# KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF DI SDIT IQRA'1 KOTA BENGKULU

# **SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Rizky Putri Ananda NIM. 1711240214

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2021



# KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

### NOTA PEMBIMBING

Hal Skripsi Sdr/i Rizky Putri Ananda

NIM 1711240214

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi Sdr/i:

Nama Rizky Putri Ananda

NIM 1711240214

Judul Skripsi Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan

Media Video Interaktif di SDIT Igra' 1

Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu alatkum Wr. Wb

> Bengkulu, Agustus 2021

Pembimbing II.

Adam Nasution, M.Pd. NIDN, 2010088202

Pembimbing I

Kasmantoni, M.Si

NIP. 197510022003121004



# KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Video Interaktif di SDIT Iqra'l Kota Bengkulu" yang disusun oleh Rizky Putri Ananda, NIM. 1711240214, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 8 Juli 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Deni Febrini, M.Pd NIP.197502042000032001

Sekretaris

Sepri Yunarman, M.Si NIP.199002102019031015

Penguji 1

Bustomi, M.Pd

NIP.197506242006041003

Penguji 2

Drs. Lukman, SS, M.Pd

NIP.197005252000031003

Bengkulu, Agustus 2021

Mangolinai,

ekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

odi, M.Ag., M.Pd LIK MB956903081996031005

# **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah , segala puji bagi Allah SWT dengan ridho-Nya skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. dengan ini akan kupersembahkan skripsi ini kepada :

- Orang tua saya yang sudah mendukung saya baik moril maupun materil, serta do'a yang tiada henti dipanjatkan untuk anaknya yang imut ini.
- 2. Kakak saya, Sayu Rokhmah yang sudah membantu saya dalam proses penelitian saya hingga terselesainya skripsi ini.
- Adik saya, Muhammad Iqbal Muttaqien yang sudah berbesar hati untuk mengantar saya bolak-balik mencari referensi di perpustakaan walaupun dengan sedikit terpaksa.
- 4. Seluruh keluarga saya yang telah membantu dalam hal moril maupun materil serta senantiasa memberikan motivasi yang membangkitkan semangat saya hingga selesainya skripsi ini.
- 5. Teman-teman yang sudah mendukung terkhusus untuk sahabat saya, Wely Gusriani yang sudah mendukung dan membantu saya selama mengikuti studi di kampus IAIN Bengkulu yang tercinta ini.
- 6. Teman-teman PGMI lokal G yang sudah menemani dalam suka dan duka dengan berbagai drama yang terjadi, namun kalian tetap dihati.

# **MOTTO**

# وَلَا تَسْتَوِى الْحَسَنَةُ وَلَا السَّيِّئَةُ ﴿ وَلَا السَّيِّئَةُ ﴿ وَلَا السَّيِّئَةُ ﴿ وَلَا السَّيِّئَةُ ﴿ وَلَا السَّيِّئَةُ وَلَا اللَّذِي مَا اللَّهُ وَلَيْ حَمِيْمُ لَيْنَكَ وَبَيْنَةً عَدَاوَةٌ كَأَنَّهُ وَلِيٌّ حَمِيْمُ

Dan tidaklah sama kebaikan dengan kejahatan. Tolaklah (kejahatan itu) dengan cara yang lebih baik, sehingga orang yang ada rasa permusuhan antara kamu dan dia akan seperti teman yang setia.

(QS.Al-Fusshilat:34)

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Rizky Putri Ananda

NIM : 1711240214

Jurusan Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Video Interaktif di SDIT Iqra'l Kota Bengkulu". Secara keseluruhan adalah hasil skripsi/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sebelumnya.

Bengkulu, Juli 2021

Pembuat Pernyataan,

Rizky Putri Ananda

NIM 1711240214

# KATA PENGANTAR

Segala puji Allah SWT yang telah memberikaan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tecurahkan kepada tauladan kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan doa dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

- 7. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M. M.Ag., M.H. Selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
- 8. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu sekaligus sebagai pembimbing utama dan selaku pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan, membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
- 9. Ibu Nurlaili. S. Ag., M.Pd.I selaku ketua jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang selalu memberi motivasi, petunjuk, dan bimbingan demi keberhasilan penulis.

10. Bapak Dr. Kasmantoni, M.Si selaku pembimbing satu Bengkulu yang telah

membantu dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai

skripsi ini selesai.

11. Bapak Adam Nasution, M.Pd.I selaku dosen pembimbing kedua dalam penulisan

skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberi masukan, saran dan

nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.

12. Bapak Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu

yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.

13. Seluruh Dosen dan Staf yang khusus mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Tadris

yang telah mendidik, memberi nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang

bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk

itu penulis mengaharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi

kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi

penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, Juli 2021

Penulis

Rizky Putri Ananda

NIM. 1711240214

٧

# **DAFTAR ISI**

HALA	MAN JUDUL
<b>NOTA</b>	PEMBIMBING
LEMB	AR PENGESAHAN
<b>PERSI</b>	EMBAHANi
	iiii
PERN	YATAAN KEASLIANiii
KATA	PENGANTARiv
DAFT	AR ISIvi
DAFT	AR TABEL viii
DAFT	AR GAMBARix
DAFT	AR LAMPIRANx
ABST	RAK xi
BAB I	PENDAHULUAN
A.	Latar Belakang Masalah1
B.	Identifikasi Masalah8
C.	Batasan Masalah8
D.	Rumusan Masalah8
E.	Tujuan Penelitian9
F.	Manfaat Penelitian
RARI	I LANDASAN TEORI
	Kajian Teori
11.	Kreativitas Guru
	a. Definisi Kreativitas
	b. Bentuk-bentuk Kreativitas 12
	c. Kreativitas Guru
	d. Karakteristik Guru Kreatif
	2. Pengembangan Media
	a. Definisi Media
	b. Fungsi Media
	c. Jenis-jenis Media
	d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media
	e. Pengembangan Media
	f. Langkah-langkah Pengembangan Media
	3. Video Interaktif
R	Penelitian yang Relevan
	Kerangka Teoritis
С.	Itolangia 10011115
BAR I	II METODE PENELITIAN
	Jenis Penelitian

B. Setting Penelitian
C. Sumber Data
D. Teknik Pengumpulan Data
E. Teknik Keabsahan Data
F. Teknik Analisis Data 47
1. Tokink i mundid Butu
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data
1. Deskripsi Lokasi
a. Profil
b. Data Guru dan Siswa53
c. Keadaan Sarana dan Prasarana
d. Struktur Organisasi59
2. Deskripsi Subjek Penelitian
a. Kelancaran (fluency)61
b. Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )72
c. Elaborasi (elaboration)82
d. Orisinalitas ( <i>originality</i> )
B. Analisis Data
C. Pembahasan 112
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan
B. Saran

# DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

# **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan	37
Tabel 3.1 Sumber Data Penelitian	44
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	53
Tabel 4.2 Data Siswa	56
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana Guru	57
Tabel 4.4 Dta Sarana dan Prasarana Siswa	57

# **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	41
Gambar 3.1 Komponen dalam Analisis Data	
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	
Gambar 4.17 Kegiatan pelatihan/upgrading video interaktif	61
Gambar 4.11 Guru mengatasi masalah media video interaktif	62
Gambar 4.20 Kegiatan pelatihan/upgrading video interaktif	64
Gambar 4.21 Kegiatan sharing bersama guru	64
Gambar 4.25 Guru memanfaatkan bahan-bahan di internet	66
Gambar 4.26 Guru memanfaatkan bahan-bahan di internet	66
Gambar 4.27 Guru memanfaatkan bahan-bahan di youtube	67
Gambar 4.28 Guru memanfaatkan bahan-bahan di youtube	68
Gambar 4.38 Guru memanfaatkan berbagai jenis font	69
Gambar 4.29 Guru memanfaatkan bahan-bahan di buku	70
Gambar 4.20 Guru mengikuti pelatihan/upgrading	71
Gambar 4.30 Hasil video interaktif guru	72
Gambar 4.31 Hasil video interaktif guru	72
Gambar 4.32 Hasil video interaktif guru	73
Gambar 4.11 Guru mengatasi masalah pada video interaktif	74
Gambar 4.21 Guru mengembangkan video interaktif memanfaatkan laptop	.77
Gambar 4.22 Guru mengembangkan video interaktif memanfaatkan software	e
Power Point	. 77
Gambar 4.23 Guru mengembangkan video interaktif memanfaatkan android	
Gambar 4.24 Guru mengembangkan video interaktif memanfaatkan aplikasi	
Kinemaster	79
Gambar 4.12 Kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif	81
Gambar 4.34 Media video interaktif yang diperkaya oleh guru	81
Gambar 4.13 Kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif	83
Gambar 4.14 Kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif	83
Gambar 4.15 Kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif	84
Gambar 4.16 Kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif	84
Gambar 4.35 Guru menambahkan <i>slide</i> do'a sebelum belajar pada video	
interaktif	86
Gambar 4.37 Guru menambahkan detail-detail pada video interaktif	87
Gambar 4.39 Guru menambahkan detail-detail pada video interaktif	
Gambar 4.40 Guru menambahkan detail-detail pada video interaktif	89
Gambar 4.41 Guru menggunakan bahasa yang mudah dimengeri anak pada	
video interaktif	91
Gambar 4.42 Guru membuat materi menjadi sebuah lagu	91
Gambar 4.36 Guru mengubah background video interaktif	92
Gambar 4.43 Hasil video interaktif guru	

# **DAFTAR LAMPIRAN**

- 1. SK Pembimbing
- 2. SK Kompre
- 3. Surat Izin Penelitian
- 4. SK Penelitian
- 5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- 6. Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi
- 7. Daftar Hadir Seminar
- 8. Perubahan Judul
- 9. Kisi-kisi Instrumen Penelitian
- 10. Reduksi Instrumen Penelitian
- 11. Pedoman Wawancara
- 12. Catatan Lapangan
- 13. Dokumentasi

# **ABSTRAK**

Rizky Putri Ananda, (1711240214), Judul Skripsi: Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Video Interaktif di SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing I Dr. Kasmantoni, M.Si., Pembimbing II Adam Nasution, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, Kreativitas Guru.

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seruluh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, begitupun dengan pendidikan. Dampak pandemi yang juga tampak terhadap pendidikan yaitu keharusan setiap tenaga kerja dan siswa mengetahui bagaimana jalannya pendidikan secara online. Guru pun dituntut mempunyai kreativitas lebih dalam mengembangkan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar pada masa pandemi COVID-19 ini. Alternatif yang diberikan untuk hal mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif. . guru dalam mengembangkan media video interaktif di SDIT Iqra'1 kota Bengkulu. Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Untuk mengetahui kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif di SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu; (2) Untuk mengetahui kendala dalam meningkatkan kreativitas guru pada pengembangan media video interaktif di SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) Guru sudah memiliki kreativitas yang bagus dalam mengembangkan media video interaktif; (2) Faktor yang benar-benar menjadi kendala dalam mengembangkan media video interaktif yaitu pribadi yang masih minim pengetahuan mengenai media video interaktif, untukmengatasi hal tersebut guru rajin mengikuti pelatihan/upgrading mengenai

# BAB I

# **PENDAHULUAN**

# A. Latar Belakang Masalah

Di dunia saat ini sedang marak-maraknya wabah *coronavirus*. *Coronavirus* itu sendiri adalah keluarga besar dari virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan hingga berat. *Coronavirus Diseases* 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut, seperti demam, batuk, dan sesak napas. Pada tanggal 30 Januari, WHO telah menetapkan COVID-19 sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang telah meresahkan dunia. Pada tanggal 30 November 2020, Indonesia melaporkan kasus konfirmasi COVID-19 sebanyak 539 ribu kasus dengan 16 ribu korban meninggal dan 450 ribu dinyatakan sembuh, sedangkan sisanya masih menjalani perawatan intensif.

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seruluh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, begitupun dengan pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekoah, perguruan tinggi maupun universitas , termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan dunia termasuk Indonesia harus

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat J-Dinamika*, Vol. 2 No. 1 (April 2020), hal. 56.

mengambil keputusan yang pahit yaitu menutup sekolah untuk menutup kontak orang-orang secara massif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka *survive* para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi.<sup>1</sup>

Di bidang pendidikan kementerian pendidikan telah mengeluarkan surat edaran mengenai pembelajaran dari rumah (Learning from Home). Begitu pula di bidang lainnya juga telah diatur tentang pembatasan dan kebijakan terbaik supaya terhindar dari pademi ini. Sangat miris memang, namun inilah yang saat ini bisa dilakukan. Terutama di bidang pendidikan, siswa terpaksa harus belajar dari rumah dengan melakukan pola pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini sebenarnya tidak mudah dilakukan, berbeda hampir 80 derajat dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Perbedaan yang paling mendasar tentu siswa tidak bisa melakukan interaksi langsung dengan guru. Sehingga komunikasi yang terjalin sangatlah terbatas. Keterbatasan komunikasi menyebabkan terjadinya pemerolehan informasi dan intruksi dari guru sangatlah terbatas.

Dampak pandemi yang juga tampak terhadap pendidikan yaitu keharusan setiap tenaga kerja dan siswa mengetahui bagaimana jalannya pendidikan secara online. Sedangkan tidak semua orang mahir akan teknologi pada saat ini dan juga tidak semua daerah mempunyai jaringan yang bagus untuk melakukan pembelajaran online, tetapi karena pandemi semua orang dalam lembaga

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Rizqon Halal Syah Aji "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran," *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, Vol. 7 No. 5 (2020), hal. 396.

pendidikan diharuskan melek teknologi agar dapat memberikan pembelajaran yang kreatif untuk diberikan kepada siswanya dan juga harus melakukan segala cara untuk mendapatkan jaringan yang baik agar mendapatkan atau dapat memberikan pelajaran tersebut.<sup>2</sup> Oleh karena itu, para guru dituntun agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.<sup>3</sup>

Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran secara konvensional. Paradigma teacher centred cenderung kurang efektif digunakan untuk mengkaji pengetahuan yang membutuhkan interaksi siswa, kalaupun terpaksa dilakukan model pendekatan teacher centred, perlu adanya inovasi guru dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang

<sup>2</sup>Isa Anshori, Zahro'ul Illiyin "Dampak Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran di MTs Al-Asyhar Bungah Gresik," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 2 (31 Juli 2020), hal. 182.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 2.

efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Namun yang sering terjadi adalah, guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai pada kegiatan pembelajaran. Bahkan merasa bingung tentang bagaimana melakukan pengembangan media pembelajaran.

Dengan adanya kemajuan di bidang teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pola pembelajarannya. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para peserta didik. Fasilitas internet yang tersedia juga menjadi peluang besar untuk memperkaya konten materi yang dapat disiapkan untuk disampaikan kepada peserta didik.<sup>4</sup>

Kreativitas adalah salah satu kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah, karena dimasa mendatang guru tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling pintar di tengah-tengah siswanya. Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks. Sehingga guru dituntut untuk senantiasa melakukan peningkatan dan penyesuaian penguasaan kompetensinya. Artinya,

<sup>4</sup>Hendra Yufit Riskiawan, dkk.,"Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SMA," *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-Dinamika*, Vol. 1 No. 1 (Juni 2016), h. 48.

guru harus melakukan pembaharuan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya secara terus-menerus. Sehingga guru tidak terjebak pada praktik pembelajaran yang justru mematikan kreativitas siswanya, serta memungkinkan guru untuk melakukan pembelajaran bervariasi yang disesuaikan dengan konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlangsung.

Hal itu pula yang membuat guru harus memutar otak untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh bagi siswa. Guru pun dituntut mempunyai kreativitas lebih dalam mengembangkan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar pada masa pandemi COVID-19 ini. Alternatif yang diberikan untuk hal mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif. Video interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif , dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Keunggulan dalam menggunakan video interaktif diantaranya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi siswa, mengembangkan imajinasi, serta lebih efektif dan efisien digunakan pada saat pandemi COVID-19 seperti sekarang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian ini di SDIT Iqra'l Kota Bengkulu menunjukkan bahwa pada SDIT tersebut sudah

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Ibid., hal. 2.

menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh untuk mencegah penyebaran COVID-19. Namun terdapat keluhan dari para siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh cenderung membosankan karena menurut mereka, belajar mandiri lebih sulit dibandingkan dengan belajar tatap muka di kelas. Jika terdapat kesulitan, sukar untuk segera mengadakan penyelesaian karena menunggu kegiatan *study club* yang diadakan sekolah dua kali dalam seminggu.

Maka dari itu, para guru di SDIT Iqra'1 diharuskan untuk mencari solusi alternatif pemecahan masalah terhadap media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh bagi siswa. Guru pun dituntut mempunyai kreativitas lebih dalam mengembangkan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar pada masa pandemi COVID-19 ini. Alternatif yang diberikan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif. Video interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif , dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. <sup>6</sup> Namun beberapa kendala dialami oleh guru yang sebelumnya terbiasa melakukan pembelajaran tatap muka, sekarang harus melek teknologi dengan membuat video pembelajaran interaktif sebelum melakukan pembelajaran online. Hal itu mengharuskan para guru untuk mengasah kreativitas

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Ibid., hal. 2.

dan potensi yang ada dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran video interaktif banyak digunakan guru untuk mengatasi keterbatasan tatap muka di kelas dan mengurangi rasa kebosanan siswa. Hal inilah yang memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media yang dapat memotivasi belajar anak agar antusias dalam mengikuti proses pembelajaran jarak jauh sehingga anak memiliki ketertarikan untuk memperhatikan materi pembelajaran yang dijelaskan guru melalui video interaktif, anak selalu ingin tahu, aktif merespons dan berimajinasi dengan baik sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran hingga selesai. Alasan lain pentingnya kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif, karena media video interaktif sebagai media pembelajaran yang diimplementasikan kepada siswa untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa selama melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif di SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu".

# B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasikan masalah diatas sebagai berikut :

- 1. Kesiapan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.
- 2. Kemampuan guru yang mumpuni dalam mengembangkan media video interaktif.
- 3. Efektivitas belajar siswa baik selama pembelajaran jarak jauh.

# C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif di SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu. Dalam penelitian ini, keativitas yang dimaksud difokuskan pada pembuatan video interaktif.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- Bagaimana kemampuan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran video interaktif di SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu ?
- 2. Apa saja kendala dalam meningkatkan kreativitas guru pada pengembangan media video interaktif di SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu?

# E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah :

- Untuk mengetahui kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif di SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu.
- 2. Untuk mengetahui kendala dalam meningkatkan kreativitas guru pada pengembangan media video interaktif di SDIT Igra'l Kota Bengkulu.

# F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

# 1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kreativitas guru kelas dalam mengembangkan media pembelajaran jarak jauh berupa video interaktif bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif melalui pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif sebagai alat bantu dalam peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran jarak jauh.

# 2. Manfaat Praktis

# a) Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran yang positif bagi guru maupun calon guru untuk menumbuhkan kreativitas dalam mengajar dan memberikan inovasi untuk menciptakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

# b) Siswa

Menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran jarak jauh sehingga memiliki antusias dan semangat yang tinggi dalam belajar.

# c) Sekolah

Dapat dijadikan sebagai umpan balik bagi sekolah untuk terus melakukan perbaikan pembelajaran dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

# **BAB II**

# LANDASAN TEORI

# A. Kajian Teori

### 1. Kreativitas Guru

### a. Definisi Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (aktualisasi diri). Semakin diasah, kreativitas tersebut akan semakin meningkat. Kreativitas dapat dikenali dan ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat. Dalam hal pengajar, pendidik merupakan objek kreativitas bagi peserta didiknya dan begitu sebaliknya. Tidak hanya terbatas pada hal tersebut, kreativitas bisa muncul dari mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbukan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan terebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan, adapun kreativitas didefinisikan sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya.

Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, serta banyak ide dan gagasan. Orang kreatif cenderung melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang berbeda. Mereka mampu

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Ramli Abdullah,"Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1 (2016), hal. 37.

menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya, serta memiliki kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan masalah yang baru.<sup>2</sup>

Baedhowi dalam Hamzah dan Nurdin, mengatakan bahwa praktikpraktik yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitasnya, yakni dengan kreatif dalam belajar dan berketerampilan. Dia menyebutkan, keterampilan seperti memasak dan membuat alat peraga pendidikan yang sederhana merupakan contoh nyata sebuah kreatativitas.<sup>3</sup>

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal sebelumnya yang berguna dan dapat dimengerti.

### b. Bentuk-bentuk Kreativitas

Kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal dan selalu memberikan lebih dari satu jawaban. Dalam kelancaran berpikir ini, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 154.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Ibid., hal.163.

- 2. Keluwesan berpikir (*fleksibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan berbagai macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir.
- 3. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik.
- 4. Originalitas (*originality/keaslian*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atas unsur-unsur.<sup>4</sup>

# c. Kreativitas Guru

Secara formal, menurut Undang-Undang No.14/2005, pasal 1 butir 1 tentang guru dan dosen, yang disebut dengan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada

.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Ibid., hal. 37-38.

pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.<sup>5</sup>

Adapun menurut Zamroni dalam jurnal Jakaria, guru adalah kreator proses belajar mengajar dan ia adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi peserta didik untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dan batas normanorma yang ditegakkan secara konsisten.<sup>6</sup>

Pada dasarnya setiap orang adalah guru, contoh yang digugu dan ditiru. Terutama oleh anak-anak sering meniru apa yang dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya. Biasanya anak-anak menerapkan apa yang mereka lihat, mereka dengar, dan mereka rasakan dari lingkungannya. Apa yang mereka dapatkan ketika masih kecil akan berbekas sangat kuat hingga dewasa.kata-kat

Dalam literatur kependidikan Islam, seorang guru bisa disebut dengan berbagai macam sebutan seperti sebagai *ustadz*, *mu'allim*, *murabbi*, *mursyid*, *mudarris*, dan *mu'addib*. Kata-kata *ustadz* biasanya digunakan oleh professor. Hal ini mengandung makna bahwa seorang guru dituntut komitmen terhadap profesionalisme dalam mengemban tugasnya. Kata *mu'allim* berasal dari kata *'ilm* yang berarti menangkap hakikat sesuatu yang mengandung makna bahwa seorang guru dituntut

<sup>5</sup>Andi Yudha, Mengapa Guru Harus Kreatif, (Bandung: Mizan, 2009), hal. 17-18

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Jakaria Umro,"Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pencegahan Radikalisme Agama di Sekolah," *Journal of Islamic Education*, Vol. 2 No. 1 (2017), hal. 92

untuk mampu menjelaskan hakikat ilmu pengetahuan yang diajarkannya, menjelaskan dimensi teoritis dan praktis, serta berusaha membangkitkan peserta didik untuk mengamalkannya. Kata *murabbi*, berasal dari kara *rabb*. Tuhan sebagai *Rabb al-'alamin* dan *Rabb an-nas* yang menciptakan, mengatur, dan memelihara alam seisinya termasuk manusia. Manusia sebagai khalifahnya diberi tugas untuk menumbuhkembangkan kreativitas agar mampu berkreasi, mengatur, memelihara alam seisinya.

Guru sebagai pendorong kreativitas, karena kreativitas sangatlah penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan cirri aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. Sebagai seorang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas bersifat universal dan oleh karenanya kegiatannya ditopang, dibimbing, dan dibangkitkan oleh kesadaran itu. Ia sendiri adalah seorang kreator dan motivator, yang berada di pusat proses pendidikan. Akibat dari fungsi ini, guru senantiasa berusaha untuk menentukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik, sehingga peserta didik akan menilai bahwa ia

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup>Ibid., hal. 92.

memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. kreativitas menunjukkan bahwa apa yang akan dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan dimasa mendatang lebih baik dari sekarang.

Guru bisa menjadi kreatif karena usaha, kegemaran, kepedulian, komitmen tinggi terhadap tugas, dan kecintaannya terhadap bidang pekerjaannya. Guru kreatif tidak tergantung kepada tingkat pendidikannya, tetapi lebih kepada motivasi dan usahanya untuk memperkenalkan sesuatu yang baru, unik, menarik, dan menantang, sehingga anak terpacu untuk mengikuti pembelajaran dari guru.<sup>8</sup>

Dalam konteks pembahasan ini, kreativitas dapat dipahami sebagai suatu kemampuan seorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal sebelumnya yang berguna dan dapat dimengerti. Oleh karena itu, dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seorang yang sudah memilki keahlian dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi hal-hal sebelumnya yang berguna dan dapat dimengerti oleh peserta didik sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga anak terpacu untuk mengikuti pembelajaran.

<sup>8</sup>Manispal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013), hal. 234.

\_

# d. Karakteristik Guru Kreatif

Agar membantu anak tetap memiliki dan mengembangkan potensinya, dibutuhkan seorang guru yang memiliki karakteristik berikut :

# 1. Menyukai tantangan

Guru tidak hanya terpaku pada rutinitas ataupun mengandalkan program yang ada namun ia akan senantiasa mengembangkan, memperbarui, dan memperkarya aktivitas belajarnya dari waktu ke waktu.

# 2. Menghargai karya anak

Menghargai karya anak sangatlah prinsipil sifatnya, tanpa sikap ini mustahil anak akan bersedia mengekspresikan dirinya secara bebas dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

# 3. Menerima anak apa adanya

Penerimaan terhadap anak, erat kaitannya dengan rasa aman. Jika anak merasa diabaikan dan tidak diterima oleh gurunya, maka ia akan kehilangan rasa amannya ketika berdekatan dengan gurunya. Tanpa rasa aman, seseorang anak tidak dapat belajar dengan baik.

# 4. Motivator

Seorang pengembang kreativitas adalah seorang motivator/
pendorong bagi peserta didik dan seluruh komponen akademika
untuk terus mengembangkan diri dan memaksimalkan potensi kreatif

yang mereka miliki. Dengan sikap "Tut Wuri Handayani" dari seorang guru, maka anak akan terus mengembangkan karya-karya kreatif mereka.

# 5. Ekspresif

Sikap ekspresif dalam menunjukkan penghargaan dan bimbingan terhadap peserta didik, dapat menjadi modal berkembangnya kreativitas pada anak.

# 6. Pecinta seni dan keindahan

Guru pengembang kreativitas adalah seorang pecinta seni dan keindahan, banyak hasil karya kreativitas berbentuk karya seni. Konsep dasar mengenai estetika memang selayaknya dimilki oleh seorang guru pengembang kreativitas.

# 7. Memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak

Kecintaan yang tulus terhadap anak akan memberikan kenyamanan secara psikologis bagi anak untuk dapat dengan tenang dan senang melalukan eksplorasi terhadap potensi dirinya.

# 8. Memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak

Masa *The Golden Age* yang dimilki oleh anak, memerlukan suatu pendekatan yang tepat untuk dapat memfasilitasi optimalnya aspekaspek perkembangan yang mereka miliki. Guru pengembang

kreativits hendaknya memiliki kepedulian terhadap aspek-aspek perkembangan anak.

# 9. Hangat dalam bersikap

Kenyamanan secara psikoogis dengan menciptakan suatu iklim yang kondusif sangat diperlukan bagi pengembangan kreativitas.

### 10. Fleksibilitas

Dibutuhkan guru yang tidak kaku, luwes, dan dapat memahami kondisi anak didik, memahami cara belajar mereka, serta mampu mendekati anak didik melalui berbagai cara sesuai kecerdasan dan potensi masing-masing anak.<sup>9</sup>

# 2. Pengembangan Media

# a. Definisi Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>10</sup>

<sup>10</sup>Azhar Arsyad, Op.Cit, hal. 3.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Bandung: Kencana Prenadamedia Group, 2010), hal. 45-50.

Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan informasi yang bertujuan instruksional atau megandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan/informasi oleh sumber pesan/guru dan disampaikan kepada penerima pesan/siswa berupa materi pembelajaran.

# b. Fungsi Media

Menurut Kemp dan Dayton dalam Wina Sanjaya menjelaskan bahwa media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. diantara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pesan pembelajaran dapat lebih tersandar.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup>Ibid., hal. 4

- 2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- 7. Sikap positif siswa terhadpa materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8. Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar. 12

# c. Jenis-jenis Media

Arsyad berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, media berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer. 13

# 1. Media Berbasis Manusia

Diantara beberapa jenis media, media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung

<sup>13</sup>Nunuk Suryani dkk , *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 48

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 210.

terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi dengan menganalisis dari waktu ke waktuapa yang terjadi pada lingkungan belajar.seringkali dalam susasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang buruk dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur manusia "sebagai media" secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

# 2. Media Berbasis Cetakan

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad bahwa "media berbasis cetakan yang paling umum dikenal dengan buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas". Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik. Ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong.<sup>14</sup>

Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media cetak/teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan cetakan warna merah. Selanjutnya huruf yang dicetak tebal atau dicetak

\_

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup>Ibid., hal. 50.

*miring* memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunaka kotak. Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata itu sulit terbaca. <sup>15</sup>

## 3. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image*) memegang peran penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektis, visual sebaiknya ditempatkan pada tempat yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual bisa berupa (a) *gambar representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisai, dan struktrur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsure-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup>Azhar Arsyad, Op.Cit, hal. 91.

menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka. 16

## 4. Media Berbasis Audio Visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanik dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual.

Pengajaran melalui audio-visual menurut Arsyad memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, *tape tecorder*, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio-visual adalah memproduksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.<sup>17</sup>

## 5. Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memperoduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Menurut Arsyad, "simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu:

\_

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup>Ibid., hal. 91-92.

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup>Nunuk Suryani, dkk., Op.Cit, h. 52-53.

skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer memerlukan persiapan meliputi perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan penunjang pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran tersebut."<sup>18</sup>

## d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Ada beberapa prinsip yang diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya :

- Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor.
   Perlu dipahami tidak ada satupun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- 2. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekadar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup>Ibid., hal. 54.

- Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- 4. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

# e. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran, sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. selain media dalam proses belajar mengajar, guru juga dituntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran juga dilengkapi dengn RPP dan tes hasil belajar sebagai syarat dalam suatu proses pembelajaran.

-

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup>Wina Sanjaya, Op.Cit, hal. 224.

Hakikat pengembangan media bagi seorang guru dalam pembelajaran diantaranya:

# 1. Menyesuaikan jenis media dengan materi kurikulum

Saat memiih jenis media yang akan dikembangkan atau diadakan maka yang harus diperhatikan adalah jenis materi pelajaran yang mana terdapat dalam kurikulum yang dinilai perlu ditunjang oleh media pembelajaran. kemudian, dilakukan telaah tentang jenis media apa yang dinilai tepat untuk menyajikan materi pelajaran yang dikehendaki tersebut.

# 2. Keterjangkauan dalam pembiayaan

Pengembangan atau pengadaan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan ketersediaan anggaran yang ada. Apabila guru membuat sendiri media pembelajaran, hendaknya dipikirkan apakah diantara sesama guru masih pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan, maka perlu dijajaki beberapa besar biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran tersebut.

# 3. Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media

Pemilihan media pembelajaran sederhana (seperti media audio) untuk dirancang dan dikembangkan akan sangat bermanfaat karena peralatan/fasilitas pemanfaatannya tersedia di sekolah atau sudah diperoleh di masyarakat, selain itu sumber energi yang diperlukan untuk mengoperasikan peralatan pemanfaatan media sederhana juga cukup mudah yaitu hanya dengan menggunakan baterai kering.

- 4. Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran
- 5. Aspek lain juga tidak kalah pentingya untuk dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran adalah kemudahan guru atau peserta didik memanfaatkannya. Tidak akan terlalu bermanfaat apabila media pembelajaran dikembangkan sendiri pembuatannya ternyata tidak mudah dimanfaatkan, baik oleh guru maupun peserta didik. Media yang dikembangkan tersebut hanya akan berfungsi sebagai pajangan sekolah.<sup>20</sup>

### f. Langkah-langkah Pengembangan Media

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi, dan penilaian. Menurut Arif Sadiman yang dikutip oleh Sudarwan dalam jurnal Tatta Herawati mengemukakan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 langkah sebagai berikut :

1. Menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah

-

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup>Ramli Abdullah, Op.Cit, hal. 41-42.

kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya diperlukan bantuan media. Pada langkah ini, sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan seperti audio, visual, gerak, atau diam.

2. Merumusakan tujuan pembelajaran instruksional objektif dean operasional dan khas

Untuk merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu tujuan pembelajaran harus berorientasi kepada siswa. Artinya tujuan itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.

Sebagai tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yaitu *Audience*, *Behavior*, *Condition*, dan *Degree*. Penjelasan masing-masing tersebut adalah sebagai berikut:

 a) Audience adalah menyebutkan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran.

- b) *Behavior* adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung.
- c) Condition adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya.
- d) Degree adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.
- Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau ketampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

## 4. Mengembangkan instrumen pengukuran

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah tertulis. Instrumen pengukuran itu harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Bentuk

instrumen pengukurannya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau *checklist* perilaku.

Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalnya instrumen pengukurnya tes, maka siswa nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Dengan demikian, maka siswa diminta tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektivitas penyajiannya.

### 5. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntun kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Karna gambar ini

berisi urutan gambar grafis yang perlu diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam.

# 6. Mengadakan tes atau uji coba dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektivitas kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media yang oleh pembuatannya dianggap telah baik, tapi bila program itu tidak menarik, atu sukar dipahami dan tidak merangsang proses pembelajaran bagi siswa yang ditujunya, maka program semacamini tentu saja tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dikatakan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atau hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebarkan atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas media baik

berupa gambar atau suara, maka dalam kasus ini dapat pula dilakukan perbaikan revisi terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam jurnal Tatta Herawati, bahwa pengembangan media pembelajaran tersebut harus relevan dengan tujuan, relevan dengan evaluasi, dengan kemampuan guru, dan pengembangannya dapat membangkitkan minat dan kemampuan siswa.

### 3. Video Interaktif

Menurut Prastowo dalam jurnal Ratri dan Harlinda, video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.<sup>21</sup>

Video interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami yang dikemas secara

\_

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup>Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan, "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 4 (2018), hal. 373.

menarik, sehingga dengan video interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan menunjang bagi pengalaman materi.<sup>22</sup>

Video interaktif dalam hal ini untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikontruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan pengajar. Berdasarkan hal tersebut, video interaktif ini merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar bagar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan nantinya daya tangkap siswa terhadap materi akan lebih cepat diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.

## **B.** Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya).

Kajian yang relevan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain:

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Auliyah Niswa,"Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII D SMP Negegi 1 Kedamean," *Jurnal Sastra dan Bahasa Indonesia*, Vol. 4 No. 1 (2012), hal. 3.

- 1. Skripsi oleh Chasanatun Fitriyah yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat" pada tahun 2018. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran Tematik kelas IV di SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat belum maksimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam penguasaan *IT (Information and Technology)*. Kreativitas guru dalam proses pengembangan media dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari cara guru memanfaatkan media yaitu dengan melibnatkan siswa dalam proses pembuatan media dan bagaimana cara membuatnya. Kegiatan belajar yang demikian dapat membuat siswa aktif dan antusias selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan.<sup>23</sup>
- 2. Jurnal oleh Panut Setiono dan Intan Rami yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar" pada tahun 2017. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan pelaksanaan pembelajaran guru telah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, media powerpoint, dan media lingkungan. Sebagian kecil media yang dibuat melalui sumber internet. Namun guru belum optimal dalam melaksanakannya, hal ini dapat terlihat saat guru menggunakan media

<sup>23</sup>Chasanatun Fitriyah, "Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat," (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Purwokerto, 2018).

- powerpoit masih belum sempurna, dan tidak setiap hari guru menggunakan media pebelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>24</sup>
- 3. Jurnal oleh Nike Anggraini yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Ialam di SMP Kecamatan Talo Kabupaten Seluma" pada tahun 2017. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan kreativitas guru dalam peamnfaatan media pembelajaran PAI, pada sekolah yang telah memiliki media pembelajaran seperti SMP Negeri 27 Seluma guru telah secara maksimal memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia. Sementara pada kondisi media pembelajaran yang belum tersedia, guru secara kreatif melakukan beberapa upaya kreativitas seperti secara mandiri mencoba menciptakan media sendiri, upaya peminjaman media pada sekolah lain, berupaya melakukan perubahan pada metode pembelajaran, dan pemanfaatan media alam semesta serta pemanfaatan sarana dan prasaran yng ada di luar sekolah.<sup>25</sup>
- 4. Jurnal oleh Mohamad Muspawi dan Maryono yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran" tahun 2014. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan kondisi pemanfaatan media yang dilakukan oleh para guru SDN No.67/VII Pulau Aro I Kecamatan Pelawan Kabupaten Saralongan untuk kondisi saat ini boleh dikatakan masih lemah. Yang mana

<sup>24</sup> Panut Setiono dan Intan Rami, "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017).

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup>Nike Anggraini, "Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Ialam di SMP Kecamatan Talo Kabupaten Seluma," *Jurnal An-Nizom*, Vol. 2 No. 2 (Agustus 2017).

mayoritas dari guru yang ada belum begitu kreatif dalam menggunakan media-media yang tersedia. Sedangkan pada bagian kendala, para guru mengklaim bahwa kendala utama mereka adalah masalah dana. <sup>26</sup>

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti dan	Persamaan	Perbedaan
	Judul		
1	Chasanatun Fitriyah (2018) Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat	Meneliti tentang kreativitas guru terhadap media pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.	Perbedaanya terletak pada fokus penelitian dan lokasi penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, sedangkan penulis disini berfokus pada kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif.
2	Panut Setiono dan Intan Rami (2017) Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar.	Meneliti tentang kreativitas guru terhadap media pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru saat menggunakan media pembelajaran. penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.	Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti dan lokasi penelitian. Objek yang diteliti pada penelitian tersebut dalam guru kelas V SD, sedangkan objek penelitian yang digunakan penulis disini adalah guru kelas 1 SD.

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> Mohamad Muspawi dan Maryono, "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, Vol. 15 No. 2 (Januari-Juli 2014).

\_

5	Nike Anggraini (2017) Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Kecamatan Talo Kabupaten Seluma.	Meneliti tentang kreativitas guru terhadap media pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. penelitian menggunakan pendekatan kualitatif	Perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan lokasi penelitian. Pada penelitian tersebut, fokus penelitian terletak pada pemanfaatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan penulis disini lebih berfokus pada mengembangan media pembelajaran berupa video interaktif. Objek yang diteliti adalah guru SMP sedangkan penulis disini meneliti guru SD sebagai objek utama.
4	Mohamad Muspawi dan Maryono (2014) Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran	Meneliti tentang kreativitas guru terhadap media pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru saat menggunakan media pembelajaran. penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.	Perbedaannya terletak pada lokasi penelitiannya dan fokus penelitian. Penelitian tersebut lebih berfokus pada kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, sedangkan penulis disini berfokus pada kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif.

Berdasarkan telaah pustaka yang telah penulis kemukakan, terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang peneliti lakukan. Pada dasarnya penelitian yang disebutkan diatas secara umum sama-sama membahas mengenai kreativitas guru terhadap media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada hasil kreativitas, fokus penelitian, dan lokasi penelitian. Dalam hal ini, tidak ditemukan penelitian yang sama persis dengan penelitian yang dilakukan.

# C. Kerangka Teoritis

Menururt Munandar dalam jurnal Ratih Kusumardani, menguatarakan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh empat aspek, yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses dan produk atau lebih dikenal dengan 4P dalam kreativitas. Jadi, kreativitas bukan semata tentang produk atau hasil, tetapi juga tentang termotivasinya seseorang pribadi yang kreatif untuk terlibat dalam proses berfikir kreatif sehingga menghasilkan produk kreatif.<sup>27</sup>

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada empat aspek kreativitas yaitu, menggambarkan aspek kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kamampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. *Kedua*, keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa. *Ketiga*, keaslian (*originality*), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa. *Keempat*, kerincian (*elaboration*), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.<sup>28</sup>

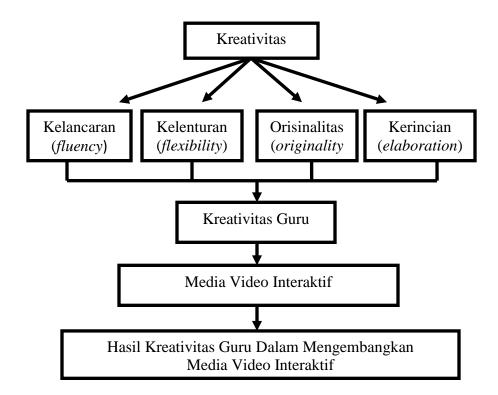
Guna menumbuhkan minat belajar siswa, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar. Sementara untuk memberikan pengayaan terhdap dirinya, guru juga dituntut untuk lebih kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan

\_

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup>Ratih Kusumardani,"Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9 No. 1 (April 2015), hal. 144-145.

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, Op.Cit, hal. 13.

mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. guru kreatif diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Antara guru dan media pembelajaran sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien, serta dapat memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Kerangka dibawah ini menjelaskan bahwa kreativitas guru dikembangkan dari kajian teori dan penelitian terdahulu. Kreativitas guru yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran jarak jauh berupa video interaktif dalam rangka menumbuhkan motivasi dan minat perseta didik agar proses pembelajaran lebih menarik, serta dapat mengingkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dibuat bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

### **BAB III**

#### METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada di lapangan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, dimana Bogdan dan Tylor dalam Maleong seperti yang dikutip oleh Margono menyatakan yang dimaksud metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan prilaku yang dapat diamati.<sup>1</sup>

Penelitian ini bermaksud untuk mengungkap data dan informasi sebanyak mungkin tentang kemampuan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran di kelas 1 SDIT Iqra'1 kota Bengkulu. Penelitian ini tidak difokuskan pada kesimpulan salah-benar, tidak menguji suatu hipotesis diterimatolak, akan tetapi lebih ditekankan pada pengumpulan data untuk mendeskripsikan keadaan sesungguhnya yang terjadi di lapangan secara mendalam.

## **B.** Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di SDIT Iqra'l Kota Bengkulu yang berlokasi di Jl. Semeru No.22, RT.13/RW IV, Kec. Ratu Agung, Kota Bengkulu. Penelitian ini

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 36.

dilaksanakan pada semester II (genap) tahun ajaran 2020/2021. Sekolah ini mempunyai kurang 27 kelas. Kelas 1,2 dan 3 terdiri dari lokal A-D, sedangkan kelas 4, 5, dan 6 terdiri dari lokal A-E. Namun, peneliti disini hanya ingin meneliti guru kelas 1 yang berjumlah 4 orang dan kepala sekolah di SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu. Alasan peneliti hanya meneliti guru kelas 1 dikarenakan anak kelas 1 dengan rentang usia 6-7 tahun masih belajar dengan cara membedakan karakteristik suatu hal, seperti bentuk, warna dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut dapat divisualisasikan melalui media video interaktif. Untuk membuat media video interaktif yang menarik dan dapat dimengerti oleh siswa kelas 1 tentunya dibutuhkan kreativitas lebih dari guru kelas 1, dengan alasana itulah maka peneliti memilih untuk menjadikan guru kelas 1 sebagai objek penelitian.

Lingkungan di sekitar sekolah cukup tenang karena berada ditengah perkampungan penduduk. Suasana kelas bersih, rapi dan nyaman karena di setiap kelas diberi ventilasi udara yang cukup, sedangkan di depan setiap kelas juga disediakan tempat sampah dan wastafel untuk anak mencuci tangan. Sarana dan prasarana yang ada di SDIT Iqra' 1 meliputi ruang kepala sekolah, ruang kelas, kamar mandi, dapur, masjid, saung Qur'an, serta sarana pembelajaran yang memadai untuk melakukan proses belajar mengajar.

### C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.<sup>2</sup>

Tabel 3.1
Sumber Data Penelitian Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media
Pembelajaran Jarak Jauh berupa Video Interaktif.

Klasifikasi Data	Sumber Data	Teknik	Instrumen
	Kepala Sekolah	<ul><li>Wawancara</li><li>Dokumentasi</li></ul>	<ul><li>Pedoman wawancara</li><li>Catatan dokumentasi</li></ul>
Data Primer	Guru	<ul><li>Observasi/Catatan lapangan</li><li>Wawancara</li><li>Dokumentasi</li></ul>	<ul> <li>Observasi/Catatan lapangan</li> <li>Pedoman wawancara</li> <li>Catatan dokumentasi</li> </ul>
Data Sekunder	Siswa	<ul><li>Observasi/Catatan lapangan</li><li>Dokumentasi</li></ul>	<ul><li>Observasi/Catatan lapangan</li><li>Catatan dokumentasi</li></ul>
	Tata Usaha (TU)	Dokumentasi	Dokumentasi

# D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Sugiyono, Op.Cit, hal. 225.

### 1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain.<sup>3</sup>

Lebih lanjut pada penelitian ini, peneliti akan mewawancarai guru dan kepala sekolah di SDIT Iqra'l kota Bengkulu. Wawancara dilaksanakan ketika proses belajar mengajar selesai dan digunakan untuk memperoleh data terkait dengan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran jarak jauh berupa video interaktif. Wawancara dilakukan sekitar 30 menit menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang pertanyaannya tidak disusun terlebih dahulu satu dengan kata lain sangat tergantung dengan keadaan atau subjek.<sup>4</sup>

## 2. Observasi/catatan lapangan

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencacatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencacatan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki, disebut observasi langsung.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini instrumen observasi berupa lembar

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Juliansyah Noor, Op.Cit, hal. 138.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 156.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Margono, Op.Cit, hal. 158-159.

catatan lapangan yang berisi pernyataan proses observasi, peneliti mengamati secara langsung kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran jarak jauh berupa video interaktif.

### 3. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga member ruang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.<sup>6</sup>

Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data-data tentang sejarah berdirinya sekolah, daftar guru, daftar anak, daftar tenaga administrasi, foto, video, dan berbagai kegiatan belajar anak, juga untuk menggali dan mengamati masalah yang sedang diteliti.

### E. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas, karena pada penelitian kualitatif kriteria utama pada data penelitian adalah *valid*, *reliable*, dan *obyektif*. Pemeriksaan keabsahan data penelitian kualitatif dilakukan dengan teknik Triangulasi.

Teknik triangulasi lebih mengutamakan aktivitas proses hasil yang diinginkan.oleh karen itu, triangulasi dapat dilakukan dengan menguji apakah

-

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Juliansyah Noor, Op.Cit, hal. 141.

proses dan hasil metode yang digunakan sudah berjalan dengan baik. <sup>7</sup> Uji keabsahan data melalui triangulasi ini dilakukan karena dalam penelitian kualitatif, untuk menguji keabsahan informasi tidak dapat dilakukan dengan alatalat uji statistik. Begitu pula materi kebenaran tidak diuji berdasarkan kebenaran alat sehingga substansi kebenaran tergantung pada kebenaran intersubjektif. Oleh karena out, sesuatu yang dianggap benar apabila kebenaran itu mewakili orang banyak atau kebenaran *stakeholder*. Kebenaran bukan saja muncul dari wacana etnik, namun juga menjadi wacana etnik dari masyarakat itu sendiri. <sup>8</sup>

Triangulasi dalam pengujian ini diartikan sebagai data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat beberapa triangulasi yaitu sebagai berikut :

- a) Triangulasi sumber, berarti membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.
- b) Triangulasi metode, yaitu melakukan perbandingan, pengecekan kebenaran dan kesesuaian data penelitian melalui metode yang berbeda.

### F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif di SDIT Iqra'l kota Bengkulu dilakukan sejak sebelum terjun ke lapangan, observasi, selama pelaksanaan

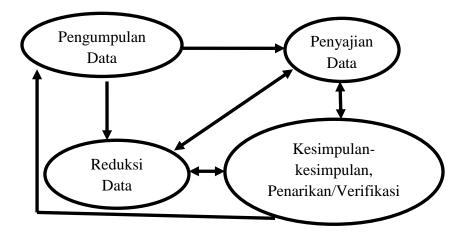
<sup>&</sup>lt;sup>7</sup>Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 203.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup>Ibid., hal.205.

penelitian di lapangan dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data bersifat kualitatif yang dimaksud peneliti adalah menghubungan antara kerangka teori dengan kenyataan yang ada. Kenyataan tersebut dapat dipahami melalui berbagai kegiatan berhubungan dengan kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif yang ditulis dalam bentuk laporan dan membuat kesimpulan agar mudah dimengerti.

Sesuai dengan jenis penelitian diatas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terusmenerus dampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing /verification* (kesimpulan, penarikan atau verifikasi).

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup>Sugiyono, Op.Cit, hal. 246.



**Gambar 3.1** Komponen dalam Analisis Data (interactive model)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci dan perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian dengan cara memilah-milah, mengkategorikan dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

# 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategorui, flowchart, dan sejenisnya. Dalam hal ini, Miles dan Huberman dalam Sugiyono menyatakan "the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text". Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah sengan teks yang bersifat naratif. Display data ini dilakukan dengan memaparkan data dengan memilah inti informasi terkait dengan fokus penelitian, data yang didapat berupa kalimat, kata-kata yang berhubungan dengan fokus penelitian, sehingga sajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan untuk ditarik kesimpulan.

## 3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah suatu tahap lanjutan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi peneliti atas temuan dari wawancara atau sebuah dokumen. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan

masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.<sup>10</sup>

Ketiga tahap yang direkomendasikan oleh Miles dan Huberman tersebut memperlihatkan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses kategorisasi data atau dengan kata lain proses menemukan pola atau tema-tema dan mencari hubungan antara kategori yang telah ditemukan dari hasil pengumpulan data. Tiga tahap yang mereka sampaikan merupakan proses yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian kualitatif.

<sup>10</sup>Ibid., hal.247-253

### **BAB IV**

### HASIL PENELITIAN

# A. Deskripsi Data

## 1. Deskripsi Lokasi

### a. Profil

Sekolah yang digunakan sebagai tempat pada penelitian ini yaitu SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu. Sekolah ini berlokasi di Jl. Semeru No.22, Kel. Sawah Lebar, Kec. Ratu Agung, Kota Bengkulu. SDIT Iqra'1 kota Bengkulu memiliki pendidik dan tenaga kependidikan berjumlah 77 orang yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 6 orang tenaga administrasi sekolah, 28 orang guru kelas, 34 orang guru mata pelajaran, 3 orang guru TIK, 2 orang tenaga perpustakaan, 2 orang petugas keamanan, dan 1 orang penjaga sekolah. Jumlah siswa pada tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 797 siswa dengan siswa laki-laki sebanyak 427 orang dan siswa perempuan sebanyak 370 orang.

SDIT Iqra'l kota Bengkulu memiliki tujuan pendidikan yaitu membantu dalam proses pendidikan, pengajaran, dan pembinaan kepada anak-anak agar menjadi generasi yang Islami dan berprestasi. Adapun visi dan misi SDIT Iqra'l kota Bengkulu, yaitu :

### 1) Visi Sekolah

Terwujudnya generasi Islami, berprestasi, mandiri, dan berwawasan lingkungan.

## 2) Misi Sekolah

- a. Membimbing pembentukan aqidah yang lurus ibadah, yang benar, serta berakhlak mulia.
- b. Menyelenggarakan pendidikan siswa yang berprestasi, mandiri, dan berwawasan lingkungan.

## b. Data Guru dan Siswa

Guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Sesuai dengan data yang diterima peneliti di SDIT Iqra'1 kota Bengkulu memiliki pendidik dan tenaga kependidikan berjumlah 77 orang yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 6 orang tenaga administrasi sekolah, 28 orang guru kelas, 34 orang guru mata pelajaran, 3 orang guru TIK, 2 orang tenaga perpustakaan, 2 orang petugas keamanan, dan 1 orang penjaga sekolah. Dengan adanya tuntutan kompetensi guru yang professional, maka SDIT Iqra'1 kota Bengkulu memiliki tenaga pengajar yang sesuai dengan latar belakang masing-masing yang sebagian guru adalah lulusan guru sekolah dasar dan lulusan bidang masing-masing sesuai mata pelajaran yang

diampu. Untuk lebih jelasnya mengenai data jumlah pendidik dan tenaga kependidikan SDIT Iqra'1 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu

No	Nama	Jabatan
1	Abdul Rahim, S.E	Guru Mapel
2	Abdul Rahman	Petugas Keamanan
3	Abdul Rahman, S.Pd	Guru Mapel
4	Ahmad Mulyono, S.Pd.I	Guru Kelas
5	Al Anshori, S.H.I	Guru Mapel
6	Andi Saputra, S.Pd.I	Guru Mapel
7	Anike Firtawansyah, S.Pd.I	Guru Kelas
8	Ardiansyah, S.Pd	Guru Kelas
9	Arinaldi, S.Pd	Guru Kelas
10	Arnelinda, M.Pd	Guru Kelas
11	Ayu Puspita Sari, S.Si	Guru Kelas
12	Bejo Prianto	Tenaga Administrasi Sekolah
13	Danilah, S.Pd.I	Guru Mapel
14	Een Nofanza, S.Pd.I	Guru Mapel
15	Efri Deplin, S.Si	Guru Kelas
16	Eko Budi Priyanto, S.Pd	Guru Mapel
17	Eko Mulya, S.Pd.I	Guru Mapel
18	Endang Sri Wulandari Ambarita, S.E	Guru Kelas
19	Ermi Rahmadany, S.Pd	Guru Mapel
20	Esti Elsawati, S.Pd	Guru Mapel

21	Eza Novita, M.Pd	Guru Kelas
22	Febriansyah, S.Pd.I	Guru TIK
23	Feredian Hidayat, S.Pd	Guru Kelas
24	Feri Apriansah, S.Pd	Guru Kelas
25	Furqon Ali, S.E	Tenaga Administrasi Sekolah
26	Gety Srinita Sari, S.Pd	Guru Kelas
27	Hanafi, S.E	Tenaga Administrasi Sekolah
28	Hayati, S.Pd.I	Guru Mapel
29	Helmi Deti, S.Pd	Guru Kelas
30	Hilda Yuniar	Tenaga Perpustakaan
31	Iim Hilman, S.Pd.I	Guru Mapel
32	Indah Permata Sari, S.Pd	Guru TIK
33	Isa Gunawan	Penjaga Sekolah
34	Jimmy Ramadhany	Petugas Keamanan
35	Julnaidi Zurkiman, S.S., S.Pd	Guru Mapel
36	Jusmiati, S.Pd.SD	Guru Kelas
37	Kusniati, S.Pd.I	Guru Mapel
38	Maylan Sumarni, S.Pd	Guru Kelas
39	Merianah, M.Pd	Kepala Sekolah
40	Mimi Suhaimi	Tenaga Administrasi Sekolah
41	Mufidah, S.Pd	Guru Kelas
42	Nadiah, S.Pd.SD	Guru Kelas
43	Nito Sarjono, S.Pd	Guru Mapel
44	Novi Anggraini, S.Pd	Guru Mapel
45	Nurhayati, S.Si	Tenaga Perpustakaan
46	Oki Pratama, S.Pd.I	Guru Mapel
47	Permana Pria Utama, S.Pd	Guru Mapel

48	Putri Indah Rozantagari, S.Pd	Guru Kelas
49	Ratna Fitriani, S.Pd	Guru Kelas
50	Rina Agustini, S.Pd	Guru Mapel
51	Rinia Susanti, S.Pd.I	Guru Kelas
52	Rio Redno, S.Pd	Guru TIK
53	Riti Maryani, S.Pd.I	Guru Mapel
54	Rofikoh Widayati, S.Pd	Guru Kelas
55	Roli Gunita, S.Pd.I	Guru Mapel
56	Roni Masniarta, S.Pd.I	Guru Mapel
57	Rupin Sugimujianto, S.Ip	Tenaga Administrasi Sekolah
58	Sardika, S.Pd	Guru Mapel
59	Sayu Rokhmah, S.Pd	Guru Kelas
60	Siska Andika, S.Pd	Guru Kelas
61	Siti Rohimah, S.Pd.I	Guru Mapel
62	Solihuddin Lubis, S.Pd.I	Guru Mapel
63	Sumiarti, S.Pd	Guru Kelas
64	Suryati, S.Pd	Guru Kelas
65	Syahruddin, S.Pd.I	Guru Mapel
66	Umar Matondang, S.Pd.I	Guru Mapel
67	Umi Rikhayatul Musyarofah, S.Pd	Guru Kelas
68	Wahidin, S.Pd.I	Guru Mapel
69	Wasbir, S.Pd.I	Guru Mapel
70	Wawin, S.Pd	Guru Mapel
71	Winarto Hadi Purnomo	Tenaga Administrasi Sekolah
72	Yodi Alexander, S.Pd	Guru Mapel
73	Yulia Paramitha, S.Pd	Guru Mapel
74	Yulisah, S.Hum.	Guru Mapel

75	Yusmaneka, S.Pd	Guru Kelas
76	Yuyum Ummu Kulsum, S.Pd.I	Guru Mapel
77	Zosmi Hartini, S.Pd.I	Guru Kelas

Sumber data : SDIT Iqra'l Kota Bengkulu

Tabel 4.2

Data Siswa Tahun Ajaran 2020/2021

No	Usia	L	P	Total
1	< 6 tahun	0	0	0
2	6 - 12 tahun	426	370	796
3	13 - 15 tahun	1	0	1
4	16 - 20 tahun	0	0	0
5	> 20 tahun	0	0	0
	Total	427	370	797

Sumber data : SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu

Sesuai data yang diterima peneliti SDIT Iqra'1 kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021 mempunyai siswa yang berjumlah 797 orang dengan rentang usia 6-12 tahun berjumlah 769 orang dan pada rentang usia 13-15 tahun berjumlah 1 orang. Siswa tersebut terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 427 orang dan siswa perempuan sebanyak 370 orang.

# c. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3

Data Sarana dan Parasarana Guru

Nama Barang	Jumlah	Nama Barang	Jumlah
Meja guru	53	Jam dinding	4
Kursi guru	56	Laptop/komputer	6
Lemari	8	Kamar mandi	
Tempat sampah	4	Papan tulis	4
Tempat minum	3	Alat print	2
AC	4	Kalender akademik	1
Struktur organisasi	1	Tempat cuci tangan	2

Sumber data : SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu

Tabel 4.4

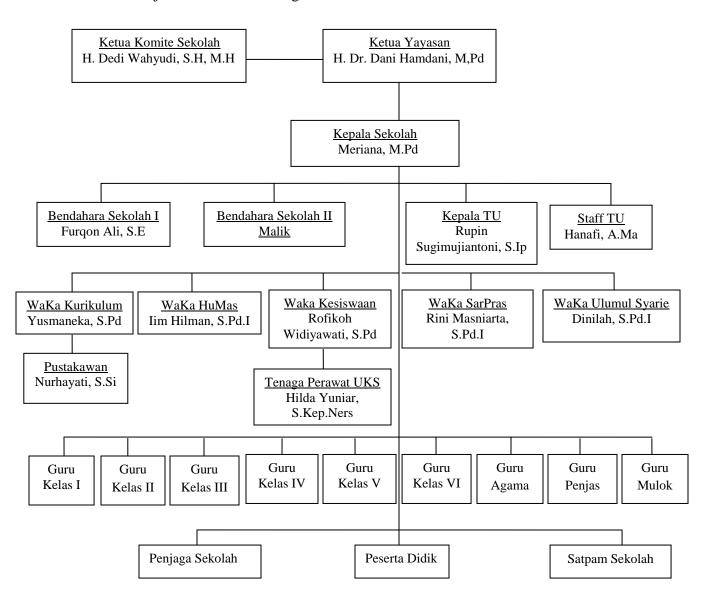
Data Sarana dan Parasarana Siswa

Nama Barang	Jumlah	Nama Barang	Jumlah
Meja siswa	917	Tempat sampah	28
Kursi siswa	917	Tempat cuci tangan	27
Lemari	54	Simbol kenegaraan	81
Rak hasil karya	25	Soket listrik	208
peserta didik			
Papan tulis	27	Perlengkapan P3K	27
Jam dinding	27	Papan pajang	27
Alat peraga	121	Alat kebersihan	135

Sumber data : SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu

#### d. Struktur Organisasi

SDIT Iqra'1 kota Bengkulu mempunyai struktur organisasi yang terdiri dari tenaga pengajar dan tenaga kependidikan yang berada di SDIT Igra' 1 kota Bengkulu dibawah naungan yayasan Al-Fida. Struktur organisasi tersebut terdiri dari ketua komite sekolah oleh bapak H. Dedi Wahyudi, S.H, M.H., ketua yayasan oleh bH. Dr. Dani Hamdani, M.Pd., kepala sekolah oleh ibu Merianah, M.Pd., bendahara 1 dan 2 yang bertugas mengatur masalah keuangan yaitu bapak Furqon Ali, S.E. dan bapak Malik, kepala tata usaha yang bertugas mengatur masalah administrasi sekolah yaitu bapak Rupin Sugimujianto, S.Ip, untuk membantu masalah administrasi dibutuhkan staff tata usaha oleh bapak Hanafi, A.Ma., wakil kepala kurikulum yang bertugas mengatur masalah penerapan kurikulum oleh ibu Yusmaneka, S.Pd., wakil kepala hubungan masyarakat oleh bapak Iim Hilman, S.Pd.I., wakil kepala kesiswaan oleh ibu Rofikoh Widiyawati, S.Pd., berikutnya ada wakil kepala sarana dan prasarana yang bertugas mengatur masalah fasilitas sekolah oleh Bapak Roni Masniarta, S.Pd.I., ada pula wakil kepa ulumul syarie oleh ibu S.Pd.I, pustakawan bertugas Dinilah. yang mengatur kepustakaan oleh ibu Nurhayati, S.Si., tenaga perawat UKS oleh Hilda Yuniar, S.Kep. Ners., serta guru-guru yang membantu proses pembelajaran berlangsung, peserta didik, penjaga sekolah, dan satpam sekolah. Adapun struktur organisasi SDIT Iqra'1 kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021 sebagai berikut :



Gambar 4.1 Struktur organisasi SDIT Iqra'1 kota Bengkulu

Sumber data: SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu

#### 2. Deskripsi subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru kelas 1 A-D SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu yaitu berjumlah 4 orang yang bernama ibu Sayu Rokhmah, S.Pd, ibu Anike Firtawansyah, S.Pd.I, ibu Jusmiati, S.Pd.SD, dan ibu Siska Andika, S.Pd. Di samping itu untuk memperkuat hasil penelitian, subjek pada penelitian ini ditambah dengan kepala sekolah yaitu ibu Merianah, M.Pd.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik yang bermacam-macam yaitu menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi atau catatan lapangan.

#### 1) Kelancaran (fluency)

Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu proses dimana seseorang mampu menghasilkan banyak ide atau pemecahan masalah, kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, dan memberikan berbagai solusi untuk melakukan berbagai hal.

# a. Kelancaran dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif.

Guru SDIT Iqra'l kota Bengkulu mempunyai ide yang beragam dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah terhadap media video interaktif. Sebagaimana yang dikatakan oleh kepala sekolah SDIT Iqra'l kota Bengkulu, beliau mengatakan bahwa:

"Tentunya ide-ide itu akan muncul pada tiap orang apabila diberikan stimulus. Begitu juga yang dilakukan guru di SDIT Iqra'1 dimana para gurunya melakukan stimulus dengan rajin membaca, menonton bahan-bahan video interaktif yang dapat dijadikan ide pada saat membuat video interaktif. Guru di SDIT Iqra'1 kota Bengkulu juga melakukan *upgrading* secara berkala sesuai dengan kebutuhan masing-masing, sehingga apabila terjadi masalah terhadap media video interaktif akan lebih mudah bagi guru untuk menghasilkan berbagai ide dalam memecahkan masalah yang ada (CWKS.4)." <sup>1</sup>

Penjelasan dari ibu Merianah diatas diperkuat oleh bukti dokumentasi pada gambar berikut (CD4.17).



CD4.17

Kegiatan pelatihan/upgrading mengenai media video interaktif.

Hal senada disampaikan ibu Siska yang mengatakan bahwa :

"Untuk memecahkan berbagai masalah yang ada dalam membuat video interaktif, tentunya kami senantiasa belajar dan berusaha mencari alternatif lain ketika menemui masalah terhadap media yang digunakan. Misalnya pada saat pemutaran media video interaktif yang ditayangkan melalui aplikasi zoom meeting terdapat beberapa kendala, seperti video yang macet atau bahkan tidak dapat diputar. Dengan demikian, guru harus mencari alternatif lain seperti menunjukkan media asli atau objek mengenai materi yang sedang

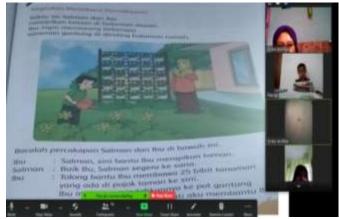
<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Merianah, Bengkulu, 22 Februari 2021

dipelajari sehingga masalah dapat teratasi dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik (CW1.2)."<sup>2</sup>

Penjelasan dari ibu Siska diatas diperkuat dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu sebagai berikut :

"Namun karena video yang ditampilkan ibu Siska mengalami gangguan dan tdak dapat diputar, maka ibu Siska berinisiatif untuk menggantikannya dengan media yang tersedia yaitu buku Tematik yang memuat materi pelajaran yang akan diajarkan (CL6,K9,P2). Ibu Siska menunjukkan sebuah gambar dan percakapan yang ada di buku tersebut dan mengajak para siswa untuk membaca percakapan secara bergiliran (CL6,K10,P2)."

Penjelasan dari ibu Siska diatas juga dapat diperkuat oleh dokumentasi pada saat guru menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif (CD4.11)



CD4.11

Guru mengatasi masalah terhadap media video interaktif.

Keterangan lain juga didapatkan peneliti melalui ibu Jusmiati, beliau mengatakan bahwa :

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Siska Andika, Bengkulu, 16 Februari 2021

"Sebenarnya saya juga masih sedikit kesulitan dalam mengembangkan media video interaktif. Tapi saya senantiasa belajar dari teman-teman yang lebih tau dan rajin mengikuti pelatihan mengenai media video interaktif, serta sering-sering melihat *youtube* mengenai cara membuat video interaktif yang baik. Setelah itu saya terapkan dan mencoba kembangkan sendiri, Alhamdulillah sekarang sudah bisa walaupun masih butuh banyak belajar. jadi intinya kita harus senantiasa belajar, jangan cepat puas (CW3.2)."

Penjelasan dari ibu Jusmiati diatas diperkuat dengan hasil observasi

yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut :

"Karena sebelumnya beliau sudah mengenal saya, maka dari itu ibu Jusmiati pun mengizinkan dan mempersilahkan saya melakukan observasi, namun terlebih dahulun saya harus menunggu ibu Jusmiati mengikuti pelatihan/*upgrading* mengenai media video interaktif hingga selesai (CL8,K3,P1)."

Penjelasan diatas dikuatkan dengan penjelasan dari ibu Anike,

beliau mengatakan bahwa:

"Selain senantiasa dan mengembangkan diri, biasanya saya dengan guru-guru lain saling *sharing* atau berbagi ide mengenai pembuatan media video interaktif dan bagaimana cara memecahkan masalah terhadap media video interaktif. Terlebih lagi saling berbagi terhadap guru yang lebih berpengalaman mengenai media video interaktif (CW2.2)."

Hal tersebut juga dikatakan oleh ibu Sayu, beliau mengatakan

bahwa:

"Saya sering bertukar informasi dengan teman sejawad, guru-guru lain, mengikuti pelatihan yang diadakan sekolah seperti *upgrading* 

<sup>3</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Jusmiati, Bengkulu, 15 Februari 2021

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Anike Firtawansyah, Bengkulu, 9 Februari 2021

dan mencari sumber-sumber yang berkaitan dengan media video interaktif lalu dipelajari dan diterapkan (CW4.2)."<sup>5</sup>

Penjelasan dari Ibu Sayu diatas diperkuat dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat guru melakukan *sharing* bersama mengenai media video interaktif, yaitu sebagai berikut :

"Waktu yang diberikan ibu Sayu tidak lama, hal tersebut dikarenakan beliau akan melakukan kegiatan *sharing* bersama guruguru lainnya (CL3,K10,P4)."

"Disana para guru berkumpul untuk berbagi informasi dan saling berbagi solusi dalam memecahkan persoalan yang berkaitan dengan media video interaktif (CL3,K13,P4)."

Penjelasan diatas diperjelas dengan dokumentasi yang peneliti lakukan pada saat guru sedang melakukan *sharing* bersama dan mengikuti pelatihan membuat video interaktif (CD4.18), (CD4.19).



CD4.20

Kegiatan pelatihan/*upgrading* yang diikuti seluruh guru SDIT Iqra'l kota Bengkulu.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Sayu Rokhmah, Bengkulu, 8 Februari 2021



CD4.21 Kegiatan *sharing* bersama guru mengenai media video interaktif.

# b. Kelancaran dalam memberikan alternatif cara mengembangkan media video interaktif

Guru SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu mempunyai berbagai cara tersendiri dalam memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Merianah selaku kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa :

"Dengan rajin membaca, menonton tutorial yang ada di *youtube*, serta senantiasa di*upgrade* kemampuannya mengenai media video interaktif maka para guru senantiasa mampu mempunyai ide-ide sehingga menghasilkan model pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran yang dibutuhkan pada saat ini (CWKS.5)."

Keterangan lain mengenai guru memberikan alternatif cara mengembangkan media video interaktif juga disampaikan ibu Sayu, beliau mengatakan bahwa :

-

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Merianah, Bengkulu, 22 Februari 2021

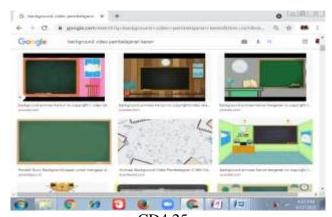
"Alternatifnya kita bisa mencari gambar-gambar yang menarik dan animasi-animasi yang terdapat di internet. Selain itu, kita juga bisa memanfaatkan buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Materi yang ada dibuku dapat kita tulis dalam bentuk *slide* yang kemudian disusun sedemikian rupa menjadi sebuah video interaktif (CW1.3)."

Penjelasan diatas dikuatkan dengan observasi yang dilakukan peneliti saat proses pengembangan media video interaktif yang dilakukan Ibu Sayu, yaitu :

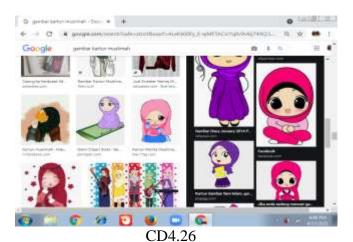
"Dalam membuat video interaktif kali ini, ibu Sayu menggunakan software Power Point yang dibuat berupa slide-slide dan diedit sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video interaktif yang menarik (CL3,K6,P3). Untuk memperindah tampilan video, ibu Sayu menambahkan beberapa gambar dan animasi yang pada tiap slide yang ditampilkan (CL3,K7,P3). Ibu sayu memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia, seperti buku sebagai patokan materi yang diajarkan dan gambar-gambar atau animasi yang banyak disuguhkan di internet maupun youtube (CL3,K8,P3)."

Penjelasan dari ibu Sayu diatas dapat diperkuat oleh dokumentasi pada saat guru memberikan alternatif cara mengembangkan media video interaktif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di internet (CD4.25), (CD4.26).

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Sayu Rokhmah, Bengkulu, 8 Februari 2021



CD4.25 Guru memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di internet.



Guru memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di internet

Senada dengan hal tersebut, ibu Anike juga menjelaskan keterangannya. Beliau mengatakan bahwa :

"Alternatif yang kami gunakan untuk mengembangkan media video interaktif, biasanya kami memanfaatkan teknologi seperti mencari bahan-bahan yang ada di internet maupun *youtube* (CW2.3)."

.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Anike Firtawansyah, Bengkulu, 9 Februari 2021

Penjelasan dari Ibu Anike diatas diperkuat pula dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat guru memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif, sebagai berikut:

"Untuk memperindah tampilan video, ibu Anike menambahkan beberapa gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang akan disampaikan (CL4,K7,P3). Beliau memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia, seperti buku sebagai patokan materi yang diajarkan dan gambar-gambar atau animasi yang banyak disuguhkan di internet maupun *youtube* (CL4,K8,P3)."

Penjelasan diatas dikuatkan dengan dokumentasi yang dilakukan peneliti pada saat mengembangkan video interaktif, guru memberikan alternatif cara mengembangan media video interaktif (CD4.27), (CD4.28).



Guru memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di *youtube* 



Guru memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di *youtube* 

Keterangan lain juga disampaikan oleh ibu Jusmiati, beliau mengatakan bahwa :

"Untuk mengembangkan media video interaktif pada zaman sekarang tidaklah susah. Kita bisa menggunakan aplikasi edit video yang didalamnya sudah terdapat banyak *font* yang dapat dimanfaatkan untuk mempercantik tulisan. Gambar dan animasi juga banyak tersedia di internet sehingga memudahkan dalam mengembangkan video interaktif (CW3.3)."

Keterangan lain juga didapatkan peneliti saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Jusmiati pada saat guru memberikan alternatif cara dalam mengembangkan media video interaktif, sebagai berikut :

"Beliau memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia, seperti buku sebagai patokan materi yang diajarkan dan gambar-gambar atau animasi yang banyak disuguhkan di internet maupun *youtube*, serta memanfaatkan berbagai jenis *font* yang tersedia di aplikasi *Kinemaster* agar video interaktif menjadi lebih unik dan menarik (CL8,K7,P2)."

.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Jusmiati, Bengkulu, 15 Februari 2021

Penjelasan diatas juga dikuatkan dengan dokumentasi yang dilakukan peneliti pada saat guru memberikan alternatif dalam mengembangkan media video interaktif (CD4.38).



CD4.38 Guru memanfaatkan berbagai jenis *font* yang ada di aplikasi *Kinemaster*.

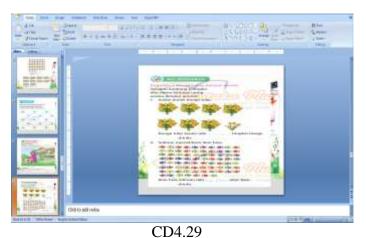
Disisi lain, ibu Siska juga menambahkan keterangannya. Beliau mengatakan bahwa :

"Jika sinyal terganggu dan tidak dapat melakukan *searching* di internet, alternatif lain yang digunakan yaitu buku. Kita bisa mengambil foto berupa materi maupun gambar yang terdapat di buku sesuai materi yang akan diajarkan. Lalu kita edit sedemikian rupa menjadi sebuah video interaktif (CW4.3)."

Penjelasan dari ibu Siska diatas dapat diperkuat dengan hasil dokumentasi pada saat guru memberikan alternatif cara mengembangkan media video interaktif menggunakan buku (CD4.29).

-

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Siska Andika, Bengkulu, 16 Februari 2021



Guru memanfaatkan bahan-bahan yang ada di buku dalam membuat media video interaktif.

#### 2) Fleksibilitas (*flexibility*)

Keluwesan berpikir atau fleksibilitas (*flexibility*). Yaitu kemampuan menggunakan berbagai macam pendekatan atau cara pemikiran dalam mengatasi mambuktikan persoalan, memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Orang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir.

# a. Keluwesan/fleksibilitas dalam mengatasi masalah atau kendala dalam mengembangkan media video interaktif

Dalam mengembangkan media video interaktif, tentu banyak kendala yang dihadapi. Terlebih lagi guru harus mampu menghasilkan suatu kreativitas dalam mengatasi kendala yang ada dalam mengembangkan media video interaktif. Seperti halnya yang dijelaskan oleh ibu Merianah, beliau mengatakan bahwa :

"Guru-guru di SDIT Iqra'l ini terbagi menjadi beberapa golongan, yaitu guru yang lahir di generasi milenial, generasi pertengahan, dan generasi *old*. Dimana pada generasi milenial dan pertengahan, untuk pembuatan media video interaktif tidak mempunyai kendala yang banyak. Hal itu dikarenakan mereka memang lahir di era digital, sehingga tinggal dilatih sedikit saja. Namun berbeda dengan generasi *old* yang harus dikenalkan terlebih dahulu cara yang paling mendasar dan dilatih lebih mendetail hingga bisa membuat video interaktif dengan baik. Jadi, setiap guru mempunyai masalah yang berbeda-beda dan dapat dilatih sesuai dengan kebutuhan masingmasing (CWKS.6)." <sup>11</sup>

Seperti halnya yang dikatakan ibu Merianah, kendala yang dihadapi guru bervariasi tergantung dengan golongan usia. Hal tersebut dikuatkan oleh penjelasan dari ibu Jusmiati yang termasuk golongan generasi *old*, beliau mengatakan bahwa :

"Sebenarnya kendala yang mendasar ada pada diri saya sendiri. Sebelumnya saya tidak mengetahui tentang bagaimana cara membuat video interaktif karena memang saya tidak biasa menggunakan aplikasi edit video, jadi perlu belajar lebih banyak dari yang dasar. Saya juga perlu banyak belajar dari teman-teman guru yang lain serta rajin mengikuti pelatihan (CW3.4)."

Penjelasan dari ibu Jusmiati diatas dapat diperkuat dari hasil dokumentasi pada saat beliau mengikuti pelatihan mengenai media video interaktif (CD4.20).

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Merianah, Bengkulu, 22 Februari 2021



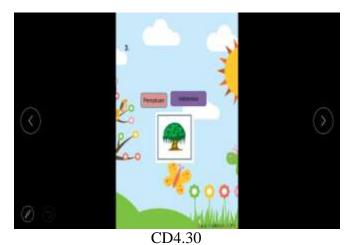
CD4.20 Guru mengikuti pelatihan/*upgrading* 

Hal lain mengenai kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan media video interaktif juga disampaikan ibu Sayu, beliau mengatakan bahwa :

"Kendala yang sering saya hadapi yaitu waktu. Untuk membuat satu video interaktif saja membutuhkan waktu yang banyak, sedangkan setiap hari kami harus menyampaikan materi yang berbeda sehingga video interaktif yang kami buat pun setiap harinya berbeda. Jadi kami harus pintar-pintar dalam memanfaatkan waktu untuk membuat video interaktif agar tidak tertinggal materi (CW1.4)." <sup>12</sup>

Penjelasan dari Ibu Sayu diatas dapat diperkuat oleh hasil dokumentasi beberapa media video interaktif yang telah beliau buat dalam waktu yang berdekatan (CD4.30), (CD4.31), (CD4.32).

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Sayu Rokhmah, Bengkulu, 8 Februari 2021



Hasil video interaktif yang telah dikembangkan guru.



Hasil video interaktif yang telah dikembangkan guru.



Hasil video interaktif yang telah dikembangkan oleh guru.

Dalam mengembangkan media video interaktif, tentunya dibutuhkan kreativitas lebih dari seorang guru agar dapat membuat video interaktif yang baik. Maka dari itu, para guru senantiasa belajar dan melatih kemampuannya dalam mengembangkan video interaktif. Seperti halnya yang disampaikan ibu Anike, beliau mengatakan bahwa:

"Dalam mengembangkan video interaktif, saya masih butuh banyak belajar dikarenakan keterbatasan pengetahuan saya dalam hal pembuatan video interaktif dan editing. Namun dengan senantiasa mengamati dan belajar, lambat laun saya terbiasa dan sekarang sudah lumayan mahir membuat video interaktif (CW2.4)."<sup>13</sup>

Kendala yang terjadi bukan hanya pada saat pembuatan media video interaktif saja, namun juga pada saat guru hendak menayangkannya kepada siswa. Seperti halnya yang disampaikan oleh ibu Siska, beliau mengatakan bahwa :

"Kendalanya pada saat hendak menayangkan video, biasanya terhambat oleh sinyal atau video yang tiba-tiba tidak dapat diputar. Kemungkinan besar dikarenakan ukuran video yang terlalu besar. Jadi, ukuran videonya harus dikecilkan sehingga bisa ditayangkan dengan lancar. Selain itu apabila videonya tiba-tiba tidak dapat diputar, maka biasanya saya langsung menunjukkan objek asli atau gambar yang ada dibuku untuk kemudian dijelaskan kepada siswa maksud dari gambar tersebut. Kita juga bisa bertanya jawab bersama melalui soal yang ada dibuku (CW4.4)."

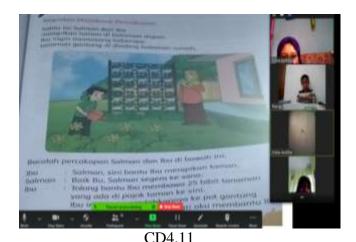
<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Anike Firtawansyah, Bengkulu, 9 Februari 2021

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Siska Andika, Bengkulu, 16 Februari 2021

Keterangan dari ibu Siska diatas dapat diperkuat dari hasil observasi saat guru mengatasi masalah atau kendala yang terjadi pada media video interaktif, yaitu sebagai berikut :

"Namun karena video yang ditampilkan ibu Siska mengalami gangguan dan tdak dapat diputar, maka ibu Siska berinisiatif untuk menggantikannya dengan media yang tersedia yaitu buku Tematik yang memuat materi pelajaran yang akan diajarkan (CL6,K9,P2). Ibu Siska menunjukkan sebuah gambar dan percakapan yang ada di buku tersebut dan mengajak para siswa untuk membaca percakapan secara bergiliran (CL6,K10,P2). Walaupun media video interaktif yang telah dibuat tidak dapat diputar, namun ibu Siska dapat menyiasatinya dengan baik dan dapat mengemas pembelajaran dengan cara mengajar yang menarik masalah yang ada dapat teratasi dengan baik (CL6,K11,P2)."

Penjelasan dari ibu Siska juga dikuatkan dengan dokumentasi guru yang sedang mengalami kendala pada saat menayangkan video interaktif melalui aplikasi *zoom* (CD4.11).



Guru mengatasi masalah terhadap media video interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

# b. Keluwesan/fleksibilitas dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam membuat media video interaktif

Salah satu kreativitas yang dimiliki guru SDIT Iqra'1 kota Bengkulu yaitu memanfaatkan teknologi untuk mencari bahanbahan dalam mengembangkan media video interaktif sebaikbaiknya agar media video interaktif yang dibuat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Merianah, beliau mengatakan bahwa:

"Guru-guru di SDIT Iqra'1 ini biasanya menggunakan bahan-bahan yang tersedia dalam mengembangkan media video interaktif, seperti laptop dan android. Lalu untuk mengedit video bisa menggunakan aplikasi atau *software* yang tersedia di *Playstore* maupun *Google* (CWKS.8)." <sup>15</sup>

Seperti yang dikatakan oleh ibu Merianah, untuk mengembangkan media video interaktif biasanya guru-guru menggunakan berbagai aplikasi atau *software* yang telah tersedia di *playstore* maupun *google*. Keterangan tersebut diperkuat dengan penjelasan dari ibu Jusmiati, beliau mengatakan bahwa:

"Saya biasanya membuat *slide Power Point* atau menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk mengedit video. Untuk bahan-bahannya bisa kita cari di *google* seperti gambar-gambar atau animasi yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran. Kemudian ditambahkan pada *slide* yang telah dibuat. Misalnya sebelum memulai materi harus mengucapkan salam terlebih dahulu, maka

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Merianah, Bengkulu, 22 Februari 2021

kita tambahkan animasi kartun yang sedang mengucapkan salam dan sebagainya (CW3.7)."<sup>16</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh ibu Sayu, beliau mengatakan bahwa:

"Untuk mengedit video, saya biasanya menggunakan *Power Point*. Setiap *slide* nya saya tambahkan gambar dan animasi serta muatan materi, kemudian diisi suara saya untuk menjelaskan materi video yang telah dibuat (CW1.7)."

Penjelasan dari Ibu Sayu diatas dapat diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat guru mengembangkan media video interaktif, yaitu sebagai berikut :

"Dalam membuat video interaktif kali ini, ibu Sayu menggunakan software Power Point yang dibuat berupa slide-slide dan diedit sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video interaktif yang menarik (CL3,K6,P3). Untuk memperindah tampilan video, ibu Sayu menambahkan beberapa gambar dan animasi yang pada tiap slide yang ditampilkan (CL3,K7,P3)."

"Untuk memperjelas materi yang diajarkan, beliau juga menambahkan suara yang telah ia rekam terlebih dahulu melalui *handpone* dan kemudian ditambahkan ke *slide* melalui fitur *sound* yang terdapat di *Power Point* (CL3,K9,P3)."

Penjelasan diatas dapat diperjelas dengan observasi yang peneliti lakukan pada saat guru sedang memberikan alternatif cara dalam mengembangkan video interaktif dengan memanfaatkan laptop dengan *software Power Point* (CD4.21), (CD4.22).

<sup>17</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Sayu Rokhmah, Bengkulu, 8 Februari 2021

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Jusmiati, Bengkulu, 15 Februari 2021



Guru mengembangkan media video interaktif dengan memanfaatkan *laptop* yang tersedia.



Guru mengembangkan media video interaktif dengan memanfaatkan *software Power Point*.

Lebih lanjut, ibu Anike menambahkan caranya menggunakan bahan-bahan yang ada dalam mengembangkan media video interaktif. Beliau mengatakan bahwa :

"Biasanya saya menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk mengedit video interaktif. Saya juga menambahkan beberapa komponen seperti animasi dan musik. Untuk animasi, kita bisa mengambil

bahan yang sudah tersedia dari *youtube*, lalu kita kembangkan lagi agar lebih menarik (CW2.7)."<sup>18</sup>

Penjelasan dari ibu Anike diatas dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat guru memanfaatkan bahan-bahan yanga ada dalam mengembangkan media video interaktif, sebagai beikut :

"Dalam membuat video interaktif kali ini, ibu Anike menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk mengedit video sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video interaktif yang menarik (CL4,K6,P3)."

"Beliau memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia, seperti buku sebagai patokan materi yang diajarkan dan gambar-gambar atau animasi yang banyak disuguhkan di internet maupun *youtube* (CL4,K8,P3). Pada video interaktif ysng dibuat, ibu Anike menambahkan musik sebagai *backsound* agar suasana pembelajaran menjadi lebih hidup (CL4,K9,P3)."

Senada dengan hal tersebut, ibu Siska juga menambahkan jawabannya. Beliau mengatakan bahwa :

"Selain menggunakan berbagai *software* atau aplikasi yang tersedia di laptop maupun android, saya juga mencari berbagai referensi dari *google* maupun *youtube* baik berupa gambar ataupun video. Lalu kita bisa kembangkan bahan yang telah kita dapatkan menjadi sebuah video interaktif yang bagus (CW4.7)." <sup>19</sup>

Penjelasan dari ibu Anike dan ibu Siska diatas dapat diperjelas dengan observasi yang peneliti lakukan pada saat guru sedang memberikan alternatif dalam mengembangkan media

-

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup>Wawancara pribadi dengan ibu Anike Firtawansyah, Bengkulu, 9 Februari 2021

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Siska Andika, Bengkulu, 16 Februari 2021

pembelajaran menggunakan *android* dengan aplikasi *Kinemaster* (CD4.23), (CD4.24).



Guru mengembangkan media video interaktif dengan memanfaatkan *android* yang ada.



Guru mengembangkan media video interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Kinemaster*.

### 3) Elaborasi (elaboration)

Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik.

# a. Elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif

Setiap guru harus mempunyai kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, khusunya media video interaktif yang menjadi penunjang dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggali lebih dalam mengenai kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif. Peneliti memperoleh berbagai informasi dari informan mengenai kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Sayu, beliau mengatakan bahwa:

"Untuk membuat video lebih menarik, biasanya saya menambahkan beberapa animasi dan gambar sesuai dengan materi yang diajarkan. Misalnya pada saat pembelajaran matematika yang membahas mengenai lambang bilangan. Agar anak-anak lebih mudah paham, maka penulisan angka bisa dibuat dengan lebih menarik dengan warna yang bervariasi (CW1.8)."<sup>20</sup>

Keterangan lain juga didapatkan dari observasi yang dilakukan peneliti terhadap ibu Sayu pada saat beliau sedang

-

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Sayu Rokhmah, Bengkulu, 8 Februari 2021

melakukan kegiatan belajar menggunakan media video interaktif yang dibuatnya, yaitu :

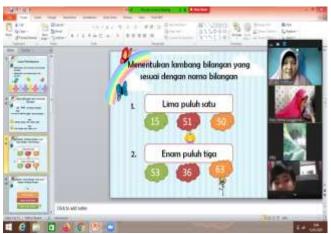
"Kemudian masuk ke pembelajaran tematik muatan matematika mengenai "Lambang Bilangan dan Nama Bilangan", ibu Sayu memutarkan video interaktif yang telah dibuat melalui fitur *share screen* pada aplikasi *Zoom* seraya menjelaskan apa pengertian dari Lambang Bilangan dan Nama Bilangan (CL1,K8,P2). Lalu beliau menampilkan beberapa contoh dan menjelaskannya kepada anakanak dengan tampilan video yang menarik dan dengan pembawaan yang asik sehingga anak-anak mudah paham dan tidak bosan (CL1,K9,P2).."

Sejalan dengan hal tersebut, ibu Jusmiati juga memberikan pendapatnya. Beliau mengatakan bahwa :

"Menambahkan gambar yang menarik menurut saya adalah bagian yang terpenting. Misalnya dalam pelajaran matematika mengenai bilangan puluhan dan satuan. Kita bisa menambahkan gambar buah untuk dihitung dan disusun bersama berdasarkan tempat puluhan dan satuan. Dengan begitu, anak-anak jadi lebih antusias dan paham dalam belajar matematika (CW3.8)."

Penjelasan dari ibu Sayu dan ibu Jusmiati diatas diperkuat dengan dokumentasi yang dilakukan pada saat guru mengembangkan media video interaktif dan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan media video interaktif yang telah dikembangkan (CD4.12), (CD4.34).

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Jusmiati, Bengkulu, 15 Februari 2021



CD4.12

Kegiatan pembelajaran menggunakan media video interaktif yang telah dikembangkan



CD4.34

Media video interaktif yang telah diperkaya oleh guru.

Keterangan lain juga diberikan oleh ibu Anike, beliau mengatakan

#### bahwa:

"Pemberian warna yang menarik sangat penting dalam membuat video interaktif. Pemberian warna juga dapat mempermudah anak untuk mengingat materi yang disajikan. Contohnya pada pelajaran bahasa Arab tentang warna. Antara tulisan dan warna yang diberikan bisa kita sesuaikan. Misalnya bahasa Arab warna hitam,

maka tulisan yang dibuat juga berwarna hitam, warna merah maka tulisannya juga berwarna merah dan seterusnya (CW2.8)."<sup>22</sup>

Keterangan dari ibu Anike diatas dapat diperkuat dari hasil observasi saat guru melakukan proses pembelajaran menggunakan video interaktif pada mata pelajaran bahasa Arab yang membahas mengenai warna dalam bahasa Arab, yaitu sebagai berikut :

"Setelah sholat dhuha, selanjutnya masuk ke pembelajaran Bahasa Arab mengenai "Warna-warna dalam Bahasa Arab", ibu Anike meenayangkan video interaktif yang telah dibuat semenarik mungkin melalui fitur *share screen* pada aplikasi *Zoom* seraya menjelaskan materi berbagai warna dalam bahasa Arab (CL2,K10,P3). Video yang ditampilkan ibu Anike sangat menarik dengan disuguhkan warna yang bervariasi dan gambar-gambar yang menarik, sehingga anak senang memperhatikan materi yang diajarkan (CL2,K11,P3)."

Keterangan diatas dapat diperkuat dari hasil dokumentasi pada saat guru mekakukan proses pembelajaran (CD4.13)



Kegiatan pembelajaran menggunakan media video interaktif yang telah dikembangkan.

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Anike Firtawansyah, Bengkulu, 9 Februari 2021

Keterangan lain juga diberikan ibu Siska dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif, beliau mengatakan bahwa:

"Agar video interaktif yang saya buat lebih bagus, maka perlu untuk menambahkan suara atau *backsound*. Sehingga siswa yang menontonnya tidak bosan dan pembelajaran juga tidak terkesan monoton. Misalnya pada saat belajar Tematik muatan PPKn yang membahas mengenai lambang negara, jadi kita bisa menambahkan lagu "Garuda Pancasila" sebagai *backsound*nya (CW4.8)."

Penjelasan dari ibu Siska diatas dapat diperkuat dengan hasil dokumentasi yang dilakukan saat guru melakukan pembelajaran menggunakan media video interaktif pada mata pelajaran Tematik muatan PPKn mengenai lambang negara (CD4.14).



CD4.14

Kegiatan pembelajaran menggunakan media video interaktif yang telah dikembangkan.

Seperti halnya yang dikatakan para guru diatas, ibu Merianah selaku kepala sekolah juga memberikan keterangannya

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Siska Andika, Bengkulu, 16 Februari 2021

mengenai cara guru dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif. Beliau mengatakan bahwa :

"Dalam mengembangkan media video interaktif, biasanya guruguru disini membuatnya lebih menarik dan berbeda dari yang lain dengan cara mereka masing-masing. Ada yang menambahkan animasi, musik, maupun gambar-gambar yang menarik. Namun demikian, materi yang disampaikan juga harus jelas sehingga video interaktif yang dibuat tidak hanya menarik tetapi sekaligus dapat menambah pengetahuan bagi siswa (CWKS.9)."<sup>24</sup>

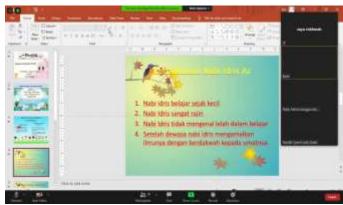
Penjelasan diatas juga dapat diperkuat dengan hasil dokumentasi pada saat guru mengajar menggunakan media video interaktif yang telah dibuat (CD4.15), (CD4.16).



CD4.15

Kegiatan pembelajaran menggunakan media video interaktif yang telah dikembangkan

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Merianah, Bengkulu, 22 Februari 2021



CD4.16

Kegiatan pembelajaran menggunakan media video interaktif yang telah dikembangkan.

# b. Elaborasi dalam memperinci detail-detail media video interaktif yang telah dibuat sehingga lebih menarik

Guru SDIT Iqra'1 kota Bengkulu mengembangkan kreativitasnya masing-masing dalam membuat video interaktif lebih menarik agar siswa tidak merasa bosan dan lebih paham ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh. SDIT Iqra'1 kota Bengkulu adalah sekolah dasar berbasis Islam terpadu yang mana semua siswa di sekolah tersebut beragama Muslim. Maka dari itu, guru dan siswa diwajibkan untuk membaca do'a terlebih dahulu sebelum belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Siska, beliau mengatakan bahwa:

"Sesudah menyampaikan salam, biasanya saya menampilkan *slide* do'a sebelum belajar pada video interaktif yang saya buat. Do'a tersebut kami baca bersama sebelum memasuki materi pelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan lancar (CW4.9)."<sup>25</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Siska Andika, Bengkulu, 16 Februari 2021

Keterangan dari Ibu Siska diatas dapat diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat guru memperinci detaildetail media video interaktif yang telah dibuat sehingga lebih menarik, yaitu sebagai berikut :

"Diawal pembukaan video, tak lupa ibu Siska selalu menambahkan *slide* do'a sebelum belajar untuk dibacakan bersama para siswa sebelum memulai pembelajaran (CL7,K8,P2)."

Penjelasan dari Ibu Siska diatas dapat diperkuat oleh dokumentasi pada media video interaktif yang telah beliau buat (CD4.35).



CD4.35

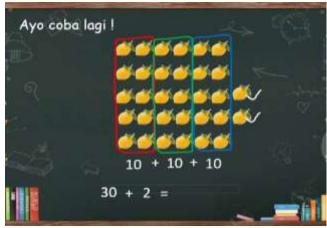
Guru menambahkan *slide* do'a sebelum belajar pada saat mengembangkan media video interaktif.

Adapun keterangan lain juga disampaikan oleh ibu Sayu, beliau mengatakan bahwa :

"Dalam membuat video interaktif, tentunya kita harus memperhatikan detail-detail yang harus ditambahkan ke dalam video interaktif yang kita buat agar dapat lebih menarik perhatian siswa. Misalnya pada video interaktif pembelajaran matematika mengenai puluhan dan satuan, kita bisa menambahkan pemberian garis warna sebagai pemisah antara puluhan dan satuan. Dengan

pemberian garis berwarna tersebut juga membantu siswa akan lebih mudah mengingat (CW1.9)."<sup>26</sup>

Penjelasan dari ibu Sayu diatas dapat diperkuat oleh dokumentasi pada video interaktif yang telah dibuat dengan menambahkan detail-detail agar lebih menarik (CD4.37).



CD4.37

Guru menambahkan detail berupa garis berwarna pada saat mengembangkan media video interaktif.

Hal senada mengenai penambahan detail-detail pada video interaktif agar lebih menarik juga disampaikan oleh ibu Jusmiati, beliau mengatakan bahwa:

"Pada saat pembuatan video interaktif, saya biasanya menambahkan bahan-bahan yang dapat memperjelas maksud dari suatu gambar atau materi yang saya sampaikan dalam video. Misalnya pada pembelajaran tematik dengan materi tentang anggota tubuh manusia, maka kita bisa menampilkan gambar serta memperjelas nama-nama anggota tubuh dengan menambahkan tanda panah yang ditunjuk sesuai dengan nama-nama anggota tubuh agar siswa tahu apa saja nama anggota tubuh dengan

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Sayu Rokhmah, Bengkulu, 8 Februari 2021

memperhatikan tanda panah dan tulisan yang ditampilkan pada video interaktif yang saya buat (CW2.9)."<sup>27</sup>

Keterangan diatas dapat diperkuat dari hasil observasi saat guru memperinci detail-detail media video interaktif yang telah dibuat sehingga lebih menarik, yaitu sebagai berikut :

"Tak lupa pula ibu Jusmiati menambahkan beberapa detail-detail yang diperlukan untuk memperjelas maksud dari gambar yang terdapat di video interaktif, seperti pemberian tanda panah untuk menunjukkan suatu gambar dan lain sebagainya (CL8,K8,P2)."

Penjelasan dari ibu Jusmiati diatas dapat diperkuat dengan dokumentasi pada video interaktif yang telah beliau buat dengan menambahkan detail-detail seperti yang telah dijelaskan (CD4.39).



Guru menambahkan detail berupa tanda panah untuk memperjelas gambar pada video interaktif yang dibuatnya.

Keterangan lain juga disampaikan oleh ibu Anike, beliau mengatakan bahwa:

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Jusmiati, Bengkulu, 15 Februari 2021

"Untuk membuat video interaktif yang lebih menarik perhatian siswa, tidak lupa saya tambahkan tulisan dengan kata-kata yang dapat membangkitkan semangat pada saat belajar. Hal itu penting karena dapat membuat anak lebih tertarik dan seolah-seolah kita berbicara kepada anak *face to face* (CW3.9)."<sup>28</sup>

Penjelasan dari ibu Anike diatas dapat diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat guru mengembangkan media video interaktif, yaitu sebagai berikut :

"Tak lupa pula ibu Anike menambhakan tulisan dengan kata-kata yang memotivasi agar dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran (CL4,K10,P3)."

Keterangan dari ibu Anike diatas dapat diperkuat dengan hasil dokumentasi pada media video interaktif yang telah dibuat dengan menambahkan kata-kata yang dapat membangkitkan semangat siswa (CD4.40).



CD4.40 Guru menambahkan detail berupa kata-kata motivasi pada media video interaktif yang dibuatnya.

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup>Wawancara pribadi dengan ibu Anike Firtawansyah, Bengkulu, 9 Februari 2021

#### 4) Orisinalitas (*originality*)

Orisinalitas yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan atau produk yang unik dan menarik, serta berbeda dari yang lain.

## a. Orisinalitas dalam menciptakan media video interaktif yang baru dan unik

Guru di SDIT Iqra'1 kota Bengkulu memiliki kreativitas masing-masng dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya dengan menciptakan video interaktif yang baru dan unik. Para guru memvariasikan media video interaktif tersebut sebagai salah satu cara untuk memberi stimulus kepada peserta didik agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menjelaskan bahwa aspek orisinalitas dari kreativitas guru sangat diperlukan dalam menciptakan media video interaktif, sebagaimana penjelasan dari kepala sekolah SDIT Iqra'1 oleh ibu Merianah sebagai berikut:

"Untuk menjadikan media video interaktif lebih unik dan menarik pada saat ini tidaklah susah. Karena contoh-contoh sudah banyak bertebaran di *youtube* dan itu bisa kita ATM kan yaitu kita *Amati*, *Tiru* dan *Modifikasi*. Selain itu bisa bertukar karya dengan teman sejawad artinya selain dirinya sendiri yang menilai, tema juga bias menilai sehingga nanti kekurangan-kekurangan yang ada bisa diperbaiki. Dengan berjalan terus, berbuat terus, dan berkarya terus maka nantinya akan dapat membuat media video interaktif yang baik (CWKS.11)."

-

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup>Wawancara pribadi dengan ibu Merianah, Bengkulu, 22 Februari 2021

Seperti halnya yang dikatakan ibu Merianah bahwa guruguru di SDIT Iqra'l kota Bengkulu sudah cukup mahir dalam membuat media video interaktif yang baru dan unik. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan ibu Anike, beliau menambahkan keterangannya sebagai berikut :

"Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam menciptakan video interaktif agar lebih menarik dan unik biasanya saya menambahkan animasi atau gambar-gambar yang menarik. Kemudian kata-kata atau tulisan yang terdapat dalam video harus menggunakan perumpamaan bahasa yang mudah dimengerti anak (CW2.11)."

Penjelasan dari ibu Anike diatas dapat diperkuat oleh hasil dokumentasi dari media video interaktif yang telah beliau buat dengan lebih unik dan menarik (CD4.41).



CD4.41

Guru menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak pada video interaktif yang dibuatnya.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>30</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Anike Firtawansyah, Bengkulu, 9 Februari 2021

Disisi lain, ibu Sayu juga menambahkan pendapatnya. Beliau mengatakan bahwa :

"Bisa dengan menambahkan apersepsi sebelum masuk ke materi pelajaran. Misalnya pada saat pembelajaran bahasa Inggris, kita membuat materi yang dipelajari menjadi sebuah lagu yang kemudian kita tambah teks, musik, dan animasi agar lebih menarik. Hal itu juga dapat membuat siswa lebih mudah menghapal materi yang diajarkan (CW1.11)."

Penjelasan dari ibu Sayu diatas dapat diperkuat dengan hasil dokumentasi video interaktif yang telah dibuat oleh guru dengan lebih menarik dan unik (CD4.42).



CD4.42

Guru membuat materi menjadi sebuah lagu pada video interaktif yang dibuatnya sehingga lebih menarik.

.

<sup>&</sup>lt;sup>31</sup>Wawancara pribadi dengan ibu Sayu Rokhmah, Bengkulu, 8 Februari 2021

Disisi lain, ibu Siska juga menambahkan pendapatnya mengenai cara menciptakan video interaktif yang baru dan unik. Beliau mengatakan bahwa :

"Untuk membuat video interaktif yang baru dan unik, terlebih dahulu kita harus mempersiapkan konsep yang matang. Kita harus mencari materi mana saja yang akan digunakan untuk membuat video sehingga materinya bisa dimasukkan dengan sempurna. Setelah itu kita bisa mengedit video menjadi lebih menarik, misalnya dengan mengubah *background* video agar lebih menarik (CW4.11)."

Penjelasan dari ibu Siska diatas dapat diperkuat dengan hasil dokumentasi pada saat guru sedang melakukan pembelajaran menggunakan media video interaktif yang telah dibuat menjadi lebih unik (CD4.36).



CD4.36

Guru mengubah *background* pada video interaktif yang dibuatnya agar lebih menarik.

-

<sup>&</sup>lt;sup>32</sup>Wawancara pribadi dengan ibu Siska Andika, Bengkulu, 16 Februari 2021

Keterangan lain juga disampaikan oleh ibu Jusmiati, beliau mengatakan bahwa :

"Dalam menciptakan video interaktif yang unik, saya biasa mencari bahan-bahan untuk membuat media video interaktif melalui *youtube*. Setelah menemukan bahan yang diperlukan, kita bisa menggabungkan beberapa bahan yang sudah ada dengan mengeditnya sehingga menjadi sebuah video. Jika sudah menjadi sebuah video maka kita harus melakukan evaluasi terlebih dahulu, apakah video tersebut masih ada yang kurang atau ada yang harus ditambahkan sehingga video yang dibuat dapat menjadi lebih unik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa (CW3.11)."

Keterangan dapat diperkuat dengan hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat guru sedang melaksanakan pembelajaran menggunakan media video interaktif yang telah dibuatnya, yaitu sebagai berikut:

"Setelah bernyanyi bersama, ibu Jusmiati menjelaskan isi dari lagu tersebut dan mulai masuk ke pembelajaran Tematik muatan IPA mengenai "Anggota Tubuhku" dan menayangkan video yang telah dibuatnya dengan menambahkan detail-detail yang menarik untuk dilihat (CL5,K9,P2). ibu Jusmiati meenayangkan video interaktif yang telah dibuat semenarik mungkin melalui fitur *share screen* pada aplikasi *Zoom* seraya menjelaskan materi anggota tubuh manusia (CL5,K10,P2). Video yang ditampilkan ibu Jusmiati sangat menarik dengan disuguhkan gambar-gambar dan animasi yang menarik dan detail-detail yang jelas, sehingga anak senang memperhatikan materi yang diajarkan (CL5,K11,P2)."

Penjelasan diatas juga diperkuat dengan hasil dokumentasi dari media video interaktif yang telah dibuat oleh ibu Jusmiati dengan lebih unik dan menarik (CD4.43).

-

<sup>&</sup>lt;sup>33</sup> Wawancara pribadi dengan ibu Jusmiati, Bengkulu, 15 Februari 2021



Hasil video interaktif yang dibuat guru dengan lebih unik dan menarik.

#### **B.** Analisis Data

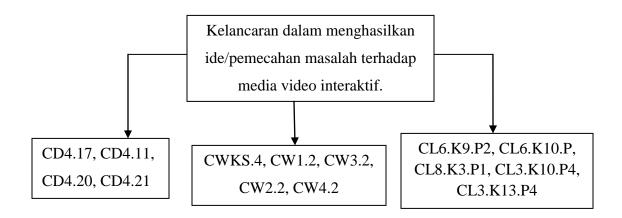
Analisis data dalam penelitian ini yaitu mencari, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan cara mengkategorikan dan memilih data yang penting sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat.

#### 1) Kelancaran (*fluency*)

### a. Kelancaran dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif

Dari data yang diperoleh untuk indikator kelancaran dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif terdapat beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara, observasi/catatan lapangan, dan dan dokumentasi.

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian ini sajian data dilakukan dalam bentuk bagan. Penyajian data dilakukan dengan memaparkan data yang ditulis menggunakan kode dengan memilih informasi terkait dengan fokus penelitian terhadap media video interaktif. Sajian data yang didapat berupa *coding* atau kode sebagai berikut:

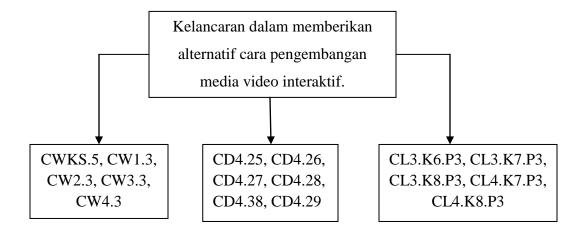


Selanjutnya adalah tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif. Berdasarkan bagan diatas, kelancaran berpikir dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif merupakan kelancaran dalam kreativitas. Guru SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu sudah mampu mendapatkan ide dalam memecahkan masalah yang terdapat pada media video interaktif. Dapat disimpulkan dari temuan data bahwa para guru sudah dapat menghasilkan ide/pemecahan masalah

terhadap media video interaktif karena seringnya mengikuti pelatihan/upgrading yang dilaksanakan oleh sekolah mengenai pembuatan media video interaktif. Selain itu para guru di SDIT Iqra'1 kota Bengkulu juga sering melakukan *sharing* atau bertukar informasi dengan teman sejawad dan guru-guru lain yang lebih berpengalaman agar pengetahuan mengenai media video interaktif semakin luas dan dapat diterapkan dengan baik.

# b. Kelancaran dalam memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif

Dari data yang diperoleh untuk kelancaran memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif, terdapat beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara, observasi/catatan lapangan, dan dokumentasi. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian ini sajian data dilakukan dalam bentuk bagan. Penyajian data ini dilakukan dengan memaparkan data dengan memilih informasi yang terkait dengan fokus penelitian yaitu kelancaran dalam memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif. Sajian data yang didapat berupa coding atau kode sebagai berikut:

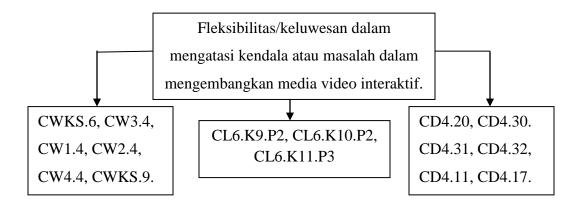


Selanjutnya adalah tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data kelancaran dalam memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif. Berdasarkan paparan diatas, kelancaran dalam memberikan alternatif cara dalam pengembangan media video interaktif yang didapat yaitu guru memberikan alternatif dalam mengembangkan media video interaktif menggunakan bahan-bahan yang bisa didapatkan di buku, youtube ataupun browsing di internet seperti animasi, gambar-gambar yang menarik, musik-musik sebagai backsound video yang dapat dipakai untuk dikembangkan menjadi sebuah media video interaktif sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh.

### 2) Fleksibilitas (*flexibility*)

# a. Fleksibilitas/keluwesan dalam mengatasi kendala atau masalah dalam mengembangkan media video interaktif

Dari data yang diperoleh untuk fleksibilitas/keluwesan dalam mengatasi kendala atau kendala dalam mengembangkan media video interaktif, terdapat beberapa yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara, observasi/catatan lapangan dan dokumentasi. Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data ini dilakukan dengan memaparkan data dengan memilih informasi terkait dengan fokus penelitian yaitu fleksibilitas/keluwesan dalam mengatasi kendala atau masalah dalam mengembangkan media video interaktif. Sajian data yang didapat berupa *coding* atau kode sebagai berikut:



Selanjutnya adalah tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data fleksibilitas dalam mengatasi kendala atau masalah dalam mengembangkan media video interaktif. Kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

Dalam mengembangkan media video interaktif tentunya terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh para guru, terlebih lagi karena guru belum terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan media video interaktif sehingga menimbulkan beberapa kendala dalam mengembangkan media video interaktif. Kendala yang dihadapi guru pun beragam. Hal yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang merasa kurang menguasai hal-hal yang berkaitan dengan media video interaktif. Karena masing-masing guru mempunyai kendalanya sendiri sesuai dengan golongan usia. Ada yang terlahir pada generasi old yang memang mempunyai kendala lebih banyak daripada yang lahir pada generasi pertengahan dan milenial. Adapula faktor lain yang menjadi kendala yaitu waktu yang singkat, guru dituntut untuk dapat membuat media video interaktif sesuai dengan RPP yang telah dibuat sehingga setiap hari pun video yang dibuat juga harus berbeda sedangkan waktu untuk membuat sangat singkat. Sinyal yang kurang mendukung juga menjadi kendala tersendiri pada saat guru akan melakukan pembelajaran

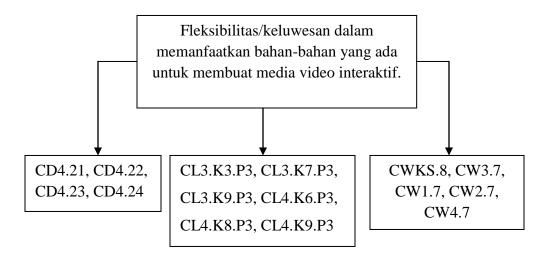
menggunakan video interaktif melalui *zoom*. Hal tersebut membuat video interaktif yang telah dibuat guru terkadang tidak dapat diputar dikarenakan gangguan sinyal.

Maka dari itu untuk mengatasi kendala atau masalah yang dihadapi guru maka diperlukan kreativitas guru dalam mengatasi kendala tersebut, yaitu guru di SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu harus sering mengikuti pelatihan/upgrading mengenai media video interaktif, menyiasati dengan media-media yang tersedia seperti buku pelajaran atau benda-benda yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu para guru di SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media video interaktif dengan segala keterbatasan yang ada.

## b. Fleksibilitas/keluwesan dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada untuk membuat media video interaktif

Dari data yang diperoleh untuk fleksibilitas/keluwesan dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada untuk membuat media video interaktif, terdapat beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian ini, sajian data dilakukan dalam bentuk bagan. Penyajian data ini dilakukan dengan memaparkan data dengan memilih informasi yang terkait dengan fokus penelitian yaitu fleksibilitas/keluwesan dalam

memanfaatkan bahan-bahan yang ada untuk membuat media video interaktif. Sajian data yang didapat berupa *coding* atau kode sebagai berikut:



Selanjutnya adalah tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data keluwesan (*flexibility*) dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada untuk membuat media video interaktif. Kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

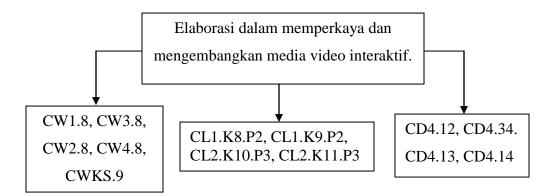
Guru di SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu dalam mengembangkan media video interaktif yaitu memanfaatkan bahan-bahan yang ada di buku, *youtube*, maupun *browsing* di internet. Para guru berusaha membuat media pembelajaran sebaik-baiknya, agar media video interaktif yang dibuat bisa diubah menjadi media video interaktif yang menarik dan dapat menambah pengetahuan peserta didik. Dalam membuat media video

interaktif dari bahan-bahan yang ada, biasanya SDIT Iqra' 1 membuat sesuai dengan tema pembelajaran, media yang tersedia seperti buku, *youtube*, dan bahan-bahan yang ada di internet seperti animasi, gambargambar yang menarik terkait dengan materi yang diajarkan dan dapat dijadikan sebuah video interaktif.

#### 3) Elaborasi (elaboration)

# a. Elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif

Dari data yang diperoleh untuk elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif, terdapat beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara, observasi/catatan lapangan, dan dokumentasi. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian ini sajian data dilakukan dalam bentuk bagan. Penyajian data dilakukan dengan memaparkan data dengan memilih informasi terkait dengan fokus penelitian yaitu elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif. Sajian data yang didapat berupa *coding* atau kode sebagai berikut:

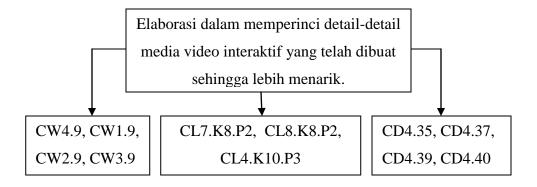


Selanjutnya adalah tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif. Kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Setiap guru harus mempunyai kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menemukan informasi mengenai kretivitas guru dalam mengembangkan media video interaktif. Peneliti memperoleh informasi dari narasumber tentang guru dalam mengembangkan media video interaktif. Setiap guru di SDIT Iqra' 1 kota Bengkulu memiliki kreativitasnya masing-masing dalam mengembangkan media video interaktif, misalnya dengan menambahkan gambar dan animasi yang menarik, ada pula yang menambahkan pemberian warna yang bervariasi, serta menambahkan musik atau *backsound* agar video interaktif yang dibuat menjadi lebih hidup.

### b. Elaborasi dalam memperinci detail-detail media video interaktif yang telah dibuat sehingga lebih menarik

Dari data yang diperoleh untuk elaborasi dalam memperinci detail-detail media video intraktif yang dibuat sehingga lebih menarik, terdapat beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik dokumentasi, wawancara dan observasi/catatan lapangan. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian ini sajian data dilakukan dalam bentuk bagan. Penyajian data ini dilakukan dengan memaparkan data dengan memilih informasi terkait dengan fokus penelitian yaitu elaborasi dalam memperinci detail-detail media video interaktif yang dibuat sehingga lebih menarik. Sajian data yang didapat berupa *coding* atau kode sebagai berikut:



Selanjutnya adalah tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data elaborasi dalam memperinci detail-detail media video interaktif yang telah dibuat sehingga lebih menarik. Kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

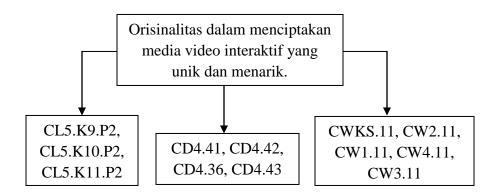
Kreativitas guru dalam menambahkan atau memperinci detail-detail media video interaktif yang dibuat sehingga lebih menarik dilakukan guru dengan caranya masing-masing. Sepertinya halnya pada pembelajaran matematika mengenai puluhan dan satuan, salah seorang guru berinisiatif untuk menambahkan detail berupa garis yang berbeda warna untuk membedakan antara puluhan dan satuan. Hal tersebut dilakukan agar anak lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Ada pula yang menambahkan detail seperti tanda panah sebagai penunjuk gambar sesuai dengan nama-nama anggota tubuh manusia pada pembelajaran tematik, serta seorang guru berinisiatif untuk menambahkan detail-detail pada video interaktif berupa kata-kata yang dapat membangkitkan semangat siswa.

#### 4) Orisinalitas (*originality*)

### a. Orisinalitas dalam menciptakan media video interaktif yang unik dan menarik

Dari data yang diperoleh untuk indikator orisinalitas dalam menciptakan media video interaktif yang unik dan menarik, terdapat beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah data direduksi, maka

langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian ini sajian data dilakukan dalam bentuk bagan. Penyajian data ini dilakukan dengan memaparkan data dengan memilih informasi terkait dengan fokus penelitian yaitu orisinalitas dalam menciptakan media video interaktif yang baru dan unik. Sajian data yang didapat berupa *coding* atau kode sebagai berikut:



Selanjutnya tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data orisinalitas dalam menciptakan media video interaktif yang unik dan menarik. Hal tersebut dapat dilihat bahwa guru-guru di SDIT Iqra'1 kota Bengkulu sudah mampu menciptakan media video interaktif yang baru dan unik dengan memvariasikan bahan-bahan yang tersedia kemudian diolah menjadi sebuah video interaktif yang baru dan unik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Hal ini menjelaskan bahwa aspek orisinalitas dari kreativitas guru sangat diperlukan dalam

proses pembelajaran. Saat menciptakan suatu video interaktif yang baru dan unik guru menggunakan caranya yang bervariasi, contohnya pada saat pembelajaran bahasa Inggris, guru membuat materi yang dipelajari menjadi sebuah lagu yang kemudian ditambahkan teks, musik, dan animasi agar lebih menarik. Hal itu juga dapat membuat siswa lebih mudah menghapal materi yang diajarkan.

#### C. Pembahasan

Berdasarkan temuan peneliti di lapangan, guru di SDIT Iqra'1 kota Bengkulu mempunyai kreativitasnya masing-masing dalam mengembangkan media video interaktif. Kreativitas yang dimiliki para guru tersebut tidak lepas dari usaha guru yang senantiasa belajar dan rajin mengikuti pelatihan/upgrading serta sharing bersama para guru mengenai media video interaktif sehingga dapat mengatasi kendala-kendala yang ada pada media video interaktif dengan lancar dan mampu mengembangkan media video interaktif dengan unik dan menarik.

### Kelancaran dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif

Saat peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan upaya yang dilakukan guru untuk menghasilkan sebuah ide/pemecahan masalah terhadap media video interaktif. Guru SDIT Iqra'l kota Bengkulu sudah mempunyai berbagai idenya masing-masing dalam pemecahan masalah terhadap media video interaktif dengan senantiasa belajar dengan mengikuti

pelatihan/upgrading yang diadakan oleh sekolah. Guru-guru juga sering bertukar informasi atau sharing dengan teman sejawad atau guru lainnya yang lebih berpengalaman agar pengetahuannya mengenai media video interaktif menjadi lebih luas sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam mengembangkan media video interaktif.

## 2. Kelancaran dalam memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada kelancaran guru dalam memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif sangat beragam, yaitu guru mengembangkan bahan-bahan yang tersedia buku, youtube maupun browsing di internet, kemudian diedit dan dibuat menjadi sebuah video interaktif. Untuk memberikan suatu alternatif cara pengembangan media video interaktif tentunya dibutuhkan kreativitas yang lebih dari seorang guru, maka dari itu salah seorang guru berinisiatif untuk terus mengasah kreativitasnya dengan rajin membaca buku dan sering melihat tutorial di youtube mengenai video interaktif agar dapat memberikan alternatif cara pengembangan media video interaktif dengan baik dan lancar.

# 3. Fleksibilitas/keluwesan dalam mengatasi kendala atau masalah dalam mengembangkan media video interaktif

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan media video interaktif, seperti masalah kemampuan pribadi serta waktu dan sinyal yang terkadang kurang mendukung. Upaya guru dalam mengatasi kendala tersebut yaitu guru di SDIT Iqra'1 sering mengikuti pelatihan/upgrading yang diadakan oleh sekolah serta saling berbagi atau sharing dengan teman sejawad mengenai media video interaktif. Selain itu para guru menyiasati berbagai masalah yang ada dengan berbagai cara sesuai dengan masalah yang dihadapi. Seperti halnya kendala video yang tidak dapat diputar ketika melaksanakan proses pembelajaran, maka guru berinisiatif untuk menggunakan media yang tersedia seperti materi ataupun gambar-gambar yang ada di buku sehingga pembelajaran jarak jauh masih dapat terlaksana dengan baik.

# 4. Fleksibilitas/keluwesan dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada untuk membuat media video interaktif

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan yang ada untuk membuat media video interaktif, guru menggunakan bahan-bahan yang tersedia di buku, *youtube*, maupun *browsing* di internet. Pada proses pembuatan media video interaktif, para guru memanfaatkan bahan-bahan seperti gambar, animasi, musik atau *backsound* yang menarik yang tersedia di buku, *youtube*, maupun *browsing* di internet. Kemudian bahan-bahan yang telah didapatkan, diedit dan diolah sedemikian rupa menjadi sebuah video interaktif.

# 5. Elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif

Saat peneliti melakukan observasi kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif biasanya guru menggunakan gambar, animasi ataupun musik yang terdapat di youtube maupun searching di internet. Para guru juga mempunyai cara mereka tersendiri dalam memperkaya dan mengembangkan media video interaktif. Seorang guru berpendapat bahwa pemberian warna yang menarik pada media video interaktif sangat penting. Hal tersebut dilakukan guru agar anak dapat mengidentifikasikan materi yang telah diberikan serta membuat anak menjadi lebih mudah hapal. Beberapa guru juga berinisiatif untuk menambahkan musik sebagai backsound agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

# 6. Elaborasi dalam memperinci detail-detail media video interaktif yang dibuat sehingga lebih menarik

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, didapatkan informasi terkait kreativitas guru dalam memperinci detail-detail media video interaktif yang telah mereka buat sehingga lebih menarik. Upaya guru yang dilakukan guru dalam memperinci detail-detail media video interaktif yang dibuat sehingga lebih menarik tergantung dengan materi yang mereka ajarkan seperti pemberian garis berwarna, tanda panah sebagai

penunjuk gambar, serta menambahkan kata-kata yang dapat membangkitkan semangat siswa. Dengan guru menambahkan detail-detail media video interaktif sehingga lebih menarik, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran hingga selesai. Salah seorang guru juga berinisiatif menambahkan *slide* berupa do'a sebelum belajar untuk dibacakan bersama para siswa sebelum memulai materi agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

## 7. Orisinalitas dalam menciptakan media video interaktif yang unik dan menarik

Menciptakan media video interaktif yang unik dan menarik merupakan cara guru untuk menumbuhkan minat dan komunikasi dengan siswa yang lebih efektif selama melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Guru harus memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan menciptakan media video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dalam mengembangkan media video interaktif terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, faktor yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang masih minim pengetahuan mengenai media video interaktif. Untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan aspek fleksibilitas guru, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan/upgrading mengenai media video interaktif dan mampu memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam mengembangkan media video interaktif. Guru juga senantiasa mengembangkan kemampuan mereka

dengan mengikuti pelatihan/upgrading yang diadakan sekolah mengenai media video interaktif. Selain itu kepala sekolah juga rajin memeriksa kemampuan personal guru dalam menciptakan media video interaktif untuk memastikan bahwa para guru sudah menguasai hal-hal yang berkaitan dengan meda video interaktif sehingga guru dapat menghasilkan suatu media video interaktif yang unik dan menarik untuk diberikan kepada peserta didik sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh.

#### BAB V

#### **PENUTUP**

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang kreativitas guru dalam pengembangan media video interaktif di SDIT Iqra'l kota Bengkulu dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif dapat dinilai melalui empat aspek kreativitas, yaitu kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas yang memiliki indikator di setiap aspeknya seperti yang sudah dijelaskan. Berikut kesimpulan yang didapat, yaitu:
  - a) Aspek kelancaran (fluency)
     Guru sudah mampu menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap
     media video interaktif dengan kreativitasnya masing-masing.
  - Aspek fleksibilitas (flexibility)
     Guru mempunyai berbagai cara dalam mengatasi kendala dan mampu memberikan alternatif pada saat mengembangkan media video interaktif menggunakan bahan-bahan yang ada.
  - c) Aspek Elaborasi (elaboration)
     Guru mampu memperkaya dan mengembangkan media video interaktif
     dengan memperinci detail-detail pada video interaktif yang dibuatnya

sehingga lebih menarik.

#### c) Aspek orisinalitas (*originality*)

Guru mampu menciptakan suatu media video interaktif yang unik dan menarik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil media video interaktif yang telah dibuat oleh guru.

2. Dalam mengembangkan media video interaktif terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, kendala yang dihadapi pun beragam. Faktor yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang masih minim pengetahuan mengenai media video interaktif. Untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan aspek fleksibilitas guru, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan/upgrading mengenai media video interaktif dan mampu memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam mengembangkan media video interaktif.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian mengenai "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Video Interaktif di SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu", maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

#### 1. Bagi Lembaga

a. Diharapkan bagi lembaga untuk lebih tetap mempertahankan kegiatan pelatihan/upgrading tentang media video interaktif atau media lainnya untuk guru-guru.

b. Hendaknya pihak sekolah dapat membantu terpenuhinya sarana dan prasarana kepada guru-guru yang memiliki kendala terhadap fasilitas pembuatan media video interaktif.

#### 2. Bagi Guru

- a. Diharapkan lebih banyak mengikuti pelatihan-pelatihan tentang media media video interaktif diluar lingkungan sekolah.
- b. Diharapkan lebih banyak berdiskusi atau sharing dengan guru yang lebih kreatif dan berpengalaman dalam mengembangkan media video interaktif.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

a. Diharapkan untuk dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan literatur lebih mendalam guna untuk pemahaman lebih lanjut tentang kreativitas guru dalam pengembangan media video interaktif pada guru sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Lantanida Journal*, 4(1): 37.
- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran, *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, 7(5): 396.
- Anggraini, Nike. 2017. Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Ialam di SMP Kecamatan Talo Kabupaten Seluma, *Jurnal An-Nizom*, 2(2).
- Anshori, Isa dan Zahro'ul Illiyin. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran di MTs Al-Asyhar Bungah Gresik, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2): 182.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Bungin, Burhan. 2010. Analisis Data Penelitian Kualitatif, Jakarta: Rajawali Pers.
- Bungin, Burhan. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat J-Dinamika*, 2(1): 56.
- Fitriyah, Chasanatun. 2018. Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Purwokerto.
- Manispal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Margono. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta
- Muspawi, Mohamad dan Maryono. 2014. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran, *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, 15(2).

- Niswa, Auliyah. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII D SMP Negeri 1 Kedamean, *Jurnal Sastra dan Bahasa Indonesia*, 4(1): 3.
- Noor, Juliansyah, 2016. *Metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rachmawati, Yenni dan Euis Kurniati. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak, Bandung: Kencana Prenadamedia Group.
- Rizkiawan, Hendra Yufit, dkk. 2016. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SMA, *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-Dinamika*, 1(1): 48.
- Sanjaya, Wina. 2017. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Kencana.
- Setiono, Panut dan Intan Rami. 2017. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2 (2).
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Umro, Jakaria. 2017. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pencegahan Radikalisme Agama di Sekolah," *Journal of Islamic Education*, 2(1): 92.
- Wardani, Ratri Kurnia dan Harlinda Syofyan. 2018. "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4): 373.