merupakan pertemuan pertama untuk mata pelajaran IPA materi Part Of Body di kelas IV Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. Setelah mengecek kehadiran siswa, guru menanyakan kepada siswa apakah siswa mengetahui materi apa yang akan disampaikan untuk pertemuan pertama tersebut. Siswa sudah mengetahui materi apa yang akan disampaikan karena masing-masing siswa sudah memiliki buku pegangan yaitu buku LKS. Pada kegiatan inti pembelajaran guru meminta siswa untuk memperkenalkan diri mereka masing-masing di depan kelas. Agar siswa lebih aktif, guru tidak memanggil siswa satu per satu tetapi mempersilahkan mereka maju kedepan kelas tanpa ditunjuk.

Setelah memperkenalkan diri satu per satu, guru merubah model pelajaran yang tadinya memperkenalkan diri secara satu per satu kali ini guru meminta siswa untuk berkelompok tetapi dengan membahas materi yang sama yaitu Part Of Body. Untuk pertemuan pertama ini, terlihat respon dari masing-masing siswa yang berbeda-beda. Untuk siswa yang duduk pada bagian depan mereka lebih memperhatikan apa yang guru jelaskan dibandingkan dengan siswa yang duduk pada bagian belakang.

Kejadian ini dapat terlihat saat guru sedang menjelaskan atau saat teman mereka sedang melakukan presentasi di depan kelas, siswa yang duduk dibagian belakang lebih senang untuk mengobrol dengan teman sebangku mereka. Terlebih media yang digunakan pada pertemuan ini guru hanya menggunakan buku LKS. Pada saat itu, model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dikatakan sebagai pola pembelajaran yang monoton karena guru hanya menyampaikan materi dan siswa mendengarkan tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik.

Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara peneliti dengan siswa Anna yang berpendapat bahwa:

Pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran membuat saya mudah merasa bosan saat di kelas.

Hal yang sama disampaikan oleh Ghina yang mengatakan:

Jika pembelajaran hanya menggunakan buku saja itu mudah merasa bosan karena pembelajaran terlalu monoton dan kurang menarik.

Aurelacea juga menyampaikan hal yang serupa yaitu:

Terkadang suka merasa bosan jika hanya menggunakan buku.

Media pembelajaran sangat penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang baik. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan hal ini akan menimbulkan dampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena adanya proses belajar yang baik dan maksimal. Proses belajar yang baik dapat tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung didalamnya. Hal tersebut dapat membuat siswa merasa mudah merasa bosan. Dampak yang dapat ditimbulkan dari hal tersebut adalah proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal dan hasil yang dicapai juga tidak akan maksimal.

Berbeda dengan pertemuan selanjutnya, kali ini guru menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Untuk pertemuan kedua ini guru menggunakan media picture and picture didalam menyampaikan materi Part Of Body. Dengan menggunakan media picture and picture ini yang dapat dikatakan lebih menarik dibandingkan pertemuan sebelumnya, respon siswa pun menunjukkan hasil yang

berbeda. Kali ini dapat terlihat bahwa siswa lebih memperhatikan dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Dapat terlihat juga pada pertemuan pertama siswa cenderung lebih pasif dan untuk pertemuan kedua setelah menggunakan media picture and picture terkait dengan materi yang disampaikan terlihat siswa lebih aktif. Siswa juga merasa senang saat proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran membuat minat belajar siswa semakin meningkat.

Hal ini juga didukung dengan pendapat Anna yang mengatakan bahwa:

Pembelajaran yang menarik itu pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang menarik itu yang terdapat medianya seperti gambar karena dengan adanya media pembelajara saya lebih semangat dalam belajar.

Hal serupa juga disampaikan oleh Ghina yang mengatakan:

Menurut saya pembelajaran yang menarik itu pembelajaran yang tidak hanya menggunakan buku tetapi bisa melalui gambar atau kita bisa menghasilkan sebuah karya. Contohnya jika materinya tentang organ tubuh manusia terkiat dengan pernapasan kita bisa berkreasi mnenjelaskan sistem pernafasan manusia".

Pada kesempatan yang sama, Aurelacea juga mengatakan pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran itu perlu karena jika ada medianya kita bisa lebih semangat dalam belajar dan dapat menikmati setiap proses didalamnya dan media yang menarik itu bisa menggunakan gambar".

Slameto (2010) menyebutkan beberapa indikator kreativitas belajar dapat dilihat berdasarkan perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa didalam proses pembelajaran.

Dari kedua perbedaan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran picture and picture yang baik diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik juga dapat memfokuskan perhatian siswa kepada materi yang diajarkan. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa tidak akan mudah merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat media yang dapat mengoptimalkan minat belajar siswa sehingga akan menghasilkan output yang baik.

SIMPULAN

Dari penelitian yang peneliti telah lakukan untuk Analisis Penggunaan Media Picture And Picture Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi Part Of Body siswa kelas IV Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Picture And Picture sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2010) bahwa penggunaan media pembelajaran Picture And Picture dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang dapat meningkatkan minat siswa dalam dalam belajar. Pada pertemuan pertama guru hanya menggunakan media buku LKS dan terlihat bahwa kreativitas siswa dalam belajar sedikit kurang dan siswa terlihat lebih pasif. Berbeda dengan pertemuan kedua dimana guru sudah menggunakan media lebih menarik yaitu menggunakan Picture And Picture dapat terlihat kreativitas siswa dalam belajar semakin meningkat dan siswa terlihat lebih aktif. Keaktifan siswa dapat dilihat saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara aktif siswa langsung menjawab dan saat mereka merasa belum memahami apa yang disampaikan oleh guru siswa akan segera menanyakan kepada guru tanpa merasa malu. Siswa juga merasa senang dan menikmati setiap proses yang ada di dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan hal ini akan menimbulkan dampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena adanya proses belajar yang baik dan maksimal. Proses belajar yang baik dapat tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Sekolah Dasar Islam Yapita merupakan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran, 1*.
- Amalia, R., & Kurniawan, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal ORTOPEIDAGOGIA, 7*(2). <https://doi.org/10.17977/jum031v7i22021p140-143>
- Bistari, B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan, 1*(2). <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Iswara, 1*(4).
- Fitriana, R. E. R. (2020). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAI KLASIFIKASI DAN PENGOLAHAN SAMPAH MENURUT JENISNYA BERBASIS 2D. *E- Jurnal Mitra Pendidikan, 4*(8). <https://doi.org/10.52160/e-jmp.v4i8.761>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata,

- J. (2020). Media pembelajaran. In *Media pembelajaran*.
- Harpiani, H. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Melalui Media Kartu Huruf. *Shautut Tarbiyah*, 27(2). <https://doi.org/10.31332/str.v27i2.3209>
- Haryanto. (2015). Kajian Konseptual Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3(4).
- Irjus, & Indrawan, H. W. W. E. W. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.pdf. In *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)* (Vol. 1, Issue 1).
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 1 SDN 1 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.04>
- Johar, A., Risdianto, E., & Indriyati, D. A. F. (2014). Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa. *Rekursif*, 2 (1).
- Maimunah, M. (2016). METODE PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Miftah, M. (2013). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal Kwangsan*, 1 (2). <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95-105>
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif / penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Media Pembelajaran Inovatif*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1). [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9*.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Saufi, M. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Picture And Picture Dengan Pemanfaatan Media Kartu Kata Kelas 1 Min 29 Aceh Besar. *Pendidikan*.
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Supardi*, 2 (1).
- Unsi, B. T. (2018). Manfaat media gambar dalam pembelajaran bahasa Arab. *Tafaqquh*, 2(1).
- Wahab, R. (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset*.
- Yuliani, S., & Pujiyanta, A. (2014). Media Pembelajaran Goal Programming Berbasis Multimedia. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 2(1).

Yuniarti, Y., Mulyati, T., Abidin, Y., Herlambang, Y. T., & Yusron, E. (2021). Eksplorasi Pembelajaran Matematika Secara Daring dalam Dimensi Pedagogik. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5 (2). <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1208>