

HUBUNGAN PERSEPSI PENGGUNAAN MEDIA VISUAL GAMBAR (POSTER) DENGAN CARA BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 3 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI BEKASI

Rima Rikmasari^{1)*}, Desi Mardiana Wati²⁾

¹⁾ Universitas Islam “45” Bekasi

²⁾ Universitas Islam “45” Bekasi

[*r.rikmasari@gmail.com](mailto:r.rikmasari@gmail.com)

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Bekasi. Dibuktikan saat anak memecahkan masalah, dan saat mengungkapkan ide-ide baru yang ada dipikirkannya. Pada penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian Korelasi Regresi. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu pada setiap pembelajaran Bahasa Indonesia. Setiap pertemuan memiliki tiga tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan sample jenuh, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari, Angket untuk mengukur berpikir kreatif siswa, dan lembar observasi aktivitas guru untuk melihat proses pembelajaran penggunaan media visual gambar (poster), serta dokumentasi berupa foto dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk uji validitas dan reliabilitas angket mengenai media visual gambar dan berpikir kreatif menggunakan software SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 16.0 sedangkan untuk analisis hasil, observasi dan angket dihitung dengan menggunakan statistik sederhana berupa rumus menghitung nilai rata - rata dan persentase (%). Hasil penelitian menunjukkan besarnya hubungan variabel media visual gambar poster terhadap variabel berpikir kreatif, yang diketahui dari besarnya nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,003 artinya bahwa sebesar 0,3% variabel Y (berpikir kreatif) bisa dijelaskan oleh variabel X (media visual gambar poster) sedangkan sisanya sebesar 99,7% bisa dijelaskan oleh variabel lain.

Keywords: *Media Visual Gambar Poster, Berpikir Kreatif*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang unggul dihasilkan oleh guru-guru yang unggul dan istimewa, dan pada akhirnya menjadikan sekolah yang

unggul. Memproses setiap guru menjadi unggul seyogianya menjadi komitmen sekolah yang diproses secara sistematis sesuai karakteristik kebutuhan guru yang bersangkutan. Guru-guru

yang berada dalam kultur sekolah yang gemar melakukan perubahan dan tekun belajar hal-hal baru, sekolah yang demikian cenderung menjadi sekolah yang unggul. Keberhasilan pendidikan banyak ditentukan oleh tingkat kualitas proses pembelajaran. Semakin baik proses pembelajaran, akan menghasilkan produk yang semakin baik. Pendekatan proses bertolak dari suatu pandangan bahwa setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda, dan dalam situasi yang normal, mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Oleh karena itu, tugas guru sebagai pendidik adalah menumbuhkan kegairahan belajar kepada peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (pasal 12, ayat 1b). Hal ini merupakan amanah bagi para guru untuk dapat memberikan pelayanan pendidikan yang sebaik-baiknya. Kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan agar siswa mampu menciptakan atau menyusun hal baru dari informasi awal atau dasar yang telah dibuktikan kebenarannya sebelumnya. Dalam mengarungi kehidupan yang senantiasa berhadapan dengan berbagai masalah dan pilihan, manusia dituntut untuk mampu memecahkannya dengan berpikir kreatif. Kemampuan memandang suatu masalah dengan cara berbeda dalam memecahkan masalah yang merupakan aspek dalam pemecahan masalah secara kreatif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia dari kelas 3 di SDS Bani Saleh 2 Bekasi mengatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif diantaranya yaitu masalah dalam belajar seperti siswa jarang masuk dikarenakan sakit, kesibukan orang tua yang membuat anak tidak terpantau, siswa masih terpaku kepada buku saja, bahwa rendahnya berpikir kreatif dikarenakan kurang optimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang memancing siswa berpikir kreatif, dari masalah tersebut timbullah ketidak

kreatifan anak dalam belajar dan berpikir, siswa lebih banyak menunggu materi yang di berikan guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, di buktikan saat anak memecahkan masalah, dan saat mengungkapkan ide-ide baru. Sedikit melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada buku dan jarang menggunakan media pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir sendiri. Berdasarkan permasalahan di muka dan mengingat pentingnya berpikir kreatif diperlukan dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran peneliti mengharapkan dalam pembelajaran ini dapat melatih perkembangan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengungkapkan ide dan gagasan baru dengan menggunakan media visual gambar (poster).

Poster adalah media yang diharapkan mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat, dan impresif, karena ukurannya yang relatif besar (Kustadi 2011:60)

Media poster dapat direkayasa sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian orang, karena penempatannya dilokasi strategis yang hanya memberikan kesempatan sekilas, seperti diperempatan jalan, tikungan atau belokan jalan, dan juga di tempat-tempat strategis lainnya (Sanaky 2013:101). Diantara media pendidikan, media gambar (poster) adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Gambar (poster) berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Symbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Selain itu, media grafis mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta atau informasi yang mungkin akan cepat jika diilustrasikan dengan gambar.

Menurut (Walgito 2010:189) Berpikir kreatif sering di kaitkan dengan kreatif yaitu menciptakan sesuatu yang baru, yang sebelumnya mungkin belum pernah ada. Hal ini dapat dijumpai misalnya dalam diri seorang penulis cerita ataupun pada seorang ilmuwan atau pada bidang-bidang lain. Selain kritis, siswa juga dituntut untuk dapat berpikir kreatif lebih kaya dari berpikir kritis. Kalau berpikir kritis dapat menjawab persoalan dan kondisi yang dihadapinya, sedangkan berpikir kreatif mampu memperkaya cara berpikir dengan alternatif yang beragam (Susanto 2013:109) Menurut Torrance dalam Susanto (2013:101) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai proses dalam memahami sebuah masalah, mencari solusi yang mungkin, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi. Dalam prosesnya hasil kreativitas meliputi ide-ide orisinal, cara pandang berbeda, memecahkan rantai permasalahan, mengkombinasikan kembali gagasan-gagasan. Torrance menggambarkan ada empat komponen kreativitas yang dapat diakses yaitu : 1) kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk memikirkan lebih dari satu cara untuk menjawab. 2) keluwesan dan fleksibilitas (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan cara dalam menjawab secara bervariasi dilihat dari suatu masalah yang berbeda-beda. 3) orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan dalam menciptakan ungkapan yang baru dan unik dalam menyelesaikan suatu masalah. 4) kerincian atau elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan memperkaya dan mengembangkan mengembangkan suatu gagasan penyelesaian untuk suatu masalah. Berpikir kreatif menurut James C. Coleman dan Coustance L. Hamen dalam Jalaludin Rakhmat (2011:73) adalah “*thinking which produces new methods, new concepts, new understandings, new inventions, new work of art.*” Berfikir kreatif diperlukan mulai dari komunikator yang harus mendesain pesannya, insinyur yang harus

merancang bangunan, ahli iklan yang harus menata pesan verbal dan pesan grafis, sampai pada pemimpin masyarakat yang harus memberikan perspektif baru dalam mengatasi masalah sosial. Dalam belajar kreatif anak terlibat secara aktif dan ingin mendalami apa yang dipelajari. Belajar kreatif tidak hanya berkaitan dengan perkembangan kognitif (penalaran), tetapi juga berkaitan dengan penghayatan pengalaman belajar yang mengasyikkan. Supaya perilaku kreatif dapat terwujud maka kognitif dari kreativitas perlu dikembangkan secara terpadu dalam belajar (Taufiq 2011:2.18). Berpikir kreatif menurut MacKinnon dalam Jalaludin Rakhmat (2011:73) harus memenuhi tiga syarat yaitu : Kreatif melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian Korelasi Regresi. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu pada setiap pembelajaran Bahasa Indonesia. Setiap pertemuan memiliki tiga tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan sample jenuh. sample jenuh adalah teknik sampling bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi kecil atau kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Peneliti menggunakan instrument antara lain :

a. Angket

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dan langsung, artinya pernyataan yang diberikan kepada siswa secara langsung dan disertai kemungkinan jawaban sehingga siswa dalam menjawab tinggal memilih dan memberi tanda (√) pada alternative jawaban yang

tersedia. Skor untuk pernyataan pada instrument media visual gambar poster : Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-Ragu (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Skor setiap jawaban menggunakan skala Likert dengan pilihan 5 jawaban yang berisi 25. Dan skor untuk pernyataan untuk instrument berpikir kreatif adalah : Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-ragu (3), Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1). Skor jawaban menggunakan skala Likert dengan pilihan 5 jawaban yang berisi 35 pernyataan.

b. Lembar observasi adalah lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas.

c. Tes Uraian

Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa. Tes ini bertujuan untuk mendapatkan nilai setelah pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengerjakan soal cerita B. Indonesia yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang di ajarkan oleh guru.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian. Tes yang mengenai kegiatan belajar terdiri dari 5 soal tes uraian, setiap butir soal mempunyai kaitan dengan indikator dan dimensi. Untuk mengisi setiap butir soal dalam instrumen penelitian, setiap soal mempunyai rentang yang diberi nilai 0 sampai 20. Setiap penilaian mempunyai kriteria yang berbeda-beda sesuai dengan soal pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang peneliti lakukan skor variabel media pembelajaran yang diukur menggunakan lembar angket untuk siswa dan lembar observasi kegiatan guru

dan siswa. Hasil dari observasi pun skornya bervariasi. Dari hasil angket media visual gambar poster menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 1725 dan nilai rata-rata untuk media visual gambar poster siswa pada hasil angket adalah 69,97. Berdasarkan acuan norma untuk memperoleh kategori jawaban penentuan mean ideal (Mi) atau rata-rata ideal adalah $\frac{1}{2}$ (skor terendah + skor tertinggi) = $\frac{1}{2}$ (53 + 68) sehingga diperoleh hasil sebesar 60,5 kemudian standar deviation ideal (SDi) adalah sebesar $\frac{1}{2}$ (68 - 53) = 7,5. Dari hasil angket berpikir kreatif menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 2.637 dan nilai rata-rata untuk berpikir kreatif siswa pada hasil angket adalah 79,06. Berdasarkan acuan norma untuk memperoleh kategori jawaban penentuan mean ideal (Mi) atau rata-rata ideal adalah $\frac{1}{2}$ (skor terendah + skor tertinggi) = $\frac{1}{2}$ (71 + 112) sehingga diperoleh hasil sebesar 91,5 kemudian standar deviation ideal (SDi) adalah sebesar $\frac{1}{2}$ (112 - 71) = 20,5. Hasil observasi kegiatan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas siswa saat pembelajaran termasuk dalam kategori kuat dengan perolehan skor 28 atau 84% sedangkan skor idealnya adalah 33. Dan hasil observasi kegiatan guru selama pembelajaran berlangsung yang diisi oleh observer, menunjukkan bahwa aktivitas guru saat pembelajaran termasuk dalam kategori kuat dengan perolehan skor 85 atau 66% sedangkan skor idealnya adalah 128. Dari hasil tes uraian berpikir kreatif dengan jumlah 1690 dan rata-rata 58, dengan kategori sedang 13 siswa. frekuensi berpikir kreatif dengan kategori tinggi atau kuat sebanyak 16 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa kategori frekuensi berpikir kreatif dalam kategori tinggi atau kuat. Berdasarkan hasil output SPSS versi 16.0 uji korelasi diperoleh *Pearson Correlation* bahwa nilai Sig (2-tailed) = 0,000 karena nilai Sig (2-tailed) < 0,05. maka disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara media visual gambar poster dengan berpikir kreatif. Untuk melihat seberapa kuat hubungannya dapat dilihat dari nilai *Pearson Correlation*, dari tabel

output didapatkan nilai $R = 0,054$, jika dilihat pada tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r yaitu sangat rendah. Maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang kurang signifikan antara variabel X (media visual gambar poster) dan variabel Y (berpikir kreatif) artinya media visual gambar poster kurang begitu erat dengan berpikir kreatif siswa. Pada penelitian ini pengujian validitas dilakukan dengan cara menggunakan korelasi *product moment*, sedangkan nilai reliabilitas dilakukan dengan nilai *koefisien alpha*.

1. Media Visual Gambar (poster) di SD S Bani Saleh 2 Rawa Lumbu Bekasi secara rata-rata (mean) skor media visual gambar poster siswa adalah sebesar 58,55 ; median 77,4 dan modus 62. Nilai rata-rata sebesar 58,55 dengan responden 10 siswa berada pada interval 59 - 61 dengan persentase 34,48, yang berada di atas interval rata-rata adalah sebanyak 15 siswa. Sedangkan untuk kelompok interval yang berada di bawah nilai rata-rata terdapat sebanyak 4 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan distribusi frekuensi dikategorikan. Jadi, frekuensi media visual gambar poster dengan kategori kurang sebanyak 1 siswa. Media visual gambar poster dengan kategori cukup sebanyak 27 siswa., sedangkan frekuensi media visual gambar poster dengan kategori baik sebanyak 1 siswa. Dengan sebagian besar jawaban siswa berada pada kategori interval cukup, maka skor media visual gambar poster siswa dapat dinyatakan cukup.
2. Berpikir kreatif siswa di SDS Bani Saleh 2 Rawa Lumbu Bekasi berpikir kreatif adalah kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif. Dalam penelitian ini secara rata-rata (mean) skor siswa adalah sebesar 91,13 ; median 99 dan modus 102. Nilai rata-rata sebesar 91,13 berada pada interval 92 - 98 dengan jumlah responden sebanyak 9 siswa, yang berada di atas interval rata-rata adalah sebanyak 13 siswa. Sedangkan untuk kelompok interval yang berada di bawah nilai rata-rata terdapat

sebanyak 7 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan distribusi frekuensi dikategorikan ke dalam 3 kelas yaitu kurang, cukup, baik. Jadi, frekuensi berpikir kreatif dengan kategori kurang sebanyak 1 siswa, frekuensi berpikir kreatif dengan kategori cukup sebanyak 27 siswa, sedangkan frekuensi berpikir kreatif dengan kategori baik sebanyak 1 siswa. Dengan sebagian besar siswa berada pada kategori interval cukup, maka skor berpikir kreatif siswa dapat dinyatakan cukup.

Hubungan media visual gambar (poster) dengan berpikir kreatif siswa di SDS Bani Saleh 2 Rawa Lumbu Bekasi berdasarkan hasil output SPSS versi 16.0 terlihat bahwa dari hasil uji *annova* didapat bahwa taraf signifikansi $0,00 > 0,05$, maka regresi adalah linier. Nilai dari koefisien korelasi $R = 0,054$ (sangat rendah). Diketahui pula besarnya hubungan variabel media visual gambar poster terhadap variabel berpikir kreatif, yang diketahui dari besarnya nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,003 artinya bahwa sebesar 0,3% variabel Y (berpikir kreatif) bisa dijelaskan oleh variabel X (media visual gambar poster) sedangkan sisanya sebesar 99,7% bisa dijelaskan oleh variabel lain. Hal ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, semua variabel independen maupun menjelaskan variabel dependen. Atau dengan kata lain variabel X (media visual gambar poster) tidak berpengaruh nyata terhadap variabel Y (berpikir kreatif). Berdasarkan hasil output SPSS versi 16.0 diperoleh *Pearson Correlation* bahwa nilai *Sig (2-tailed) = 0,000* karena nilai *Sig (2-tailed) < 0,05* maka disimpulkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara media visual gambar poster dengan berpikir kreatif. Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa media visual gambar poster kurang berpengaruh dengan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil output SPSS versi 16.0 terlihat bahwa dari hasil uji *annova* didapat bahwa taraf signifikansi $0,00 > 0,05$, maka regresi adalah linier. Nilai dari koefisien korelasi $R = 0,054$ dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat hubungan / korelasi yang kurang kuat antara variabel media

visual gambar poster dengan variabel berpikir kreatif siswa. Diketahui pula besarnya hubungan variabel media visual gambar poster terhadap variabel berpikir kreatif, yang diketahui dari besarnya nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,003 artinya bahwa sebesar 0,3 % variabel Y (berpikir kreatif) bisa dijelaskan oleh variabel X (media visual gambar poster) sedangkan sisanya sebesar 99,7% bisa dijelaskan oleh variabel lain. Hal ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, semua variabel independen maupun menjelaskan variabel dependen. Atau dengan kata lain variabel X (media visual gambar poster) kurang berpengaruh nyata terhadap variabel Y (berpikir kreatif).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Kuantitatif yang dilakukan pada kelas 3 di SD S Bani Saleh 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Mengembangkan cerita pada gambar dengan penggunaan media visual dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut : Penggunaan media visual kurang dapat meningkatkan cara berpikir kreatif siswa kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDS Bani Saleh 2 Rawa Lumbu Bekasi Baru. Dari hasil persentase angket mengenai media visual gambar dan angket berpikir kreatif siswa Kategori kecenderungan frekuensi media visual gambar poster kelas 3 secara umum berada dalam kategori Cukup. Hasil ini didukung oleh data penelitian yang menyatakan bahwa nilai rata-rata sebesar 58,55 dengan responden 10 siswa berada pada interval 59-61 dengan persentase 34,48%. maka skor dari media visual gambar poster siswa dapat dinyatakan cukup. Dan hasil dari angket berpikir kreatif siswa Kategori kecenderungan frekuensi berpikir kreatif kelas 3 secara umum berada dalam kategori Cukup. Hasil ini didukung oleh data penelitian yang menyatakan nilai rata-rata sebesar 91,13 berada pada interval 92 - 98 dengan jumlah responden sebanyak 9 siswa. Dengan sebagian besar siswa berada pada kategori interval cukup, maka skor berpikir kreatif siswa dapat dinyatakan cukup.

Berdasarkan hasil output SPSS versi 16.0 diperoleh *Pearson Correlation* bahwa nilai Sig (2-tailed) = 0,000 karena nilai Sig (2-tailed) < 0,05 Diketahui pula besarnya hubungan variabel media visual gambar poster terhadap variabel berpikir kreatif, yang diketahui dari besarnya nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,003 artinya bahwa sebesar 0,3% variabel Y (berpikir kreatif) bisa dijelaskan oleh variabel X (media visual gambar poster) sedangkan sisanya sebesar 99,7% bisa dijelaskan oleh variabel lain. Hal ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, semua variabel independen maupun menjelaskan variabel dependen. Atau dengan kata lain variabel X (media visual gambar poster) tidak berpengaruh nyata terhadap variabel Y (berpikir kreatif). Diduga ada media atau metode lain yang bisa meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan peneliti selanjutnya. Dan hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa media visual gambar poster tidak berpengaruh dengan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut: Saran Bagi Sekolah SD S Bani Saleh Rawa Lumbu Bekasi khususnya untuk para guru, diharapkan agar tetap memperhatikan kreatif siswa agar siswa lebih kreatif dalam belajar yang memuaskan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Saran Bagi Siswa, Siswa dapat memperhatikan tingkat kreatif dalam belajar dan terlibat aktif dalam pembelajaran yang dilakukan guru. Dengan memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru, diharapkan siswa dapat mencapai nilai yang memuaskan. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya, penelitian ini memberikan informasi bahwa faktor media visual gambar poster memberikan pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang faktor-faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif

REFERENSI

- Ahmadi, A. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustandi, C. 2011. *Media pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muparok, A. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Mempertahankan Kemerdekaan RI Melalui Media Visual Pada Pembelajaran IPS*. <http://repositori.upi.edu/5920/Di> unduh pada tanggal 5 Mei 2014 pukul 12.38.
- Purwanto, M. N. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, J. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, S. A. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, A.H.. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Santosa, P. 2008. *Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Semiawan, R. C. 2013. *Metaphorming*. Jakarta: Indeks.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susetyo, B. 2010. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Microsoft Excel*. Bandung : Refika Aditama.
- Taufiq, A. 2011. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Walgito, B. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.