

**HUBUNGAN ANTARA MEDIA PEMBELAJARAN SEMPOA
DENGAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK PADA KURSUS MENTAL
ARITMATIKA ADIL SEMPOA MANDIRI (ASMA) CABANG KOTA
BANDUNG.**

Novi Widiastuti

STKIP Siliwangi Bandung

Abstrak

Kursus sangat berkembang pesat di Jawa Barat hingga pada tahun 2007 tercatat sebanyak 1533 dengan beragam keterampilan yang diajarkan. Kursus mental aritmatika salah satunya yang menawarkan berbagi keunikan dalam proses pembelajaran, mulai dari penggunaan istilah dalam pembelajaran, cara menyampaikan materi pembelajaran, samapi pada media yang digunakan. Sempoa adalah media pembelajaran yang digunakan. Media sempoa yang digunakan diharapkan dapat berperan sebagaimana mestinya sebuah media pembelajaran yang berfungsi membantu tersampainya sebuah pesan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana hubungan antara media pembelajaran dengan kreativitas berpikir anak?, (3) Seberapa besar kadar signifikansi antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak? Tinjauan teoritis yang digunakan adalah teori belajar pendidikan luar sekolah, konsep media pembelajaran, konsep kreativitas berpikir anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode studi deskriptif. Serta teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, dan tes kreativitas berpikir siswa. Populasi penelitian adalah 75 unit kursus, sampel penelitian adalah 13 unit yang tersebar sebanyak 8 di Kota Bandung, 3 di Kabupaten Bandung, 1 di Kabupaten Bandung Barat, 1 di kota Cimahi. Jumlah responden adalah 5 siswa dan 1 orang pengajar dari setiap unit. Hasil penelitian meliputi : (1) Koefisien korelasi sebesar 0,786 Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup antara media pembelajaran dengan kreativitas berpikir siswa. Koefisien determinasi sebesar 61,78%. artinya 61,78% dari kreativitas berpikir siswa, dipengaruhi oleh media pembelajaran digunakan. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa terdapat hubungan yang cukup

signifikan antara media pembelajaran dan kreativitas berpikir pada siswa. 38,22 % dari kreativitas dipengaruhi oleh faktor lain misalnya genetika, lingkungan belajar, IQ, dan lain-lain yang tidak dipaparkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci : media belajar semesta, kreativitas berfikir aritmatika

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan persaingan dunia. Menurut Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Indonesia berada pada urutan ke 109 di bawah Turkmenistan. (www.depok.go.id)

Peningkatan kesejahteraan masyarakat Jawa Barat menjadi kata kunci dari upaya pencapaian visi Jawa Barat tahun 2010, yaitu peningkatan sumberdaya manusia pada aspek pendidikan, kesehatan, dan aspek daya beli masyarakat. Sumber daya manusia dapat dikembangkan melalui pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan di Indonesia dibagi dalam tiga jalur sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan terbagi dalam tiga jalur yaitu jalur formal, nonformal, dan informal.

Djudju Sudjana (2001:22-23) menjelaskan bahwa:

Pendidikan nonformal ialah kegiatan terorganisir dan sistematis di luar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas dan sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya.

Tujuan belajar ditempuh melalui proses pendidikan, sebagaimana disebutkan bahwa pendidikan nonformal berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap (Sudjana, 2001:74). Pendidikan nonformal sebagai penambah pendidikan formal bertujuan untuk menyediakan kesempatan belajar kepada tiga kategori peserta didik. Pertama, para siswa pada suatu jenjang pendidikan sekolah yang membutuhkan kesempatan belajar guna memperdalam penguasaan materi tertentu. Kedua, mereka yang telah menamatkan suatu jenjang pendidikan sekolah dan masih memerlukan layanan pendidikan untuk memperluas pemahaman dan penggunaan materi pelajaran yang telah diperoleh. Ketiga, mereka yang putus sekolah dan mempunyai kebutuhan belajar untuk memperoleh pengetahuan baru dan keterampilan yang berkaitan dengan lapangan pekerjaan atau penampilan diri dalam masyarakat (Sudjana 2001:77).

Kursus merupakan salah satu lembaga yang bertujuan sebagai penambah pendidikan formal karena memberikan layanan pendidikan yang tidak diperoleh di pendidikan formal. Beragam jenis kursus mulai dikembangkan hingga pada tahun 2006 tercatat oleh direktori sebanyak 1533 kursus atau sebesar 1,2% mengalami peningkatan pada tahun sebelumnya (direktori lembaga kursus 2007).

Mental aritmatika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan eksakta yang telah terbukti sangat berguna sebagai dasar pengembangan kerangka dan cara berpikir anak. Mental aritmatika menggunakan sempoa dikenal dengan Mental Aritmatika Sempoa (MAS) membantu anak berhitung dengan cepat bahkan sampai tiga kali lebih cepat dari kalkulator.

Saat ini MAS telah dikenal di dunia internasional sebagai salah satu pendidikan alternatif untuk meningkatkan kecerdasan anak. Banyak negara mengikuti jejak orang Jepang, Taiwan, Korea, di mana pendidikan sempoa telah diajarkan di semua sekolah dasar pemerintah.

MAS diterapkan pada anak-anak karena usia anak-anak merupakan tahap perkembangan manusia yang sangat penting. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dengan sengaja ataupun tidak, akan

mempengaruhi kehidupannya kelak. Oleh karena itu MAS bermaksud memberikan pengaruh yang positif bagi kehidupan anak.

Menurut sejarahnya, sempoa adalah alat hitung ala abakus pertama yang dimiliki suku Babilonia dalam bentuk sebilah papan yang ditaburi pasir. Di atasnya orang bisa menorehkan berbagai bentuk huruf atau simbol. Alat itu makin disempurnakan di zaman Romawi. Papannya dibuat berlekuk-lekuk agar saat menghitung manik-manik mudah digerakkan dari atas ke bawah. Orang Cina mengembangkan "*hsuan pan*" (nampan penghitung) alias abakus itu menjadi dua bagian. Jepang mengenalkan abakus pada abad ke-16 namun Jepang mengubah susunan manik-manik menjadi satu pada jeruji atas dan empat di jeruji bawah. Satu manik-manik jeruji atas bernilai lima dan empat di jeruji bawah mulai dari tengah ke kiri bernilai satuan, selanjutnya puluhan, ratusan dan seterusnya. Sedangkan di bagian tengah ke kanan untuk menghitung bilangan desimal. (brosur direktorat pembinaan kursus dan kelembagaan 2007)

Media pembelajaran yang digunakan dalam hal ini adalah sempoa ala jepang yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu materi. Inti belajar mental aritmatika bukanlah untuk menghasilkan anak yang mampu berhitung cepat saja melainkan tujuan utamanya lebih untuk meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan kecerdasan emosional anak bahkan rasa percaya diri pun bisa ditumbuhkan lewat itu. Untuk membuktikan hal tersebut, maka penulis mengambil penelitian berjudul Hubungan Antara Media Pembelajaran Sempoa dengan Kreativitas Berpikir Anak Pada Kursus Mental Aritmatika Adil Sempoa Mandiri (ASMA) Cabang Kota Bandung.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan kepada hal-hal tersebut diatas yang didukung pula oleh hasil pengamatan dilapangan, maka fenomena- fenomena yang diamati adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran adalah *student centre* yaitu berpusat pada siswa, karena usia dan daya tangkap antar siswa berbeda.
2. Waktu belajar kursus ASMA sangat fleksibel sesuai dengan jam sekolah anak.

3. Kursus ASMA menggunakan media sempoa sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
4. Sempoa dapat mengoptimalkan fungsi otak kanan manusia
5. Sempoa merupakan alat yang melibatkan indera peraba, indera pendengaran, dan indera penglihatan.
6. Siswa kursus ASMA terlihat sangat menikmati proses belajar sempoa, hal ini terlihat dari ekspresi siswa saat belajar.
7. Siswa yang mengikuti kursus mendapat perhatian yang cukup dari orang tua, hal ini terlihat dari kebanyakan siswa selalu diantar oleh orang tuanya.
8. Istilah Pekerjaan Rumah (PR) diganti dengan Kesenangan Rumah (KR)
9. System *reward* yang digunakan adalah dengan pemberian stiker bintang yang dapat ditukar dengan hadiah jika telah terkumpul dalam jumlah tertentu.
10. Kreativitas dapat dipengaruhi oleh genetika, lingkungan, dan pola asuh keluarga.
11. Indikator kreativitas berpikir adalah anak memiliki keluwesan, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir.

Perumusan dan Pembatasan Masalah

Dari uraian yang dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah pokok dari penelitian ini adalah “Bagaimana hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?”. Mengingat luasnya ruang lingkup kajian yang berkaitan dengan masalah tersebut dan keterbatasan penulis, maka penelitian ini dibatasi dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Adakah hubungan fungsional antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?
2. Bagaimana bentuk hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?
3. Seberapa besar kadar signifikansi antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui hubungan fungsional antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?

2. Untuk mengetahui bentuk hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?
3. Untuk mengetahui kadar signifikansi hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?

Variabel Penelitian

Berdasarkan penelitian yang berjudul: “Hubungan Antara Media Pembelajaran Sempoa dengan Kreativitas Berpikir Anak Pada Kursus Mental Aritmatika Adil Sempoa Mandiri (ASMA) Cabang Kota Bandung”, maka dapat ditentukan variabelnya sebagai berikut:

1. Variabel bebas X (*Independent variable*) adalah media pembelajaran sempoa.
2. Variabel terikat Y (*Dependent variable*), yaitu kreativitas berpikir

Hipotesis

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diajukan hipotesis :

H_0 : tidak terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak pada kursus mental aritmatika ASMA cabang Kota Bandung.

H_1 : terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak pada kursus mental aritmatika ASMA cabang Kota Bandung

Tinjauan Teoritis

1. Konsep Media

Media menurut Heinich, (1982 : 5)

Medium ; media (plural) derived from latin medium, between the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Film, television, radio, audio recordings, photographs, projected visuals, printed materials, and the like are media of communication. They are considered intruactional media when they are used to carry messages with an instruactional intent.

Berikut ini beberapa pendapat para ahli komunikasi atau ahli bahasa tentang pengertian media yaitu:

- a. orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan,

- keterampilan, dan sikap yang baru, dalam pengertian meliputi buku, guru, dan lingkungan sekolah (Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, 1982:3),
- b. komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar bisa berupa alat, bahan, dan orang (Degeng, 1989:142),
 - c. alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2002:4),
(www.endonesa.wordpress.com)

Banyak batasan yang diberikan orang mengenai media pembelajaran, Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika misalnya membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan / informasi (Arif Sadiman 1996:6).

Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa :

Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.
(www.listyo-geografi.blogspot.com)

Yudhi Munadi (2008 : 55) melakukan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan pada indera yang terlibat. Bila dilihat dari intensitasnya, maka indera yang paling banyak membantu manusia dalam perolehan pengetahuan dan pengalaman adalah indera pendengaran dan indera penglihatan. Kedua inderawi ini adakalanya bekerja sendiri-sendiri dan adakalanya bekerja bersama-sama. Media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran (telinga) saja kita sebut sebagai media audio. Media yang melibatkan indera penglihatan (mata) saja disebut media visual dan media yang melibatkan keduanya disebut media audio visual. Apabila dalam proses

pembelajaran melibatkan banyak indera bukan hanya penglihatan dan pendengaran saja maka disebut multimedia.

Sempoa merupakan media pembelajaran karena digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi berhitung oleh karena itu sempoa dapat dikategorikan sebagai multimedia karena melibatkan lebih dari dua indera yakni indera penglihatan, indera peraba, indera pendengaran. Sistem kerja sempoa adalah dengan menggerakkan biji sempoa hanya dengan dua jari yakni jari telunjuk dan jempol. Anak dilatih aspek psikomotornya secara konsisten sehingga lambat laun akan terbiasa berhitung cepat dengan mental aritmatika, artinya sempoa hanya berada pada imajinasinya.

Fungsi media pembelajaran diklasifikasikan menjadi lima yaitu fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis, dan fungsi sosio - kultural. Secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Menurut Yudhi Munadi (2008 : 37) :

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping ada fungsi – fungsi lainnya”. Jadi kesimpulannya adalah fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Media pembelajaran adalah bahasanya guru, maka untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar.

Pemahaman di atas sejalan dengan pernyataan Edgar Dale (Yudhi Munadi 2008 : 37) bahwa :

sumber belajar adalah pengalaman- pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan, yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami dan yang dapat menimbulkan peristiwa belajar. Maksudnya adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Sebagaimana digambarkan melalui kerucut Edgard Dale.



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman (Edgar Dale)

Berdasarkan kerucut pengalaman diatas, jelas bahwa penggunaan multimedia baik itu verbal, visual dan keterlibatan siswa memiliki kontribusi lebih besar terhadap daya ingat siswa. Untuk itu penggunaan multimedia ini diupayakan bisa diterapkan dalam pembelajaran guna terlaksananya proses pembelajaran yang efektif.

Fungsi media pembelajaran yang keempat adalah fungsi psikologis yang diklasifikasikan menjadi lima yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi. Berikut penjelasannya yaitu :

Pertama, fungsi atensi yaitu berasal dari kata *attention* yang artinya adalah perhatian, dengan kata lain bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya.

Media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa. Dalam psikologi komunikasi, fenomena ini disebut perhatian selektif sebagaimana dikatakan oleh Jalaludin Rahmat yang dikutip oleh Yudhi

Munadi (2008 : 44) 'ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya disebut perhatian selektif atau *selective attention*'.

Kedua, fungsi afektif menurut Jahja Qahar (Yudhi Munadi 2008 : 44), yakni

Menggugah perasaan emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin'.

Yudhi Munadi (2008 : 44) mengungkapkan bahwa :

Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran dan untuk itu perhatian anak akan tertuju pada pelajaran yang diikuti.

Hal ini akan ditemukan pada siswa jika memang pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian anak. Selain timbulnya kemauan yang besar terhadap pelajaran yang diikuti, disebutkan juga oleh Yudhi Munadi bahwa penerimaan lain yang timbul adalah sebuah tanggapan yakni berupa partisipasi siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran secara sukarela, ini merupakan reaksi siswa terhadap rangsangan yang diterimanya. Tidak menutup kemungkinan bahwa dalam jiwanya akan melakukan penilaian dan penghargaan terhadap nilai-nilai atau norma-norma yang diperolehnya, dan pada tingkat tertentu maka nilai atau norma tersebut akan diterima dan diyakininya.

Ketiga, fungsi kognitif diungkapkan oleh Yudhi Munadi (2008 : 46) adalah "pembahasan tentang aktivitas yang meliputi persepsi, mengingat, dan berpikir". Sebagai contoh seorang siswa yang belajar melalui pengalaman langsung misalnya darmawisata, ia mampu menceritakan kembali sepulang darmawisata. Semua pengalamannya tercatat dalam benaknya dalam bentuk gagasan dan tanggapan. Dengan demikian jelaslah bahwa media pembelajaran ikut andil

dalam pengembangan kognitif siswa. Semakin banyak ia dihadapkan pada objek-objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya atau semakin kaya dan luas alam pikiran kognitifnya.

Keempat, fungsi imajinatif adalah media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi (*imagination*) berdasarkan kamus lengkap psikologi yang dikutip oleh C.P. Chaplin (Yudhi Munadi 2008 : 46) adalah

Proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek - objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi yang didominasi kuat sekali oleh pikiran - pikiran autistik'.

Kelima, fungsi motivasi adalah media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan motivasi siswa. Motivasi dilihat dari asal katanya yaitu motif menurut Sardiman AM. (Yudhi Munadi 2008 : 27), adalah 'daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu'. Sehingga media pembelajaran sebaiknya dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang positif.

Menurut Aminuddin Rasyad (Yudhi Munadi 2008 : 28)

Dalam setiap diri manusia pada umumnya mempunyai dua macam motif atau dorongan yaitu motif yang sudah ada dalam diri yang sewaktu - waktu akan muncul tanpa ada pengaruh dari luar, disebut *intrinc motive*. Bila dalam diri ini baik dan berfungsi pada setiap diri siswa, maka tingkah laku belajarnya menampakkan diri dalam bentuk aktif dan kreatif. Bila motif intrinsiknya kurang berfungsi maka tingkah laku belajarnya tidak menampakkan keaktifan dan kreatif yang berarti. Motif lainnya adalah motif yang datang dari luar diri yakni karena ada pengaruh situasi lingkungannya, motif ini disebut *extrinsic motive*. Atas dasar motif inilah diajarkan kepada para guru untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kedua motif ini dapat bekerja secara sadar maupun tidak sadar'.

Dengan demikian motivasi merupakan usaha sadar yang dapat ditimbulkan dari pihak luar dalam hal ini guru atau pendidik untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Donald O. Hebb yang dikutip oleh Aminuddin Rasyad (Yudhi Munadi 2008 : 47) menyebut cara pertama dengan *arousal* dan kedua dengan *expectancy*.

Pertama yaitu *arousal* adalah suatu usaha guru untuk membangkitkan *intrinsic motive* siswanya, sedangkan yang kedua yaitu *expectancy* adalah suatu keyakinan yang secara seketika timbul untuk terpenuhinya suatu harapan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna. Sehingga seorang pendidik dituntut untuk berpikir dan bersikap kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Fungsi media pembelajaran yang kelima adalah fungsi sosio-kultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami para siswa dalam jumlah yang cukup banyak. Masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda apalagi bila dihubungkan dengan adat , keyakinan, lingkungan, pengalaman dan lain-lain. Sedangkan di pihak lain kurikulum dan materi ajar ditentukan dan diberlakukan secara sama kepada seluruh siswa. Tentunya ini menjadi tugas guru untuk dapat menyampaikan materi yang sama namun dengan cara yang berbeda sehingga dapat dipahami oleh seluruh siswa. Apalagi jika latar belakang budaya dan pengalaman guru berbeda dengan siswa. Tetapi masalah ini dapat diatasi dengan bantuan media pembelajaran.

2. Konsep Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru sebagaimana disebutkan oleh Matlin (Muallifah 2009 : 79) bahwa Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan suatu pekerjaan atau hasil karya yang baru dan bermanfaat. Selain itu, kreativitas juga menjadi topik yang penting untuk membedakan individu dalam level sosialnya saat penyelesaian suatu tugas. Namun demikian semua ahli yang

mendalami kreativitas berpendapat sama bahwa *novelty* (sesuatu yang baru) merupakan komponen utama dalam kreativitas.

Senada dengan pendapat di atas, Weisberg dalam (Muallifah 2009 : 80) mengemukakan bahwa :

Kreativitas tidak hanya dilihat dari bentuk produk namun dapat berupa proses. Jika berkaitan dengan produk, maka kreativitas haruslah menghasilkan manfaat atau kegunaan. Sedangkan kreativitas yang berupa proses dapat dilihat melalui penggunaannya sebagai alat untuk memecahkan masalah.

Longman Dictionary of Contemporary English (Wahyudin 2007 : 3) menyebutkan bahwa '*creativity also creativeness, the ability to produce new and original ideas and things inventiveness*'. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan asli.

Anderson dalam Muallifah (2009 : 81) mengungkapkan bahwa 'kriteria baru dapat mencakup dua perspektif yakni psikologi dan budaya'. Menurut perspektif psikologis, suatu ide atau gagasan dikatakan baru apabila orang tersebut belum pernah membuat hal itu, walaupun tidak menutup kemungkinan di tempat lain sudah ada orang yang pernah membuat hal yang serupa namun ini bersifat kebetulan. Sementara menurut perspektif budaya, sesuatu dianggap baru dan kreatif apabila di lingkungan budaya masyarakat tersebut memang belum ditemukan gagasan atau ide tersebut.

Anne S. Fishkin dan Aileen S. Johnson dalam Muallifah (2009 : 84) menunjukkan anak yang memiliki pribadi kreatif adalah mereka yang memiliki ciri-ciri :

- a. *Fluency*, kemampuan anak dalam menggeneralisasi gagasan atau ide, sehingga memungkinkan terciptanya pemecahan masalah yang kreatif,
- b. *Elaboration*, kemampuan menambah, mengemas dan menciptakan suatu gagasan kreatif,
- c. *Flexibility*, kemampuan memunculkan beberapa ide yang berbeda dalam pemecahan masalah yang sama,
- d. *System for decision making*, seseorang memiliki sistem dalam pengambilan keputusan
- e. *Originality*, kemampuan menciptakan hal yang baru, unik, tidak biasa dan benar-benar berbeda,

- f. *Risk-tasking*, berani mengambil resiko dengan mencoba hal-hal yang baru.
- g. *Complexity*, kemampuan mebuat hal yang sukar atau rumit,
- h. *Curiosity*, keinginan untuk mengetahui banyak hal, banyak bertanya dan banyak mencari hal-hal baru.
- i. *Imagination*, kemampuan untuk bermimpi, menemukan, melihat, berpikir serta membuat konsep ide atau produk baru menjadi sebuah bakat.

Adapun beberapa karakteristik orang yang memiliki kreativitas diantaranya:

- a. Lancar berfikir
- b. Fleksibel dalam berfikir
- c. Orisinil
- d. Elaborasi
(www.isrona.wordpress.com)

Menurut Robert J Sternberg, seorang siswa dikatakan memiliki kreativitas di kelas manakala mereka senantiasa menunjukkan: (1) merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu, mempertanyakan dan menantang serta tidak terpaku pada kaidah-kaidah yang ada; (2) memiliki kemampuan berfikir lateral dan mampu membuat hubungan-hubungan diluar hubungan yang lazim; (3) memimpikan tentang sesuatu, dapat membayangkan, melihat berbagai kemungkinan, bertanya “ apa jika seandainya”, dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda; (4) mengeksplorasi berbagai pemikiran dan pilihan, memainkan idenya, mencobakan alternatif-alternatif dengan melalui pendekatan yang segar, memelihara pemikiran yang terbuka dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif; dan (5) merefleksi secara kritis atas setiap gagasan, tindakan dan hasil-hasil, meninjau ulang kemajuan yang telah dicapai, mengundang dan memanfaatkan umpan balik, mengkritik secara konstruktif dan dapat melakukan pengamatan secara cerdas. (www.definisi-pengertian.blogspot.com)

Menurut David Cambell ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori:

- a. Ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan.
- b. Ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup.

- c. Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap mempengaruhi perilaku orang-orang kreatif. (www.wartawarga.gunadarma.ac.id)

Berbagai pendapat yang telah dikemukakan bahwa pada dasarnya semua orang yang kreatif adalah orang yang penuh dengan rasa penasaran terhadap hal baru dan memiliki kecepatan dalam berpikir sehingga muncul alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang dihadapi. Hal ini ditandai dengan munculnya ide baru yang orisinal dan bermanfaat sehingga berbeda dengan yang lain. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka penulis menyimpulkan indikator dari kreativitas yaitu :

- a. *Keluwasan*
Keluwesan adalah seseorang yang kreatif dapat berpikir dengan cepat dan memberikan banyak jawaban.
- b. *Fleksibilitas*
Fleksibilitas adalah ketika seseorang dapat memberikan alternatif jawaban sebagai solusi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- c. *Keaslian*, adalah memiliki kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru dan orisinal.

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak

Seorang anak yang kreatif bukan hanya berasal dari genetika saja namun juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan pola asuh orang tua. Bahkan hasil penelitian yang ada bahwa kedua faktor tersebut memiliki kedudukan yang sama penting setelah genetika, karena perkembangan kreativitas anak berproses melalui interaksi antara pribadi anak dan lingkungannya.

Penelitian Dacey (Muallifah, 2009:91) menunjukkan bahwa keluarga dari anak kreatif sangat jauh berbeda dengan anak lainnya. Keluarga dari anak kreatif memiliki karakteristik tersendiri diantaranya :

- a. Orang tua sangat mendukung untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensi kreatifnya dengan melakukan usaha-usaha yang optimal, seperti menyediakan fasilitas belajar, memilihkan mentor terbaik, atau menyekolahkan anak di sekolah terbaik.
- b. Orang tua anak yang kreatif tidak terlalu ikut campur dalam urusan minat, bakat, dan kegiatan anak, serta tidak berbuat

otoriter, terlalu mengawasi, atau membatasi kegiatan anaknya. Mereka hanya membatasi perilaku yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan.

- c. Orang tua menunjukkan humor yang tinggi, mereka sering bercanda bersama anak-anaknya dan ikut berperan aktif dalam mengoptimalkan kreativitasnya.
- d. Orang tua mendorong anak untuk tidak putus asa dan mendorong kerja keras dalam proses kreativitas anaknya.
- e. Orang tua dari anak kreatif sangat perhatian dan terlibat langsung dalam pendidikan anaknya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prof Utami Munandar (muallifah 2009:92) menegaskan hal yang serupa yakni pengaruh sikap orang tua terhadap perkembangan kreatif anak. Utami membagi sikap orang tua menjadi dua dimensi yaitu sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak dan yang tidak memupuk bahkan menghambat kreativitas anak. Adapun sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak sebagai berikut :

1. Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya
2. Memberikan waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal tentang apapun yang ada dalam benaknya
3. Memperbolehkan anaknya untuk mengambil keputusan sendiri, sehingga anak akan bertanggung jawab dengan keputusannya itu.
4. Mendorong keingintahuan anak untuk mengetahui banyak hal. Orang tua memfasilitasi keingintahuan anak dengan memberikan informasi yang layak. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan buku-buku bacaan pada anak, atau dengan mengajak anak mengunjungi objek yang ingin diketahuinya, dan menanyakan apapun yang dilihat di dalamnya karena dengan cara seperti itu, bisa memancing atau menstimulus kreativitas berpikirnya.
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dilakukan anak, apapun hasil akhirnya. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen dari setiap pengetahuan yang dimilikinya.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan kreatif anak. Orang tua memberikan fasilitas yang mendukung, membimbing anak dalam eksperimentasinya, atau mengasuh bakat anak dengan berbagai kegiatan positif, misalnya lomba, kursus, atau pelatihan.
7. Menikmati waktu luang bersama anak. Orang tua senang bersama anak. Orang tua mampu menjalin komunikasi yang baik dengan

anak, terbuka, hangat, empati dan komunikasi yang bersifat dua arah.

8. Berikan pujian yang sungguh-sungguh dan tepat sasaran
9. Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak, artinya orang tua mau membantu anaknya ketika anak mengalami kesulitan.

Sikap-sikap orang tua yang menghambat dan mematikan kreativitas anak :

- a. *Surveillance*
- b. *Evaluation*
- c. *Rewards*
- d. *Competition*
- e. *Over – Control*
- f. *Restricting Choice*
- g. *Pressure*

2. Kiat-Kiat Dasar Mengembangkan Kecerdasan dan Kreativitas pada Anak

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya seperti :

- a. Menyediakan fasilitas dan sarana untuk mendukung kreativitas mereka.
- b. Menyediakan tempat yang aman bagi anak.
- c. Memotivasi anak ketika dia mulai putus asa
- d. Biarkan anak mengungkapkan tentang frustrasi kegagalannya.
- e. Berempati dengan memahami perasaannya.

Berpikir kreatif dapat memancing anak untuk berpikir kritis, menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya, dan menjelajah cara berpikir baru (Bernadette, 2004:106).

Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan dua metode statistik untuk menganalisa data yaitu statistik deskriptif untuk mengukur nilai rata-rata simpangan baku dan statistik inferensial dalam bentuk analisis regresi dan analisis korelasi. Analisis regresi digunakan untuk mengungkapkan hubungan fungsional antara

variabel-variabel penelitian, sedangkan analisis korelasi digunakan untuk mengukur derajat keeratan hubungan variabel penelitian.

1. Operasionalisasi Variabel

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran sempoa dan variabel terikat (Y) yaitu kreativitas berpikir.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 4-6 yang mengikuti kursus aritmatika ASMA di Cabang Bandung, Cabang Bandung memiliki 75 unit yang tersebar di Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Kabupaten Bandung Barat dan Kota Cimahi.

Dari seluruh unit Bandung yaitu berjumlah 75 unit yang tersebar di 4 wilayah yakni 45 unit di Kota Bandung, 18 di Kabupaten Bandung, 6 di Kabupaten Bandung Barat, dan 6 di kota Cimahi. Secara proporsional dilihat dari yang paling sedikit yakni 6 maka diambil perbandingan 1:6 artinya diambil 1 sampel dari setiap 6 jumlah populasi. Oleh karena itu diambil sampel sebesar $45/6=7,5$ dibulatkan menjadi 8 di kota Bandung, $18/6=3$ di Kabupaten Bandung, $6/6=1$ di Kabupaten Bandung Barat, dan $6/6=1$ di kota Cimahi. Setiap Unit diambil sampel sejumlah 5 siswa yang terdiri dari siswa kelas 4-6.

Hasil Penelitian

1. Hubungan fungsional antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak

Persamaan regresi linier $\hat{Y} = 0,55 + 4,27 X$ yang menggambarkan hubungan fungsional antara variabel X dan variabel Y. Dalam arti lain menggambarkan bagaimana keadaan variabel Y (kreativitas berpikir) pada saat keadaan variabel X (media pembelajaran sempoa) tertentu. Kemiringan 4,27 menunjukkan bahwa besarnya kenaikan kreativitas berpikir apabila penggunaan media pembelajaran sempoa naik satu tingkat adalah sebesar 4,27 atau bila kreativitas berpikir anak naik satu tingkat maka penggunaan media pembelajaran sempoa pada kursus ASMA naik sebesar 4,27 tingkat.

2. Bentuk hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak

Dari hasil perhitungan analisis varians ternyata dapat diketahui bahwa variabel kreativitas (Y) bergantung (dependen) terhadap variabel media pembelajaran sempoa (X). Artinya kreativitas tergantung terhadap media pembelajaran sempoa.

3. Kadar signifikansi hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak

Koefisien korelasi 0,786 menunjukkan korelasi hubungan yang cukup antara penggunaan media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak pada kursus ASMA cabang kota Bandung.

Terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran sempoa dalam membangun kreativitas berpikir anak pada kursus ASMA yaitu harga t hitung sebesar 10,09 hasil ini lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang telah ditetapkan yaitu 1,67 maka hubungannya signifikan.

Nilai koefisien determinasi yaitu sebesar 61,78% artinya penggunaan media pembelajaran sempoa mempunyai kontribusi terhadap kreativitas berpikir anak pada kursus ASMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Heinich, R., Molenda, M., and Russels, J.D (1982). *Instructional Media*. Amerika : Miriam Seda.
- Muallifah (2009). *Psycho Islamic Smart Parenting*. Jogjakarta : Diva Press.
- Sadiman, Arif (1996). *Media Pembelajaran (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, (2001). *Pendidikan Luar Sekolah, Wawasan, Sejarah, Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung, Azas*. Bandung : Falah Production.

- Sudjana, (1992). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, Alfabeta.
- Suryana, Y. dan Priatna, T. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Azkia Pustaka Utama.
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif (Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada KTSP)*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Tynan, Bernadette (2004). *Melatih Anak Berpikir Seperti Jenius*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Widodo, C. dan Jasmadi, (2008). *Buku Panduan Menyusun Bahan Ajar* . Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Subdin PLS Dinas Pendidikan, (2007). *Direktori Lembaga Kursus di Jawa Barat*.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003.
- Blog archive (2007). *Rangkuman buku media Pembelajaran*. (online) tersedia: <http://www.neozonk.blogspot.com/2007/11/rangkuman-buku-media-pembelajaran.html>. (5 januari 2010)
- Chietra (2008). *Kumpulan Skripsi Online Full Content* (online). Tersedia : <http://www.one.indoskripsi.com/judul-skripsi-tugas-makalah/psikologi-umum/kreativitas>. (22 November 2009)
- Direktorat Pembinaan Kursus & Kelembagaan (2009). *Profil Lembaga* (online). Tersedia : <http://www.infokursus.net> - email: ditbinsus@yahoo.co.id
- Eko (2008). *Pengertian kreatifitas*. (online) tersedia : <http://www.eko13.wordpress.com/2008/03/16/pengertian-kreativitas/>. (5 januari 2010)

- Irawan, Listyo Yudha (2009). Pengertian Media Pembelajaran menurut beberapa ahli.terseada : <http://www.listyo-geografi.blogspot.com/2009/11/pengertian-media-pembelajaran-menurut.html> (11 Juli 2010).
- Isronax (2007). *Create Our Future*. (online) terseada : <http://www.isrona.wordpress.com/2007/02/15/ciri-anak-kreatif/>. (5 januari 2010)
- Purwanto, *Kreativitas Berpikir Menurut Guilford*. (online) terseada : <http://www.depdiknas.go.id/publikasi/balitbang/074/j74.03.pdf> (23 November 2009)
- Sudrajat, Akhmad (2008). *Lets Talk About Education!* (online). Tersedia : <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/>. (19 November 2009)
- Susanto, Eko (2008). pengertian kreativitas (online) terseada : <http://www.eko13.wordpress.com/2008/03/16/pengertian-kreativitas/> (11 Juli 2010).
- Widyartono Didin (2009). media pembelajaran (online) terseada : <http://www.endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-pembelajaran/>) (11 Juli 2010).