

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A.Kerangka Teoritis

1.Pengertian Berpikir

Salah satu yang membuat manusia istimewa adalah dibekali akal dalam dirinya. Akal membuat manusia berbeda dari ciptaan Tuhan lainnya. Dengan akal manusia mampu berpikir dan mengelola pikiran-pikirannya.

Seperti yang dikatakan oleh Dimiyati Mahmud, (2017:5) bahwa ada dua definisi tentang berpikir yaitu:

1. Dalam arti luas, berpikir itu didefinisikan sebagai pergaulan dalam dunia abstrak.
2. Dalam arti sempit, berpikir didefinisikan sebagai kesanggupan atau kemampuan jiwa untuk menghubungkan bagian yang sudah kita ketahui, misalnya dalam memecahkan suatu masalah. Sebagai contoh dalam mengambil suatu kesimpulan. (1) Semua manusia akan mati; (2) Si Badu adalah manusia; (3) Jadi si Badu akan mati

Dalam kehidupan sehari-hari, apa yang kita lakukan sebagian besar bersifat rutin, berupa kebiasaan yang jarang sekali mempergunakan aktifitas berpikir. Menurut John Dewey dalam (Dimiyati Mahmud), “selama kita dalam keadaan sadar (tidak tidur) kita hanya mempergunakan lima belas menit paling banyak untuk berpikir, selebihnya adalah kegiatan rutin berkala”.

Salah satu yang membuat manusia istimewa adalah dibekali akal dalam dirinya. Akal bertugas mengatur pikiran, persepsi, memori, emosi, keinginan, imajinasi, serta segala aktivitas bawah sadar. Dengan akal manusia mampu berpikir dan mengelola pikiran-pikirannya. Pikiran bisa berarti gagasan dan juga merupakan senjata manusia, dengan pikiran manusia bisa menimbang, memutuskan, meningkatkan, bahkan menciptakan. Pikiran juga berarti potensi, yaitu mampu mendorong pemiliknya untuk berbuat dengan mendaya gunakan apa yang dimilikinya untuk memperoleh apa yang diyakininya. Pikiran mampu menjadi kekuatan manusia untuk mempertahankan eksistensinya dan memperjuangkan harapannya.

Menurut Plato dalam (Utami Munandar), “sumber setiap perilaku adalah pikiran. Dengan pikiran kita bisa maju atau mundur. Dengan pikiran, kita bisa bahagia atau sengsara”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah kegiatan mengelola pikiran-pikarannya. Pikiran bisa berarti gagasan juga bisa berarti potensi yang mampu mendorong pemiliknya untuk berbuat dan memperjuangkan harapannya.

2.Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir Kreatif adalah adanya pemecahan masalah yang bersifat asli dan imajinatif seperti, kreasi yang baru diciptakan dan belum pernah ada sebelumnya. Menurut Suprpto dalam (Darmiayati Zuchedi 2015 :127) keterampilan berpikir kreatif, “yaitu keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi individu. Berpikir kreatif melibatkan rasio dan intuisi”. Dalam hal ini, rubinstein dan Firstenberg Menurut Sticei dalam (Darmiayati Zuchedi 2015:127) berpendapat bahwa “dengan saran berpikir rasional dan imajinatif, kita dapat mengembangkan kapasitas untuk mengenal pola-pola baru dan prinsip-prinsip baru, menyatukan fenomena yang berbeda-beda, dan menyederhanakan situasi yang kompleks”. Inilah hakikat berpikir kreatif dan produktif, yang memungkinkan seseorang dapat memecahkan masalah,

Menurut Sternberg dalam (Utami Munandar 2017:20), “kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologi: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/ motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif”. Barron dalam (Utami Munandar 2017:21), yang menyatakan bahwa “ kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/ menciptakan sesuatu yang baru”. Demikian juga dengan Haefele dalam (Utami Munandar 2017:21) “ kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”. Defenisi Haefele ini

menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru tapi sesuai dengan kombinasinya.

Menurut Rogersn dalam (Utami Munandar 2017:21) mengemukakan “ kriteria untuk produk kreatif ialah : (1) Produk itu harus nyata (observable); (2) Produk itu harus baru; (3) Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya’”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru dan imajinatif, dengan berpikir kreatif seseorang dapat mengembangkan kapasitas untuk mengenal pola-pola baru dan prinsip-prinsip baru, menyatukan fenomena yang berbeda-beda untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.

a.Makna Pengembangan Berpikir Kreatif

Hidup dalam masa dimana ilmu pengetahuan semakin berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara lebih baik, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi permasalahan-permasalahan yang semakin kompleks. Sebagai pribadi, maupun sebagai kelompok atau satu bangsa, kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar kita dapat terus berkembang dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antara bangsa dan negara. Menurut Maslow dalam (Utami Munandar 2017:31) “ Dengan berkreasi mewujudkan (Mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia”. Guilfort dalam (Utami Munandar 2017:31), “ Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan”. Demikian juga dengan Biondi dalam (Utami Munandar 2014), “

bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberi kepuasan kepada individu”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif dapat memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung kepada cara berpikir kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk menciptakan hal itu perlu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif yang harus di pupuk sejak dini.

b.Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Siswa berpikir kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, tidak bisa diam dan selalu memikirkan hal-hal yang baru. Siswa kreatif juga dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan memiliki kemampuan untuk berpikir dengan ide, konsep, atau kemungkinan yang dihayalkan.

Menurut Utami Munandar (2017:35) biasanya anak yang kreatif selalu ingin tau, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

Begitu juga menurut Treffinger dalam (Utami Munandar 2017:35) mengatakan bahwa “ pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakannya. Rencana inovasi serta produk orisinil telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya”.

Menurut Utami Munandar (2017:36) Namun ada juga karakteristik dari siswa kreatif yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdas, tetapi tidak penurut, hal ini memusingkan kepala guru. Anak yang kreatif bisa juga bersifat tidak kooperatif, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri, dan menolak dominasi atau otoritas guru. Ciri-ciri tersebut membutuhkan pengertian dan kesadaran, dalam beberapa kasus membutuhkan koreksi dan pengarahan.

Menurut Utami Munandar (2017:36) Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat digambarkan sebagai berikut : berani dalam pendirian/keyakinan, melit (ingin tahu), mandiri dalam berpikir dan mempertimbangkan, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dari otoritas begitu saja. Kenyataan menunjukkan, bahwa guru dan orangtua lebih menginginkan perilaku sopan, rajin dan patuh dari anak, ciri-ciri yang berkaitan kreativitas.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kepribadian kreatif anak adalah memiliki tingkat energi, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang kreatif, demikian pula keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru.

c. Indikator Kreatif

Seseorang yang kreatif biasanya memiliki imajinasi yang tinggi, rasa ingin tahu, dan dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.

Menurut Utami Munandar (2014:71) menjelaskan sepuluh ciri-ciri anak yang kreatif. Peneliti menggunakan ciri-ciri tersebut menjadi sebuah indikator dalam membuat angket kreatif siswa. Ciri-ciri tersebut, yaitu : 1. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, 2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik, 3. Memberikan banyak gagasan atau usulan terhadap suatu masalah, 4. Bebas dalam menyatakan pendapat, 5. Mempunyai rasa keindahan yang dalam, 6. Menonjol dalam salah satu bidang seni, 7. Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang, 8. Mempunyai rasa humor yang luas, 9. Mempunyai daya imajinasi, 10. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Dari pendapat tersebut jelas memberi gambaran bahwa anak yang kreatif itu adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang mendalam, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan memiliki daya imajinasi yang tinggi.

d. Tahap Pengembangan Kreatif

Dalam pengembangan kreatif terdapat beberapa tahap, menurut Piirto dalam (Utami Munandar 2017:39), yang menyatakan bahwa “ proses kreatif meliputi empat tahap yaitu : 1. Tahap persiapan, 2. Tahap inkubasi, 3. Tahap iluminasi, 4. Tahap verifikasi atau tahap evaluasi”.

Penjelasan terhadap empat tahap pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya.
2. Tahap inkubasi, tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “ mengeramnya” dalam alam pra sadar.
3. Tahap iluminasi, tahap timbulnya “ *insight*” atau “ *Aha- Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.
4. Tahap verifikasi atau tahap evaluasi, tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

e. Kendala Dalam Pengembangan Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas masih sering banyak dijumpai masalah seperti kurangnya evaluasi yang dilakukan dan pemberian hadiah kepada anak. Seperti yang dikatakan oleh Amabile dalam (Utami Munandar 2017:223) mengemukakan empat hal mematikan sebuah kreativitas seorang anak dalam proses belajar, yaitu; “ 1. Evaluasi, 2. Hadiah, 3. Persaingan (kompetisi), 4. Lingkungan yang membatasi”.

Penjelasan tentang empat hal yang mematikan sebuah kreativitas seorang anak dalam belajar sebagai berikut:

1. Evaluasi

Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah pendidikan yang tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak. Pujian dapat membuat anak kurang kreatif, karena pujian membuat mereka memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Perasaan diamati saat bekerja dapat mengurangi kreativitas anak.

2. Hadiah

Pemberian hadiah kepada anak dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

3. Persaingan (kompetisi)

Kompetisi merupakan hal yang lebih kompleks dari pada pemberian evaluasi dan hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah.

4. Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara.

Berdasarkan hal yang dapat mempersulit kreativitas tersebut diharapkan guru dapat menghindarinya. Kreativitas siswa membutuhkan kerja sama yang baik antara siswa, guru dan sekolah. Hal tersebut bertujuan agar siswa menjadi kreatif dan bebas dalam menyampaikan ide atau gagasan dalam pembelajaran. Peran guru hanya mengawasi agar kreativitas mengarah kepada hal yang positif.

3. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri manusia yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat dipengaruhi tingkah laku.

Menurut Winkel dalam (Purwanto 2014:39), Belajar merupakan proses dalam diri individual yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Menurut Dahar dalam (Purwanto 2014:41) “Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati melalui kaitan antara stimulasi dan respon menurut prinsip yang mengkanistik, dasar belajar adalah asosiasi antara kesan (*impression*) dengan dorongan untuk berbuat (*impuls to action*).

Menurut Purwanto (2014 : 42) Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif,afektif dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*afektive*), sedang belajar psikomotorik memberi hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*).

Purwanto (2014 :42) Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain,dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Perbedaan penampilan itu disebabkan karena setiap individu mempunyai karakteristik individualnya yang khas, seperti minat intelegensi, perhatian, bakat dan sebagainya. Setiap manusia mempunyai cara yang khas untuk mengusahakan proses belajar terjadi dalam dirinya. Individu yang berbeda dapat melakukan proses belajar dengan kemampuan yang berbeda dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Begitupula individu yang sama mempunyai kemampuan yang berbeda dalam belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses membuat perubahan dalam diri mahasiswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada teori belajar prilaku, proses belajar cukup dilakukan dengan mengikatkan antara stimulus dan respon secara berulang, sedangkan pada teori kognitif, proses belajar membutuhkan pengertian dan pemahaman.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah di ajarkan.

Menurut Purwanto (2014:44) Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “ hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar.

Winkel dalam (Purwanto 2014:45), “Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu yang belajar”. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Purwanto (2014:49) Hasil belajar atau perubahan prilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instruksional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran siswa menyukai pelajaran matematika yang semula tidak disukai karena senang dengan cara mengajar guru.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dan sikap seseorang setelah melakukan pembelajaran.

5.Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar tentunya dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun luar diri siswa. Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi : a. Jasmaniah, b. Psikologis, c. Kelelahan . Faktor eksternal meliputi : a. Keluarga, b. Sekolah, c. Masyarakat.

Penjelasan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1.Faktor internal

a. Jasmaniah

Yang dikategorikan faktor jasmaniah adalah kesehatan dan cacat tubuh.

b. Psikologis

Yang dikategorikan faktor psikologis adalah intelegensi, perhatian minat bakat, kematangan dan kesepian.

2.Faktor eksternal

a. Keluarga

Yang dikategorikan faktor keluarga adalah cara Orang Tua mendidik, relasi antara anggota masyarakat, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian Orang Tua dan latar belakang kebudayaan.

b. Sekolah

Yang dikategorikan faktor sekolah adalah metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin di sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Masyarakat

Yang dikategorikan faktor masyarakat adalah kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh dirinya sendiri seperti kesehatan psikologis dan dipengaruhi juga dari luar dirinya seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Bidang kajian ilmu yang dipelajari dalam IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) meliputi materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang diajarkan secara terpadu.

Menurut Dadang Supardan (2015:17) IPS adalah “program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komperensif”.

(Puskurbuk-kemendikbut, 2013) di dalam buku Dadang Supardan, 2015 menyatakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Menurut Dadang Supardan (2015:61) Tujuan mata pelajaran IPS telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkomunikasi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah penyederhaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, mengkaji tentang fakta dan isu-isu sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan menjadi warga Negara Indonesia yang baik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Kerangka Berpikir

Salah satu yang membuat manusia istimewa adalah dibekali akal dalam dirinya. Akal bertugas mengatur pikiran, persepsi, memori, emosi, keinginan, imajinasi, serta segala aktivitas di bawah sadar. Dengan akal manusia mampu berpikir dan mengelola pikiran-pikirannya. Pikiran bisa berarti gagasan dan juga merupakan senjata manusia, dengan pikiran manusia bisa menimbang, memutuskan, meningkatkan, bahkan menciptakan. Pikiran berarti potensi, yaitu mampu mendorong pemilikinya untuk berbuat dengan cara mendayagunakan apa yang dimilikinya untuk memperoleh apa yang diyakininya.

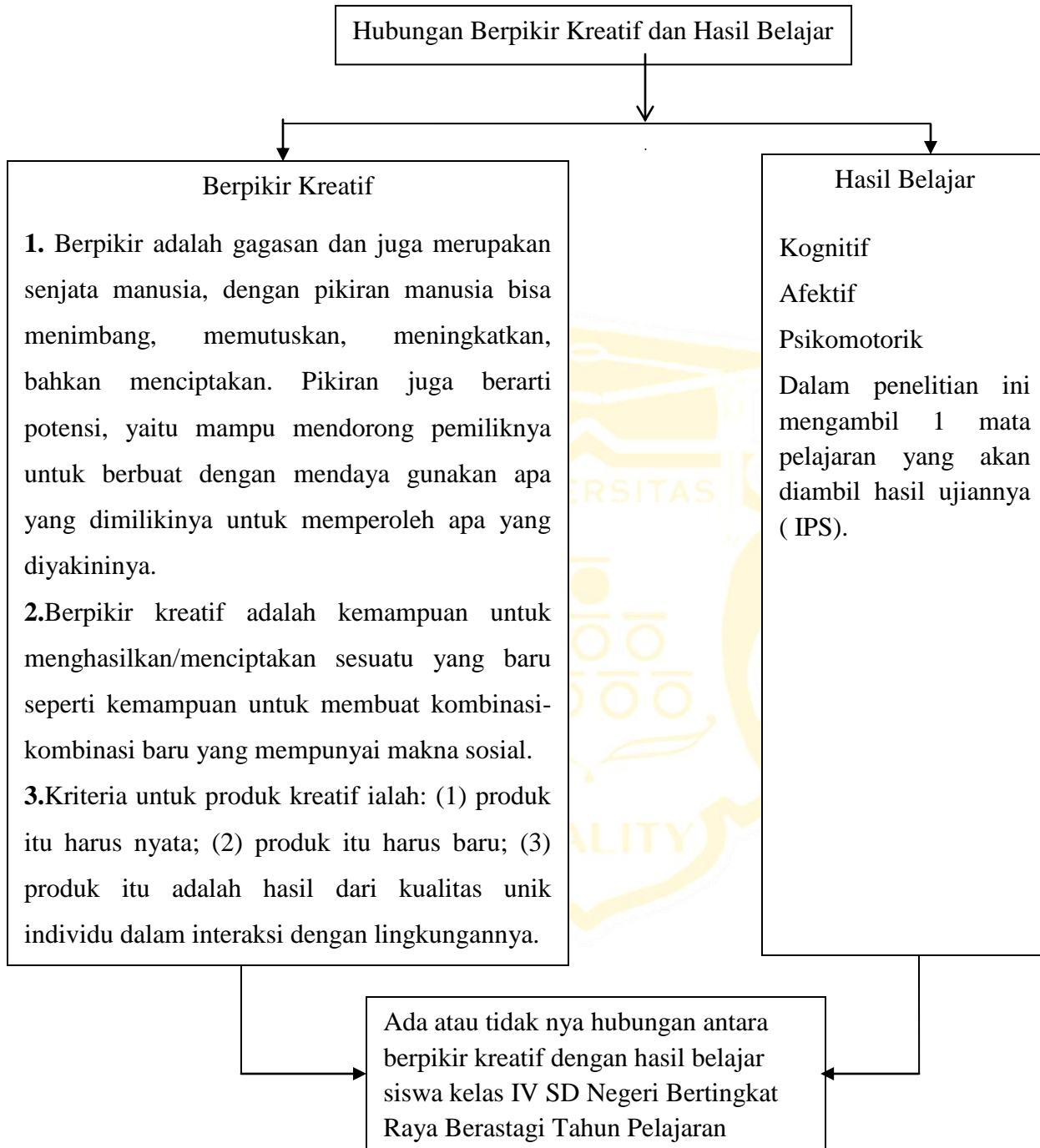
Pikiran mampu menjadi kekuatan manusia untuk mempertahankan eksistensinya dan memperjuangkan harapannya. Pikiran sangat berpengaruh besar bagi manusia, karena merupakan penentu sesuatu, penerak kehidupan, dan penentu kehidupan, dan keberhasilan seseorang.

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru seperti kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Kriteria untuk produk kreatif ialah: (1) produk itu harus nyata; (2) produk itu harus baru; (3) produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu yang belajar. Perubahan perilaku ini merupakan prolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah di ajarkan. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instruksional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*).

Berdasarkan uraian diatas, maka diduga ada hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar IPS siswa. Artinya semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar IPS siswa.

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang harus di uji melalui penelitian. Berdasarkan kerangka teori yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah ada hubungan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa IPS kelas IV SD Negeri Bertingkat Raya Berastagi Tahun Pelajaran 2020/2021.

D.Defenisi Operasional

1. Berpikir kreatif adalah keterampilan individu dalam menggunakan prosesberpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, dan menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional. Persepsi, dan intuisi individu.
2. Belajar adalah proses dalam diri individu yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan sikap.
3. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui tes yang diberikan oleh peneliti kepada siswa. Kekuatan manusia untuk mempertahankan eksetensinya dan memperjuangkan harapannya.