

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang umum dilakukan oleh setiap orang dan menjadi kegiatan pokok pada jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan. Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:1) menyatakan “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya”. Pendapat tersebut didukung oleh Ahmad Susanto (2016:3) yang menyatakan “Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perilaku yang relatif baik dalam berfikir, merasa maupun dalam bertindak. Pendapat tersebut didukung lagi oleh Slameto (2017:2) yang menyatakan “belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan secara sadar dan melewati beberapa tahapan untuk memperoleh pengetahuan, merubah sikap serta menambah keterampilan.

b. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan merubah sikap. Mengajar umumnya dilakukan oleh guru, sehingga cara mengajar guru juga sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Pendapat ini juga didukung oleh Hamalik (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:8) “Mengajar adalah menyampaikan

pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah. Pendapat tersebut disambung oleh Sardiman (2016:48) yang berpendapat bahwa “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan itu kepada anak didik dengan suatu harapan terjadi proses pemahaman.” Pendapat ini juga didukung oleh Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:9 menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*knowledge*), dan penghargaan (*appreciation*).”

Berdasarkan uraian pengertian mengajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan guru di sekolah untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan merubah sikap.

c. Pengertian Pembelajaran

Amiruddin 2016:3 menyatakan “pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa”. Dalam pengertian ini maksudnya dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Oemar Hamalik (2014:239) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran”.

Pendapat tersebut juga didukung oleh Sudjana (dalam Amir 2016:28) yang menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar”.

Berdasarkan uraian pengertian pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya agar memperoleh pengetahuan, keterampilan dan merubah sikap.

2. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Harris (2017:112) “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata dalam

bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *nonaptitude*, dalam karya baru maupun kondisi dengan hal-hal yang sudah ada, dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya”. Menurut Suyanto (2017:78) ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas:

“Pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Keempat, kreativitas merupakan suatu proses yang unik. Kelima, kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan”.

Kreativitas ini hanyalah suatu kemampuan yang tersusun dan tidak sederhana serta terdiri dari faktor-faktor yang dapat menambah kemampuan untuk berkreasi. Seperti, kemampuan untuk mempernalarai sesuatu yang sebenarnya telah diketahui dan disepakati, kemampuan untuk memperbaharui kembali dan menciptakan hubungan-hubungan yang baru atas sesuatu yang telah diketahui, kemampuan untuk cepat tanggap terhadap segala prinsip yang baru, kemampuan untuk bersikap fleksibel dan berekspresi secara bebas, dan kemampuan untuk tanggap terhadap permasalahan-permasalahan yang melingkupi seseorang. Istriani dan Intan (2017:54) menyatakan :

“Kreativitas memiliki beberapa aspek mendasar yang menyusunnya, yaitu: (a) Ketangkasan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. (b) Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu kepada jenis pemikiran lainnya. (c) Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran jenius yang lebih banyak daripada pemikiran yang telah menyebar atau telah jelas diketahui. (d) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah hal-hal yang detail dan baru atas pemikiran-pemikiran atas suatu hasil produk tertentu”.

Seorang pribadi yang kreatif mampu memberikan kita suatu pemikiran baru atas permasalahan-permasalahan yang dia hadapi atau kita hadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau berkaitan dengan kajian-kajian praktikum. Sedangkan bakat kreatif atau inovatif berarti proses rasionalisasi atau ia merupakan suatu produk akal.

Pemikiran yang kreatif itu merupakan perwujudan dari kemampuan akal yang dihasilkan melalui empat fase: (1) Fase persiapan yakni menyiapkan suatu kehidupan yang kreatif untuk dapat menghasilkan suatu kreasi. (2) Fase pengasuhan, yakni fase pertengahan antara kesiapan dan inspirasi untuk berpikir. (3) Fase inspirasi, fase ini diimplementasikan dengan munculnya solusi yang kreatif dengan cara spontan. (4) Fase realisasi, dalam fase ini diupayakan adanya penjelasan mengenai kebenaran apa yang direalisasikan dari kreasi atau inovasinya dengan cara meletakkannya untuk diuji cobakan demi memperoleh keterangan mengenai kebenarannya.

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman, atau model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan. Sedangkan pemikiran yang modern atau langkah yang baru itu hanyalah merupakan derajat keunggulan atau pemikiran lain atau atas langkah-langkah yang telah terdahulu.

b. Ciri Kecerdasan Kreativitas

Kreativitas adalah potensi seseorang untuk memunculkan suatu penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi serta semua bidang dalam usaha lainnya. Abizar (2017:126) mendeskripsikan:

Lima ciri kreativitas yaitu (1) Kelancaran: kemampuan memproduksi banyak ide. (2) Keluwesan kemampuan: untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan jalan pemecahan masalah. (3) Keaslian: kemampuan untuk melahirkan gagasan yang orisinal sebagai hasil pemikiran sendiri. (4) Penguraian: kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci. (5) Perumusan: kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara berbeda dengan yang sudah lazim.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta dan berkreasi, tidak ada satupun pernyataan yang dapat diterima secara umum mengapa suatu kreasi itu timbul. Kreativitas sering dianggap terdiri dari dua unsur :

1. Kefasihan yang ditunjukkan oleh kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan dan ide-ide pemecahan masalah secara lancar dan cepat.
2. Keluwesan yang ada pada umumnya mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan atau ide yang berbeda-beda dan luar biasa untuk memecahkan suatu masalah.

Manusia yang menjadi lebih kreatif akan menjadi lebih terbuka pikirannya terhadap imajinasinya, gagasannya maupun orang lain. Sekalipun beberapa pengamat yang memiliki rasa humor merasa bahwa kebutuhan manusia untuk menciptakan berasal dari keinginan untuk “hidup diluar kemampuan mereka”, namun penelitian mengungkapkan bahwa manusia berkreasi adalah karena adanya kebutuhan dasar, seperti keamanan, cinta, dan penghargaan. Mereka juga termotivasi untuk berkreasi oleh lingkungannya dan manfaat dari kreasi seperti hidup yang lebih menyenangkan, kepercayaan diri yang lebih besar, kegembiraan hidup dan kemungkinan untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka.

Hambatan untuk menjadi lebih kreatif yaitu kebiasaan, waktu, tidak ada masalah, takut gagal, kebutuhan akan sebuah jawaban sekarang, kegiatan mental yang sulit diarahkan, takut bersenang-senang, dan kritik orang lain. Ensiklopedia Pendidikan (2017:127) menyatakan :

Cara untuk memunculkan gagasan kreatif yaitu (1) Kuantitas gagasan. Teknik-teknik kreatif dalam berbagai tingkatan keseluruhannya bersandar pada pengembangan pertama sejumlah gagasan sebagai suatu cara untuk memperoleh gagasan yang baik dan kreatif. Akan tetapi, bila masalahnya besar dimana kita ingin mendapatkan pemecahan baru dan orisinal maka kita membutuhkan banyak gagasan untuk dipilih. (2) Teknik *brainstorming*. Merupakan cara terbanyak yang digunakan, tetapi juga merupakan teknik pemecahan kreatif yang tidak banyak diapahami. Teknik ini cenderung menghasilkan gagasan baru yang orisinal untuk menambah jumlah gagasan konvensional yang ada. (3) Sinektik. Merupakan suatu metode atau proses yang menggunakan metafora atau analogi untuk menghasilkan gagasan kreatif atau wawasan segar kedalam permasalahan, maka proses sinektik mencoba membuat yang asing menjadi akrab dan juga sebaliknya. (4) Memfokuskan tujuan. Membuat seolah-olah apa yang diinginkan akan terjadi besok, telah terjadi saat ini dengan menggunakan visualisasi yang kuat. Apabila proses itu dilakukan secara berulang-ulang maka pikiran anda akan terpusat kearah tujuan yang dimaksud dan terjadilah proses autosugestik dalam diri maupun keluar.

c. Membangun Kreativitas dalam Pembelajaran

Mulyono (2017:9) menyatakan bahwa “Kreativitas merupakan sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari”. Hampir semua manusia berhubungan dengan proses kreativitas, yang dikembangkan melalui seni atau penemuan-penemuan baru. Kreativitas merupakan bagian dari kehidupan kita sehari-hari dan

berlangsung sepanjang hayat. Untuk meningkatkan kapasitas pemecahan masalah, ekspresi kreatif, empati dan hubungan sosial. Konsep ini menekankan bahwa ide-ide yang bermakna dapat ditingkatkan melalui aktivitas kreatif untuk memperkaya pemikiran.

Istriani dan Intan Pulungan (2015:141) menyatakan bahwa “Penemuan kreatif sama dalam semua bidang, baik dalam bidang seni, ilmu maupun dalam rekayasa. Selain itu, penemuan kreatif ditandai oleh beberapa proses intelektual. Ide ini bertentangan dengan keyakinan umum, yang memandang kreativitas terbatas pada bidang seni, padahal ilmu dan rekayasa juga merupakan penemuan manusia”. Asmani (2016:24) menyatakan “Untuk meningkatkan kualitas belajar murid, dibutuhkan sebuah proses kreatif dalam pembelajaran, yakni upaya-upaya penting yang dilakukan untuk mendayagunakan potensi kognitif dan afektif dari murid secara optimal, sehingga ide-ide baru dan cerdas lebih terakomodasi”.

Proses kreatif juga berarti cara membuat semua murid memiliki sebuah fakta. Selain itu, proses kreatif juga berarti bahwa setiap murid mampu mengamati hal-hal detail yang menjadi rujukan dalam berpendapat maupun menyelesaikan permasalahan, baik untuk dirinya sendiri maupun komunitas dalam masyarakat. Apa yang diungkapkan diatas dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas yang ada pada umumnya lebih menekankan pada aspek kognitif, sehingga kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pemahaman bahan pengetahuan dan ingatan. Dalam situasi yang demikian, biasanya peserta didik dituntut untuk menerima apa-apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya. Guru pada umumnya kurang menyenangkan suasana pembelajaran yang peserta didiknya banyak bertanya mengenai hal-hal diluar konteks yang dibicarakannya. Dikarenakan kondisi yang demikian, maka aktivitas dan kreativitas para peserta didik terhambat atau tidak dapat berkembang secara optimal.

d. Media Pembelajaran Kreatif

Sebuah ide kreatif seorang guru sangat diperlukan untuk dapat mengubah situasi pembelajaran menjadi menarik dan efektif sekaligus mengajak siswa lebih aktif. Jika saat ini adalah era teknologidigital,ada kemungkinan ide pembelajaran

yang kita kembangkan adalah lebih banyak berhubungan dengan teknologi digital karena secara mayoritas siswa akan lebih tertarik menghadapi sesuatu yang *uptodate*. Dalam era globalisasi persoalan-persoalan yang muncul dalam pembelajaran salah satunya harus diantisipasi dengan inovasi-inovasi terhadap model pembelajaran atau media pembelajaran. Seorang guru merupakan innovator yang pada dasarnya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi pembelajaran. Kurniasih (2017:10) menyatakan bahwa:

Guru sebagai inovator pembelajaran harus meningkatkan kemampuan diantaranya :

1. Teknologi yang merupakan kekuatan pendorong inovasi dan kesuksesan. Teknologi memang merupakan salah satu sumber inovasi, akan tetapi bukanlah satu-satunya. Kenyataannya saat ini banyak guru yang berupaya meraih keberhasilan untuk berinovasi.
2. Ada kreativitas yang tergantung gagasan-gagasan yang dimunculkan. Seorang inovator adalah orang yang berhasil mengambil peluang-peluang untuk mewujudkan gagasan-gagasan yang ada dan secara realita dapat dikembangkan.

Beberapa pengembangan media pembelajaran kreatif yang sudah ada dikembangkan dan dimanfaatkan oleh siswa antara lain:

a. Flashcard

FlashCard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Kelebihan flashcard adalah : (1) mudah dibawa (2) praktis (3) gampang diingat (4) menyenangkan

b. Flannelgraf

Flannelgraf adalah media pembelajaran berupa guntingan-guntingan gambar atau tulisan yang pada bagian belakangnya dilapisi ampelas.

Kelebihan *flannelgraf* : (1) Gambar yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa (2) Gambar dapat ditambah dan juga dikurangi jumlahnya (3) Pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu kelompok atau individual.

e. Dampak Kreativitas Mengajar Guru

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide baru itu sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya maupun orang lain. Menurut Wati (2016:100), “Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat’. Dalam mengajar, guru setidaknya harus mengetahui macam-macam media pembelajaran apa saja yang sekiranya bisa dipergunakan untuk mensukseskan kegiatan pembelajaran dikelas. Bersama media pembelajaran akan sangat bermanfaat jika guru bisa mempergunakannya dengan baik dan benar.

Namun kenyataan yang terjadi masih banyak guru-guru yang tidak menunjukkan kretaiivitasnya dalam hal mengajar. Wati (2016:103) menyatakan bahwa :

Berikut dampak positif dan negatif kreativitas mengajar guru melalui media pemelajaran kreatif :

1) Dampak positif

- a. Menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa senang mengajukan pertanyaan atas pengalaman baru yang didapatnya.
- b. Guru bebas bereksplorasi dalam hal mengembangkan pengetahuan dan pola mengajarnya
- c. Guru tidak lagi kaku dan dapat memahami kondisi anak didik,serta memahami cara belajar mereka.
- d. Siswa menjadi lebih cekatan, berkarakter dinamis, aktif, eksploratif, dan penuh inisiatif. Kondisi ini diimbangi dengan guru yang mengajar sehingga mampu bertindak sesuai kondisi yang ada.
- e. Guru lebih mampu menemukan banyak ide baru yang positif di luar kurikulum. Ia dapat membuat anak didik terinspirasi unruk menemukan hal-hal yang baru dan lebih memahami informasi-informasi pengetahuan yang disampaikan gurunya.

2) Dampak Negatif

- a. Guru kurang menghargai siswa dikarenakan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas belajar.
- b. Siswa merasa kurang tertarik dengan guru yang mengajar dengan gaya konvensional.
- c. Siswa tidak memiliki kebebasan untuk mendiskusikan masalah secara terbuka dengan temannya karena pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru.
- d. Siswa tidak memiliki pengalaman belajar yang baru.
- e. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru hanya bersifat abstrak bagi siswa karena guru jarang mendesain pembelajaran kontekstual dan tidak memperlihatkan kondisi nyata tentang apa yang dipelajari oleh siswa.

3. Hakikat Guru

a. Pengertian Guru

Menurut Mulyasa (dalam Sanjaya2017:14), “Guru adalah komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan, yang harus mendapatkan perhatian sentral, pertama dan utama”. Oemar Hamalik (dalam Sanjaya2017:14) “Guru adalah sebagai pemimpin dalam kelasnya sekaligus sebagai anggota kelompok-kelompok dari siswa”. Menurut Hamalik (dalam Sanjaya 2017:14),”Guru adalah titik pokok dari suatu kurikulum”.

Ketika ilmu pengetahuan masih terbatas, ketika penemuan hasil-hasil teknologi belum berkembang hebat seperti sekarang ini, maka peran utama di sekolah adalah menyampaikan ilmu pengetahuan sebagai warisan kebudayaan masa lalu yang dianggap berguna sehingga harus dilestarikan. Dalam kondisi demikian guru berperan sebagai sumber belajar (*learningresources*) bagi siswa. Siswa akan belajar apa yang keluar dari mulut guru. Oleh karena itu, ada pepatah yang menyebutkan *bagaimanapun pintarnya siswa, maka tidak mungkin dapat mengalahkan pintarnya guru*. Apakah dalam kondisi yang demikian masih tetap dapat dipertahankan? Apakah ilmu pengetahuan sebagai warisan masa lalu yang harus dikuasai itu hanya dapat dipelajari dari mulut guru? Tentu saja tidak. Dalam

abad teknologi dan informasi ini siswa dapat mempelajarinya dari berbagai sumber.

Menurut pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru adalah pendidik atau pengajar yang bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun secara klasikal di sekolah.

b. Peran Guru dalam Pembelajaran

Guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Beberapa peran guru akan dijelaskan di bawah ini.

1) Guru sebagai sumber belajar

Peran guru sebagai sumber belajar merupakan peran yang sangat penting. Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran. Kita bisa menilai baik atau tidaknya seorang guru hanya dari penguasaan materi pelajaran. Sanjaya (2017: 21) menyatakan “Dikatakan guru yang baik manakala ia dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, sehingga benar-benar ia berperan sebagai sumber belajar bagi anak didiknya”. Apa pun yang ditanyakan siswa berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang diajarkannya, ia akan bisa menjawab dengan penuh keyakinan. Sebaliknya, dikatakan guru yang kurang baik manakala ia tidak paham tentang materi yang diajarkannya. Prilaku guru yang demikian menyebabkan hilangnya kepercayaan pada diri siswa, sehingga akan sulit mengendalikan kelas.

2) Guru sebagai fasilitator

Sanjaya (2017: 23) menyatakan “Sebagai fasilitator guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran’. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru sering bertanya :

Bagaimana caranya agar ia mudah menyajikan bahan pelajaran? Pertanyaan ini sekilas memang ada benarnya. Melalui usaha yang sungguh-sungguh guru ingin agar ia mudah menyajikan bahan pelajaran dengan baik. Namun demikian, pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berorientasi pada guru. Oleh karena itu lebih bagus manakala pertanyaan tersebut diarahkan pada siswa, misalnya apa yang harus dilakukan agar siswa mudah mempelajari bahan pelajaran sehingga tujuan belajar tercapai secara optimal. Pertanyaan tersebut

mengandung makna kalau tujuan mengajar adalah mempermudah siswa belajar. Inilah hakikat peran fasilitator dalam proses belajar mengajar.

3) Guru sebagai pengelola

Menurut Kurniasih dan Sani (2017:64), “Sebagai pengelola pembelajaran (*Learningmanager*), guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman, Melalui pengelolaan kelas yang baik guru dapat menjaga kelas tetap kondusif”.

4) Guru sebagai demonstrator

Guru sebagai demonstrator yang dimaksud adalah peran guru untuk mempertunjukkan kepada siswa sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan. Sanjaya (2017:26) menyatakan “Ada dua konteks guru sebagai demonstrator. *Pertama*, sebagai demonstrator berarti guru harus menunjukkan sikap-sikap yang terpuji. Dalam setiap aspek kehidupan, guru merupakan sosok ideal bagi setiap siswa. Biasanya apa yang dilakukan guru akan menjadi acuan bagi siswa. Dengan demikian, dalam konteks ini guru berperan sebagai model dan teladan bagi setiap siswa. Kedua, sebagai demonstrator guru harus dapat menunjukkan cara agar setiap materi pelajaran bisa lebih dipahami dan dipahami oleh setiap siswa”.

5) Guru sebagai pembimbing

Nizar dan Efendi (2018:14) menyatakan “Seorang guru dan siswa seperti halnya seorang petani dengan tanamannya. Seorang petani tidak bisa memaksa agar tanamannya cepat berubah dengan menarik batang dan daunnya. Tanaman itu akan berbuah manakala ia memiliki potensi untuk berbuah serta telah sampai pada waktunya untuk berbuah. Tugas seorang petani adalah menjaga agar tanaman itu tumbuh dengan sempurna, tidak terkena hama penyakit yang bisa menyebabkan tanaman tidak berkembang dan tidak tumbuh dengan sehat, yaitu dengan cara meyemai, menyiram, memberi pupuk, dan memberi obat pembasmi hama. Demikian juga halnya dengan guru, guru tidak dapat memaksa agar siswa jadi “ini” atau jadi”itu”. Siswa akan tumbuh dan berkembang menjadi seseorang yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya. Tugas guru adalah

menjaga, mengarahkan, dan membimbing agar siswa tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, minat, dan bakatnya. Inilah makna peran pembimbing”.

6) guru sebagai motivator

Sanjaya (2017:28) menyatakan “Motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan, sebab memang motivasi muncul karena kebutuhan. Seseorang akan terdorong untuk bertindak manakala dalam dirinya ada kebutuhan. Kebutuhan ini yang menimbulkan keadaan ketidakseimbangan(ketidakpuasan), yaitu ketegangan-ketegangan dan ketegangan itu akan hilang manakala kebutuhan itu lebih terpenuhi”.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar.

7) Guru sebagai evaluator

Sebagai evaluator, guru berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Sanjaya (2017:31) menyatakan “Terdapat dua fungsi dalam memerankan perannya sebagai *evaluator*. Pertama, untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan atau menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap materi kurikulum. *Kedua*, untuk menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan seluruh kegiatan yang telah di programkan”.

c. Menjadi Guru Kreatif

Suyatno (2017:21) mengatakan, “Jika guru termasuk orang yang kreatif, berarti guru mempunyai sifat kreatif”.

Sikap kreatif ditandai dengan hal-hal berikut :

1. Keterbukaan terhadap pengalaman baru.
2. Kelenturan dalam berpikir.
3. Kebebasan dalam ungkapan diri.
4. Menghargai fantasi.
5. Minat terhadap kegiatan kreatif.
6. Kepercayaan terhadap gagasan sendiri.
7. Kemandirian dalam memberikan pertimbangan sendiri.

Selanjutnya, untuk menjadi guru kreatif, gunakan kata “jangan” seperti berikut :

- 1) Jangan membayangkan sesuatu itu sulit dan akan menemui kegagalan sebelum anda mencoba beberapa kali.
- 2) Jangan takut dengan alat dan bahan yang sulit di dapat.
- 3) Jangan berpikiran bahwa kreatif itu berkaitan dengan dana yang besar.
- 4) Jangan beranggapan bahwa kreativitas itu membutuhkan waktu yang banyak.
- 5) Jangan percaya dengan anggapan bahwa untuk kreatif dibutuhkan pemikiran yang mendalam.
- 6) Jangan memvonis bahwa kreativitas itu milik orang-orang tertentu.
- 7) Jangan menuduh bahwa diri anda tidak dapat kreatif.
- 8) Jangan terlalu takut bertanya kepada siapa saja.
- 9) Jangan terlalu asyik dengan kebiasaan selama ini.
- 10) Jangan mudah putus asa, mudah jenuh, mudah marah, dan mudah mengatakan gagal.

Asmani (2016:20) mengemukakan bahwa “Guru kreatif adalah guru yang selalu bertanya kepada dirinya sendiri, apakah ia sudah menjadi guru yang baik? Apakah ia sudah mendidik dengan benar? Apakah muridnya mengerti pelajaran yang ia sampaikan? Ia selalu melakukan introspeksi dan memperbaiki diri, merasa kurang dalam proses pembelajaran, tidak pernah puas dengan apa yang ia lakukan, dan selalu ada inovasi baru yang diciptakan dalam proses pembelajarannya”.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar banyak sekali dibicarakan dalam dunia pendidikan, terutama tentang pengertian hasil itu sendiri. Untuk lebih jelasnya di bawah ini akan disajikan beberapa pengertian hasil oleh para pakar pendidikan, Nana Sudjaa (2016) mendefenisikan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Bagi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Bagi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Agar guru dapat mengetahui perkembangan sampai dimana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menentukan kemajuan yang dicapai siswa, maka dalam hal ini harus ada kriteria yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan defenisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini. Agar guru mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

B. Kerangka Berpikir

Kreativitas mengajar terkait dengan kemampuan mengajar yang dapat menciptakan suasana kondusif sehingga membuat murid merasa nyaman dan tertantang dalam belajar dengan membuat kombinasi-kombinasi baru dan menghubungkan ide-ide yang sebelumnya tidak dihubungkan sehingga

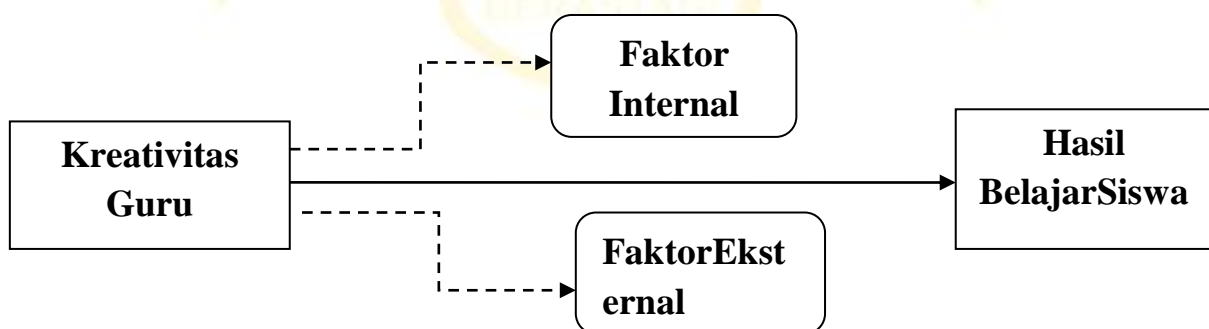
memungkinkan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu permasalahan dimana hal tersebut dapat menjadi karya yang orisinal yang sebelumnya tidak ada.

Makna guru adalah seorang yang berprofesi sebagai pengajar yang membimbing muridnya untuk memahami suatu ilmu pengetahuan dan menguasai keterampilan pada suatu daerah tertentu. Secara umum guru memiliki peran di kelas yang sangat luas, ini merupakan bagian dari tanggung jawab keilmuannya, demikian pula secara khusus untuk memupuk bakat dan kreatifitas siswa. Guru sebagai pemimpin dikelas dituntut untuk dapat mengelola kelas dengan baik, agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif, dan kondusif.

Keberhasilan siswa dalam belajar tidak lepas dari peran guru yang mampu memotivasi dan menciptakan suasana belajar yang harmonis, kondusif, dan menyenangkan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam belajar, maka perlu diadakan pengukuran dan penilaian yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dilakukan agar hasil dari evaluasi tersebut dapat lebih akurat. Dalam menginformasikan prestasi siswa dan data-data tersebut diolah menjadi raport sebagai laporan kepada orang tua.

Berdasarkan uraian di atas peneliti membuat kesimpulan sementara bahwa untuk menghasilkan prestasi siswa yang tinggi maka perlu kiranya bagi guru untuk mengasah kemampuan kreatifitasnya semaksimal mungkin.

Secara skema kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :



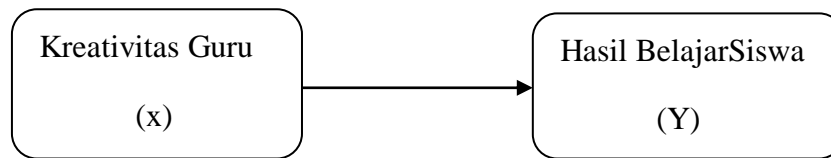
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

—————> : Kerangka yang akan diteliti

- - - - -> : Kerangka yang tidak diteliti

Berdasarkan paparan tersebut, hubungan antara variabel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Hubungan Variabel Penelitian

Keterangan :

Variabel X : Kreativitas guru

Variabel Y : Hasil belajar siswa

—————> : Pengaruh

1. Variabel (X) Kreativitas mengajar guru

Kreativitas mengajar guru disini adalah kemampuan guru dalam mengajar agar tercipta suasana belajar yang nyaman dan tenang dengan menciptakan ide-ide baru yang dapat membuat siswa merasa tertantang dalam belajar. Variabel ini disebut variabel bebas yaitu yang memberi pengaruh terhadap variabel lain.

2. Variabel (Y) Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa disini ialah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 040530 Bunuraya Kec. Tigapanah Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Definisi Operasional

1. Kreativitas adalah segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman, atau model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan.
2. Guru adalah pendidik atau pengajar yang bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun secara klasikal di sekolah.
3. Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan secara sadar dan melewati beberapa tahapan untuk memperoleh pengetahuan, merubah sikap serta menambah keterampilan.
4. Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan guru di sekolah untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan merubah sikap.
5. Pembelajaran merupakan suatu interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya agar memperoleh pengetahuan, keterampilan dan merubah sikap.
6. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.