**PENGARUH MEDIA VISUAL DIAM MINIATUR TERHADAP KREATIVITAS
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SAMUDA
MENTAYA HILIR SELATAN**

Proposal Skripsi

Dosen Pembimbing Akademik : Prof.Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd.

Oleh :

Ahmad Kasbil Mubarak

Nim. 1710111110001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2020

DAFTAR ISI

Judul

Daftar Isi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Manfaat Penelitian.....	3

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	5
1. Pengertian Pembelajaran.....	5
2. Pengertian Media	6
3. Pengertian Media Pembelajaran	7
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	9
5. Model Media Pembelajaran Memiliki Beberapa Jenis	10
6. Tujuan Media Pembelajaran.....	11
B. Kerangka Berpikir	12

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rencana Penelitian	13
B. Prosedur Penelitian	13
C. Tempat, Waktu dan Variabel Penelitian.....	15
D. Populasi, Sampel dan Sampling	15
E. Teknik Pengumpulan Data.....	16
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	17
G. Analisis Data	17

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media juga merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar baik dalam pendidikan formal maupun informal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Semua itu ditujukan agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, guru perlunya sebuah media agar dapat merangsang pikiran siswa dalam sebuah pembelajaran.

Jadi pada prinsipnya media bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran, hal ini bukan saja membuat penyajian menjadi lebih konkret, tetapi juga ada beberapa kegunaan yang lain. Seperti halnya membuat peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran, dalam kreatif disini dapat diartikan sebagai Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Kreativitas

adalah mengoptimalkan otak sebagai sumber utama. Sebab kreativitas muncul dari interaksi yang luar biasa antara belahan otak kiri dan otak kanan. Pada perkembangannya, kreativitas muncul melalui 3 hal, yaitu ada sejak manusia lahir, diperoleh melalui belajar, dan diasah melalui pendidikan. Ketiga fakta ini hasil dari fungsi kerja otak itu sendiri. Walaupun dalam prosesnya, tidak sedikit hambatan yang diperoleh untuk membangun kreativitas ini.

Kreativitas yang tinggi ialah mendorong peserta didik belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Membuat Miniatur menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas peserta didik. Jadi peserta didik terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan pemikirannya, merangsang untuk berpikir secara imajinatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Visual Diam Miniatur Terhadap Kreativitas Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan”. Peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan cara pembelajaran sejarah dengan menggunakan media visual diam seperti Miniatur, agar peserta didik dapat membangun pemikiran yang baik, minat belajar yang semangat dan perkembangan kreativitas yang baik untuk peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Minat peserta didik pada pembelajaran sejarah masih rendah
2. Proses pembelajaran bersifat monoton, sehingga kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan masih terkesan membosankan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada :

Pengaruh Media Visual Diam Miniatur Terhadap Kreativitas Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana penggunaan Media Visual Diam dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan Media Visual Diam dalam Meningkatkan Kreativitas siswa pada pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan informasi untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya berkenaan dengan Pengaruh Media Visual Diam Miniatur Terhadap Kreativitas Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 1. Melalui Media Visual Diam mampu mengatasi kejenuhan pada pembelajaran Sejarah
 2. Meningkatkan dan mengembangkan pola pemikiran peserta didik.

3. Menarik minat siswa untuk belajar.

b. Bagi Guru

1. Guru dapat menggunakan Media Visual Diam sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran sejarah tidak membosankan.
2. Guru dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam hal pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1. Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetankan. (Hanafi, 2014: 74)

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan yang dicirikan dengan karakteristik tertentu. Pertama, melibatkan proses mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kedua, membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kunstruksi sendiri. (Syaiful Sagala, 2010: 63).

2. Pengertian Media

Menurut Rustaman (1997). ‘media digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan alat penampil dalam kegiatan pembelajaran, guna mempertinggi efektivitas dan efesiensi pencapaian tujuan pendidikan.’ Dalam pembelajaran sejarah, seringkali guru kebingungan untuk menentukan media pembelajaran sejarah yang sesuai. (Heri Susanto 2014 : 90).

Sadiman (2002). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Kemp dan Dayton (1985). Mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sander) kepada penerima pesan atau informasi (receiver). (Dosen Pendidikan2 : 2020)

Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Menurut Gagne (1990) berpendapat bahwa “Kondisi yang berbasis media meliputi jenis penyajian yang disampaikan kepada para pembelajar dengan penjadwalan, pengurutan dan pengorganisasian.

Jenis media pembelajran menurut para ahli yaitu :

Herry (2007) menyatakan:“Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (nonprojekted visual).

- 2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- 3) Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar”.

Menurut Heinich and Molenda (2009) terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Teks. Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
- 2) Media audio. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.
- 3) Media visual. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.
- 4) Media proyeksi gerak. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
- 5) Benda-benda tiruan/miniatur. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- 6) Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu. (Om.makplus : 2020)

3. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak

tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia seperti halnya media visual diam contohnya adalah Miniatur kemudian media-media lainnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sehingga pemanfaatan media harus sesuai dengan fungsi media sendiri yaitu untuk menjadikan siswa lebih berpikir dan bisa menstimulus pelajaran yang di ajarkan oleh pendidik. (Leni Indriyani, 2019: 19).

Media Pembelajaran juga dapat diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. (Ramoramor.com : 2018)

Dalam sistem pembelajaran modem saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (two way traffic communication) bahkan komunikasi banyak arah (multi way traffic communication). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan

tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. (Susilana, 2008: 4).

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Adapun kelebihan media pembelajaran visual diam seperti miniatur ialah :

- 1) Siswa seakan - akan melihat benda yang nyata dengan media 3D.
- 2) Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berfikir dan menyelidikinya.
- 3) Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena murid dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya.
- 4) Murid dapat memahami tentang sifat, bentuk serta pergerakan sesuatu benda itu dengan lebih baik.
- 5) Memberi pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai bahan atau benda itu.
- 6) Menggalakkan murid membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran melalui media 3D.

Kemudian kekurangan media pembelajaran visual diam miniatur ialah :

- 1) Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu.
- 2) Membutuhkan ketrampilan dalam pembuatannya.
- 3) Siswa tidak akan memahami jika bentuk media 3D tidak sama dengan benda nyatanya.
- 4) Terbantur alat untuk membuat media 3D (sulit dalam hal pencarian alat yang diperlukan). (Saya Anak Sejarah : 2014)

5. Model Media Pembelajaran Memiliki Beberapa Jenis

a) Diorama

Diorama merupakan medium berupa kotak atau bentuk tiga dimensi yang lain yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya. Diorama adalah merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan yang utuh. Peragaan melalui medium diorama bisa dilengkapi dengan lampu warna tertentu sehingga lebih memberikan kesan hidup dan dramatis. Diorama dapat dibuat dalam ukuran yang diperkecil, tetapi dapat pula dibuat dalam ukuran yang sebenarnya.

b) Market

Maket adalah tambahan atas rancangan arsitektur dan sebagai cara utama untuk menyampaikan ide dan menggambar tata ruang. Motivasi membuat maket adalah memungkinkan perancang untuk menguji kualitas rancangan dalam skala kecil dan membantu perancang dalam mengembangkan sentuhan atas ruang, estetika, dan bahan. Sebuah maket membantu para perancang untuk mendemostrasikan bakat dan kualitas mereka dalam hal ide dan proyek

Sebuah maket tidak lebih dan tidak kurang adalah sesuatu yang abstrak, gambar miniatur dari sesuatu yang sesungguhnya yang dipertaruhkan bukan penggambaran yang tepat dari suatu realitas, tetapi proses dari penyederhanaan untuk mendapatkan bentuk absiran yang telah ditentukan. Maket mengandung segi karakter seperti lubang, proyeksi, jendela, dan rancangan atap. Dalam bentuk yang abstrak ini, area lokasi-landscape dalam skala kecil disederhanakan dan di ilustrasikan dengan bahan yang telah dipilih sebagai dataran rata. jika landscape berlereng, hal ini dapat di maketkan dengan lapisan horizontal yang ditumpuk di atas yang lain.

c) Replika

Replika adalah sebuah salinan yang sama persis dengan bentuk dan fungsi dari alat, barang atau lainnya. Replika biasanya digunakan untuk tujuan ilmu pengetahuan dalam bidang sejarah, dan biasanya disimpan di dalam museum, kadang kala alat atau benda aslinya tidak pernah dibuat. Replika juga dibuat untuk berbagai macam tujuan misalnya, untuk souvenir atau barang dagangan (merchandise). (Saya Anak Sejarah :2014)

6. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang optimal harus didasari pada kebermanfaatan dan nilai tambah yang diperoleh siswa melalui suatu pengalaman belajar di sekolah. Dengan ini, media pembelajaran dapat membantu guru memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret.

Tujuan dari media pembelajaran antara lain:

- a) Memudahkan kepada peserta didik untuk lebih paham dan menguasai konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.

- b) Mengajarkan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- c) Mengembangkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam media visual diam karena peserta didik akan tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikannya.
- d) Membuat situasi belajar menjadi efektif. (Dawan : 2020)

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran sejarah tidak lebih dari sebuah kerangka atau rancangan setiap tahun dan urutan peristiwa yang di harus ingat kemudian diungkap kembali saat menjawab soal-soal ujian. Kenyataan ini tidak dapat di pungkiri, karena masih banyak terjadi sampai sekarang. Salah satu fakta umum dan hampir terjadi di kebanyakan sekolah yang pernah penulis jumpai adalah metode yang di gunakan guru sejarah yaitu metode “ceramah”. Akibatnya sejarah identik dengan ceramah seolah-olah kurang menimbulkan inovasi - inovasi terbaru untuk membuat sebuah pembelajaran tidak bosan.

Penerapan model pembelajaran Media Visual Diam mengajak siswa untuk aktif berpikir serta kreatif sehingga memunculkan berbagai pemahaman hingga akhirnya siswa mendapat pengetahuan baru dari psoses berfikirnya. Dalam menggunakan model pembelajaran Media Visual Diam guru sangat berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan juga mengembangkan pola pikir untuk menjadi lebih baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rencana Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dan mengkuantitatifkan data untuk dapat digeneralisasikan (Anshori, 2019: 13). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang menggunakan media visual diam berupa miniatur tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab-akibat serta berapa besar hubungan sebab-akibat tersebut terhadap kreativitas dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Berikut prosedur penelitian yang digunakan :

1. Tahapan Persiapan

a. Membuat surat izin penelitian

Sebelum penelitian dimulai, hal yang harus dilakukan adalah membuat surat izin penelitian terlebih dahulu, dimulai dengan surat persetujuan dari kordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, selanjutnya diserahkan ke pihak BAAK untuk memperoleh surat izin penelitian dari dekan FKIP ULM.

b. Menentukan Materi

Sebelum melakukan tentang penelitian. Peneliti terlebih dahulu melakukan sebuah konsultasi tentang sebuah materi agar media yang ingin digunakan dalam penelitian terarah dengan baik. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Kelas XI semester 2.

c. Menentukan Alokasi Waktu

Alokasi waktu dalam 4x45 menit Alokasi waktu dalam pertemuan ini sebanyak 4 x 45 menit, dimana 2 x 45 menit dilakukan dikelas eksperimen yaitu di kelas XI IPS 1, dan 2 x 45 menitnya lagi dilakukan di kelas kontrol yaitu di kelas XI IPS 2.

d. Membuat Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh media visual diam miniatur terhadap kreativitas dalam pembelajaran sejarah. Dalam pembuatan instrumen observasi ada beberapa hal yang harus dilakukan antara lain :

- 1) Membuat lembar observasi
- 2) Membuat skor dalam komponen

e. Menyusun Rencana Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan persiapan seorang guru sebelum melakukan sebuah pembelajaran setiap kali pertemuan dan berfungsi juga sebagai acuan serta pedoman untuk melaksanakan proses belajar mengajar dalam sebuah sekolah secara efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran disusun untuk menilai pengaruh media visual diam miniatur terhadap kreativitas dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen.
- b. Pelaksanaan pembelajaran sejarah pada kelas kontrol.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Memberikan penelitian akhir atau observasi akhir mengenai pengaruh media visual diam miniatur terhadap kreativitas dalam pembelajaran sejarah.
- b. Melaksanakan pengujian dan pengolahan data penelitian yang telah diperoleh.
- c. Memberikan kesimpulan terhadap hasil pengamatan data penelitian.

C. Tempat, Waktu dan Variabel Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 1 Samuda Mentaya Hilir Selatan, di Jalan, Padat Karya Basirih Hilir Samuda, Kec. Mentaya Hilir Selatan, Kabupaten Kota Waringin Timur, Provinsi Kalimantan Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April 2020.

3. Variabel Penelitian

Menurut Moch Nasir (1985:152) Variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai, sedangkan definisi operasional adalah suatu definisi-definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan definisi-definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasionalisasi. (dalam Nasir, 2013).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 variabel yaitu variabel pengaruh (bebas) dan variabel terpengaruh (terikat). Variabel bebas yaitu penggunaan media visual diam miniatur atau variabel X dan variabel terikat yaitu kreativitas dalam pembelajaran sejarah atau variabel Y

D. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah jumlah dari keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya dapat diduga dan paling sedikit mempunyai sifat yang kurang lebih sama. (Creswell, 2002: 129). Dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini, populasinya adalah peserta didik dari kelas XI IPS SMA Negeri 1 Samuda Mentaya Hilir Selatan, populasi tersebut terdiri dari kelas XI IPS 1 dan kelas X IPS 2.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan. Satu sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media visual diam miniatur dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang tidak diajarkan dengan menggunakan media visual diam tetapi tetap pembelajaran seperti biasa yang dilakukan oleh guru.

3. Sampling

Sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sebagai sumber data dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Sampel Jenuh.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui model pembelajaran Media Visual Diam dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap sesuatu yang berhubungan dengan objek/subjek yang diteliti. Observasi dilakukan terhadap pengaruh media visual diam miniatur terhadap kreativitas dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS I sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol di SMA Negeri 1 Samudra Mentaya Hilir Selatan.

2. Metode Dokumentasi

Data-data lain yang diperlukan dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan metode dokumentasi. Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah foto-foto saat proses penelitian berlangsung.

3. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data dimana subjek yang diteliti diminta untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan tertentu yang diberikan oleh peneliti.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

1) Uji Validitas

Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Azwar 1986). Selain itu validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang di ukur memang benar – benar variabel yang hendak di teliti oleh peneliti. (dalam Zulkifli, 2009: 89)

2) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menurut Sudjana (2004: 16) bahwa reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Reliabilitas adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa pengukuran dari alat ukur yang sama. (dalam Zulkifli, 2009: 93)

G. Analisis Data

Analisis data merupakan cara menganalisis yang telah diperoleh pada saat penelitian dan data yang didapat masih berupa sebuah data mentah, yang kemudian akan diolah dengan cara tertentu untuk memberi interpretasi dan akan menghasilkan sebuah kesimpulan data. Penelitian kuantitatif, analisis

data, merupakan kegiatan data dari seluruh responden yang telah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden. Penyajian data dari setiap variabel yang diteliti, melakukan sebuah perhitungan untuk menguji sebuah hipotesis yang akan diajukan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Heri. S. (2014). *Seputaran Media Pembelajaran Sejarah ; Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Airlangga University Press.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sagala. Syaiful. (2010). *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Belajar dan Mengajar*. Bandung : Alfabeta.
- Creswell, J. W. (2002). *Desain penelitian. Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif*, Jakarta: KIK.
- Nasir, M. (2003). 3.1 Metode Penelitian.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*. 2(1), 17-26.
- Ramoramocom. (2018). Media Pembelajaran. Diakses dalam <http://www.ramoramocom/2018/08/media-pembelajaran.html?m=0>. (25 Maret 2020)

- Dosen. Pendidikan. (2020). 24 Pengertian Media Menurut Para Ahli. Diakses dalam <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-media/>. (26 Maret 2020)
- Om.makplus. (2020). Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli. Diakses dalam <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html>. (25 Maret 2020)
- Saya Anak Sejarah. (2014). Media Pembelajaran (Jenis-jenis, Manfaat, Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran. Diakses dalam <http://euisundani.blogspot.com/2014/06/media-pembelajaran-jenis-jenis-manfaat.html>. (26 Maret 2020)
- Dawan. (2020). Pengertian, Jenis, Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran. Diakses dalam https://ngertiaja.com/media-pembelajaran/#Tujuan_dan_Manfaat_Media_Pembelajaran. (26 Maret 2020)
- Afdan. R. (2019). Analisis Data Dasar (Research Methodology). Diakses dalam <https://medium.com/@afdanrojabi/analisis-data-dasar-research-methodology-807815587c5>. (8 April 2020)