

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Kajian Tentang Kreativitas Guru**

###### **a. Pengertian Kreativitas Guru**

Kreativitas berasal dari bahasa Inggris *creativity* yang berarti kemampuan yang dimiliki seorang individu dalam memproduksi karya, ide, teknik, atau produk yang orisinal dan bermanfaat untuk memecahkan problem yang dihadapi.<sup>1</sup> Pengertian mengenai kreativitas yang lain dikemukakan oleh *Lubart* bahwa karakteristik dari kreativitas selalu berkaitan dengan (1) pemikiran dan perilaku yang imajinatif, (2) tindakan imajinatif tersebut bertujuan, (3) proses yang menghasilkan sesuatu yang orisinal, dan (4) bermanfaat sesuai dengan tujuannya.<sup>2</sup>

Kreativitas adalah proses menantang ide-ide dan cara-cara melakukan hal-hal yang sudah diterima untuk menemukan solusi-solusi atau konsep-konsep baru.<sup>3</sup> Menjadi kreatif berarti melihat ide-ide atau objek dalam konteks yang berbeda dengan mengenai potensi mereka untuk digunakan dengan cara berbeda atau dengan mengemukakan ide-ide yang sebelumnya tak berhubungan satu sama

---

<sup>1</sup>Neila Ramdhani, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Jakarta: Naturatama, 2012), hal. 132

<sup>2</sup>*Ibid.*, hal. 132

<sup>3</sup>George P. Boulden, *Mengembangkan Kreativitas Anda*, (Jogjakarta: Dolphin Books, 2006), hal. 10

lain, yang bersama-sama menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru. Kreativitas menjadi unsur penting seorang guru dalam proses pembelajaran. Jika guru kreatif, maka kemungkinan besar murid akan kreatif.

Guru yang kreatif artinya guru yang memiliki daya cipta, misalnya dalam menyiapkan metode, perangkat, media, dan muatan materi pembelajaran.<sup>4</sup> Guru yang kreatif akan melahirkan siswa yang kreatif dan guru yang cerdas akan melahirkan siswa yang cerdas. Guru yang kreatif dan cerdas ini perlu banyak dilahirkan dengan penciptaan sistem, situasi, dan kondisi yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan guru yang kreatif dan cerdas.<sup>5</sup> Guru yang memiliki kreativitas tinggi dapat dikatakan sebagai guru kreatif. Guru kreatif tidak akan merasa cukup hanya menyampaikan materi saja. Seorang guru kreatif biasanya tidak sekedar membawa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus saja ketika akan mengajar. Guru kreatif akan selalu berpikir untuk membawa alat peraga sebagai media pembelajaran supaya peserta didik bisa lebih memahami materi yang disampaikan.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>Jamal Ma'mur Asmani, *7 Kompetensi Guru Menyenangkan dan Profesional*, (Jogjakarta: Power Books (Indah), 2009), hal. 179

<sup>5</sup>*Ibid.*, hal. 181

<sup>6</sup>Mulyana A. Z., *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), hal. 133-134

**b. Ciri-Ciri Guru Kreatif**1. Kelancaran (*fluency*)

Artinya guru mampu menghasilkan ide-ide yang akurat sesuai dengan masalah yang dihadapi. Ide-ide yang dikemukakan merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi suatu masalah. Biasanya ide ini muncul secara spontan.

2. Fleksibilitas (*flexibility*)

Guru mampu membuka pikiran. Dalam hal ini, kemampuan ini bisa dimanfaatkan untuk membuat ide baru dengan memperhatikan ide-ide yang telah dikemukakan sebelumnya. Solusi yang dihasilkan dari pemikiran ini biasanya bisa memuaskan berbagai pihak yang terlibat dalam merumuskan suatu pemikiran.

3. Orisinalitas (*originality*)

Guru mampu menciptakan ide baru. Guru memiliki kemampuan menciptakan ide baru merupakan guru yang kreatif. Guru dengan kemampuan menciptakan ide baru dibutuhkan terutama ketika berbagai solusi tidak dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Guru dengan kreativitas tinggi bisa mencari alternatif pemecahan masalah tinggi dan rendah. Kreativitas seorang guru bisa dilihat dari ide baru yang berhasil dibuatnya dan keberhasilan ide tersebut saat dilaksanakan.

#### 4. Elaborasi (*elaboration*)

Seorang guru mampu melihat suatu masalah secara mendetail. Kecermatan seorang guru dalam memandang sebuah masalah akan berpengaruh pada mutu hasil kreativitasnya. Semakin guru memperhatikan detail masalah, kreativitas pemecahan masalah akan semakin spesifik.

#### 5. Visualisasi (*visualization*)

Untuk berimajinasi dan memvisualkan konsep abstrak dari sudut pandang yang berbeda. Kemampuan ini banyak dimiliki oleh seniman yang berkecimpung dalam mengembangkan produk dan pelukis.

#### 6. Transformasi (*transformation*)

Kemampuan untuk mengubah suatu benda atau suatu gagasan menjadi benda atau gagasan lainnya, melihat makna dan manfaatnya dengan cara baru sehingga memberikan nilai tambah dari sebuah produk.

#### 7. Intuisi (*intuition*)

Kemampuan untuk melihat hubungan atau kaitan suatu hal dengan hal yang lain, dalam kondisi informasi yang terbatas. Kemampuan ini biasanya dihasilkan oleh seorang yang berada pada situasi mendesak.

## 8. Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan mengombinasikan bagian-bagian dari sebuah konsep ke dalam sebuah keseluruhan yang kompak dan logis.<sup>7</sup>

### c. Kemampuan Yang Harus Dimiliki Seorang Guru Kreatif

#### 1. Inovatif

Kemampuan yang harus dimiliki guru kreatif adalah selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Guru kreatif selalu mencari cara bagaimana agar peserta didik senang, memahami materi yang disampaikan, dan tertarik dengan materi pembelajaran yang diajarkan.<sup>8</sup>

#### 2. Mudah bergaul

Seorang guru kreatif mudah bergaul sehingga semua orang merasa dekat dengannya. Sifat ini membuat seseorang guru bisa dekat dengan peserta didik dan semua orang yang ada disekitar kegiatan belajar mengajar. Guru seakan-akan menjadi teman bagi peserta didik sehingga fungsi guru bukan hanya sekedar pengajar dikelas. Guru bisa diajak peserta didik untuk bertukar pikiran atau tempat mencurahkan kegelisahan.<sup>9</sup>

#### 3. Mampu membaca karakter peserta didik

Kemampuan membaca karakter adalah salah satu kelebihan yang dimiliki guru kreatif. Dengan kemampuan yang dimiliki, guru bisa menyesuaikan cara belajar bagi setiap peserta didiknya, karena

---

<sup>7</sup>Neila Ramdhani, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Jakarta: Naturatama, 2012), hal. 134

<sup>8</sup>*Ibid.*, hal. 135

<sup>9</sup>*Ibid.*, hal. 135

setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter akan mempengaruhi daya serap anak terhadap materi yang diajarkan. Guru kreatif akan dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik sesuai dengan karakternya masing-masing.<sup>10</sup>

#### 4. Peduli pada peserta didik

Sikap peduli pada peserta didik merupakan salah satu bentuk kasih sayang guru kepada peserta didik. Kepedulian guru bisa diwujudkan dalam berbagai bentuk, misalnya membantu peserta didik yang kesulitan memahami materi pelajaran, menasehati jika peserta didik melakukan kesalahan, atau berempati ketika peserta didik dilanda keduakaan.<sup>11</sup>

#### 5. Cekatan

Guru yang kreatif bisa bekerja dengan cekatan agar dapat menangani berbagai masalah dengan cepat dan baik. Ia tidak pernah menunda mengatasi masalah. Berbagai masalah yang dihadapi akan secepatnya diselesaikan dengan baik.<sup>12</sup>

#### 6. Banyak Akal

Banyak akal artinya guru mempunyai cara untuk menjadikan anak pintar. Jadi, bila dalam pembelajaran guru menggunakan metode tertentu dan peserta didik tidak tertarik atau tidak memahaminya, guru dapat menggunakan metode yang lebih sesuai.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup>*Ibid.*, hal. 135

<sup>11</sup>*Ibid.*, hal. 136

<sup>12</sup>*Ibid.*, hal. 137

<sup>13</sup>*Ibid.*, hal. 137

## 2. Kajian Tentang Alat Peraga Edukatif

### a. Pengertian Alat Peraga Edukatif

Alat peraga adalah alat-alat pelajaran secara penginderaan yang tampak dan dapat diamati. Alat-alat peraga diperlukan sekali di dalam memberikan pelajaran kepada anak untuk memudahkan di dalam memberikan pelajaran dan memahami pelajaran dengan jelas atau menguasai isi dan kecakapan pelajaran dengan baik. Tentunya setiap alat peraga yang mau dipergunakan disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang akan dicapainya, atau pelajaran yang akan diberikan kepada anak menurut kadar keperluannya saja. Sebab pemakaian alat peraga yang terlalu banyak akan melambankan anak-anak berpikir abstrak dan sebaliknya penyampaian pendidikan yang verbalistis akan membosankan anak.<sup>14</sup>

### b. Jenis-Jenis Alat Peraga Edukatif

Alat-alat peraga ditinjau dari tingkatan pengalaman murid dapat dibagi dalam tiga golongan.<sup>15</sup> Golongan pertama adalah alat-alat yang merupakan benda-benda sebenarnya, yakni benda-benda riil yang dipakai manusia dalam kehidupan sehari-hari. Golongan kedua adalah alat-alat yang merupakan benda penganti, seringkali dalam bentuk tiruan benda sebenarnya. Benda-benda penganti ini berfungsi sebagai alat-alat pengajaran bilamana karena sesuatu sebab benda itu lebih praktis digunakan dari pada benda-benda sebenarnya. Golongan ketiga

---

<sup>14</sup>Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2014), hal. 66

<sup>15</sup>Winarno Surachmad, *Metodologi Pengajaran Nasional*, (Bandung: CV. Jemmars), hal.

adalah bahasa baik lisan maupun tulisan, bahasa memberikan pengalaman verbal yang tinggi tingkat abstraksinya dibandingkan dengan dua golongan alat terdahulu. Semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi di mana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut. Bentuk benda asli yang dipilih untuk pengajaran sebaiknya dibedakan berdasarkan tujuan benda tersebut digunakan. Paling tidak, terdapat tiga macam benda asli yakni:<sup>16</sup>

a. *Unmodified real thing*

*Unmodified real thing* adalah benda yang sebagaimana adanya, tanpa perubahan, kecuali hanya dipindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda ini memiliki beberapa ciri, di antaranya dapat digunakan, hidup, dalam ukuran yang normal, dapat dikenal dengan nama sebenarnya.

b. *Modified real things*

Dalam kategori ini termasuk *mock-up* (replika / imitasi / tiruan), miniatur dan *cutaways* (potongan-potongan). *Mock ups* adalah benda asli versi yang disederhanakan, yang dibuat hanya bagian penting yang dibutuhkan (tidak seutuhnya). *Mock ups* sangat efektif

---

<sup>16</sup>Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta; Gaung Persada Press, 2012), hal. 107



untuk belajar, karena disamping dapat mengkonkretkan yang abstrak juga dapat menarik perhatian. Sifatnya yang mendekati kepada realitas memberikan pengertian yang lebih baik. Contohnya yaitu benda tiruan bola langit, tata surya dan masih banyak yang lainnya. Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan proses. Contohnya seperti miniatur kapal. Diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Bentuk lain dari *modified real things* adalah *cutaway*. Biasanya benda ini mengimplikasikan kepada alat-alat mekanik, seperti mesin, melalui potongan yang telah dibuat untuk penelitian dan bagian-bagian tersembunyi, yang bergerak maupun statis. *Cutaway* (potongan-potongan, bagian-bagian) bisa dalam bidang biologi dan anatomi.

c. *Specimens*

Sebuah *specimen* kadang-kadang tidak dimodifikasi biasanya bagian dari lingkungan. Seringkali diartikan sebagai sampel dari suatu benda dalam grup atau kategori

yang sama. *Specimen* yang digunakan dalam pengajaran biasanya dalam kemasan botol, box dan lain-lain.<sup>17</sup>

**c. Prinsip-prinsip pengembangan alat peraga edukatif**

Adapun secara prinsipnya, pengembangan APE sebaiknya meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
5. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>*Ibid.*, hal. 109

<sup>18</sup>Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal. 8

#### **d. Kriteria Alat Peraga Edukatif**

Dalam pemakaian alat peraga tentunya memiliki beberapa kriteria yang harus dipahami terlebih dahulu seperti:

1. Alat peraga dipilih sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai kompetensinya oleh siswa.
2. Alat peraga dapat membantu memahami konsep materi pembelajaran dan bukan sebaliknya.
3. Alat peraga mudah penggunaannya.
4. Alat peraga disesuaikan dengan tahap berpikir anak.<sup>19</sup>

### **3. Kajian Tentang Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar yaitu:

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengarahan
3. Sikap dan cita-cita

---

<sup>19</sup>Widyantini, *Pemanfaatan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika SMP Diklat SMP Jenjang Dasar.(online)*, (Yogyakarta: Depdiknas Yogyakarta), hal. 5

Menurut Bloom ada tiga ranah atau domain hasil belajar, yaitu:

1. Ranah kognitif, yaitu berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.
2. Ranah afektif, yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. Ranah psikomotor, yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

#### **b. Ciri-Ciri Belajar**

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
2. Perubahan perilaku. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
3. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman

4. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.<sup>20</sup>

### **c. Prinsip-Prinsip Belajar**

1. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif.
2. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya
3. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
4. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
5. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.<sup>21</sup>

### **d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa kadang-kadang mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Beberapa diantara siswa mengalami kemajuan, namun ada pula yang justru mengalami kemunduran. Kemajuan atau kemunduran hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Hasil belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang mempengaruhinya. Secara umum faktor-faktor yang

---

<sup>20</sup>Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Medi, 2007), hal. 15

<sup>21</sup>*Ibid.*, hal. 16

mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, misalnya keadaan jasmani dan rohani. Keadaan jasmani yang sehat/tidak cacat biasanya mempengaruhi hasil belajar peserta didik lebih baik dari peserta didik yang mempunyai keadaan jasmani yang kurang sehat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya faktor keluarga, masyarakat, dan kondisi sekolah. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

#### 1. Faktor internal

Faktor internal meliputi faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

- a. Faktor jasmaniah meliputi, faktor kesehatan dan cacat tubuh.
  1. Faktor kesehatan berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian- bagiannya, bebas dari penyakit.
  2. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik badannya atau anggota badannya.
- b. Faktor Psikologis meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan sebagaimana yang telah di jelaskan sebagai berikut:
  1. Intelegensi adalah kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif.

2. Perhatian adalah menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.
  3. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.
  4. Bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
  5. Motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
  6. Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang.
  7. Kesiapan adalah kesiediaan untuk memberikan respon atau bereaksi.
- c. Faktor Kelelahan ini di bagi menjadi 2 dua yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

Kelelahan jasmani adalah terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

## 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Sebagaimana di jelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor keluarga terdiri dari lima cara yaitu, cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, Pengertian orang tua, Latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah meliputi sembilan cara yaitu, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat meliputi empat cara yaitu, kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.<sup>22</sup>

## 4. Kajian Tentang Pembelajaran Tematik

### a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.<sup>23</sup> Pembelajaran tematik merupakan pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema.

---

<sup>22</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 54-71

<sup>23</sup>Trianto, *Mengembangkan Model pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2009), hal. 78



Pembelajaran tematik dengan demikian adalah “pembelajaran terpadu atau terintegrasi” yang melibatkan beberapa pelajaran, bahkan lintas rumpun mata pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Diterapkannya pendekatan tematik dalam pembelajaran, membuka ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengalami sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesan, dan menyenangkan.<sup>24</sup>

#### **b. Landasan Pembelajaran Tematik**

Landasan pembelajaran tematik berangkat pada tiga landasan yaitu sebagai berikut:

##### 1. Landasan filosofis

Secara filosofis bahwa anak didik mempunyai kemampuan untuk melakukan perubahan secara signifikan dalam kehidupannya walaupun bersifat evolusionis, karena lingkungan hidup anak didik merupakan suatu dunia yang terus berproses (*becoming*) secara evolusionis pula.

##### 2. Landasan psikologis

Secara teoritik maupun praktik pembelajaran tematik berlandaskan pada psikologi perkembangan dan psikologi belajar.

---

<sup>24</sup>Departemen Agama RI, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), hal. 3

Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada anak didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi atau materi pembelajaran tematik tersebut di sampaikan kepada anak didik dan bagaimana pula anak didik harus mempelajarinya.

Teori perkembangan mental *piaget* yang biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif bahwa setiap tahap perkembangan intelektual dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan pada anak kecil perkembangan berpikirnya ditandai dengan gerakan-gerakannya, kemudian berpikir melalui benda konkret sampai berpikir secara abstrak. Kemampuan berpikir semacam ini tidak sama persis antara satu anak dengan anak lainnya, tetapi bergantung dan sesuai dengan irama perkembangan anak. Pengetahuan anak menurut *piaget*, tidak diperoleh secara pasif melainkan melalui tindakan, perkembangan kognitif anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Dalam upaya mengimplementasikan teori belajar yang mendorong tercapainya pembelajaran tematik dari sisi psikologi

belajar, maka ada baiknya mengambil saran dari Tytler, bahwa rancangan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri
- b. Memberi kesempatan kepada anak didik untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif.
- c. Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mencoba gagasan baru
- d. Mendorong anak didik untuk memikirkan perubahan gagasan mereka
- e. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

### 3. Landasan yuridis

Dalam implementasi pembelajaran tematik diperlukan payung hukum sebagai landasan yuridisnya. Payung hukum yuridis adalah sebagai legalitas penyelenggaraan pembelajaran tematik, dalam arti bahwa pembelajaran tematik dianggap sah bilamana telah mendapatkan legalitas formal. Pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah: UUD 1945, UU Nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pembelajaran terpadu juga dilandasi oleh landasan Normatif dan landasan Praktis. Landasan Normatif menghendaki bahwa, pembelajaran terpadu hendaknya dilaksanakan berdasarkan gambaran ideal yang ingin dicapai oleh tujuan-tujuan pembelajaran. Sedangkan, landasan Praktis, mengharapkan bahwa pembelajaran terpadu dilaksanakan dengan memperhatikan situasi dan kondisi praktis yang berpengaruh terhadap kemungkinan pelaksanaannya mencapai hasil yang optimal.<sup>25</sup>

### c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
5. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Trianto, *Mengembangkan Model pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2009), hal. 101-105

<sup>26</sup>Departemen Agama RI, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), hal. 162-163

Sebagai model pembelajaran di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, pembelajaran tematik memiliki karakteristik antara lain:

1. Berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

1. Holistik
2. Bermakna
3. Autentik
4. Aktif.<sup>27</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Terdapat penelitian yang hampir mirip dengan penelitian yang diajukan oleh peneliti ini, hanya saja peneliti belum menemukan tulisan yang sama. Maka di bawah ini peneliti tampilkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

1. Penelitian ini ditulis oleh Rangga Andrianto dengan judul “Pengembangan Alat Peraga Edukatif Misbilbul ( Mistar Bilangan Bulat ) Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas IV di SDN Golo, Umbulharjo,

---

<sup>27</sup>Trianto, *Mengembangkan Model pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2009), hal. 165-166

Kota Yogyakarta, Yogyakarta” diperoleh hasil bahwa, ditinjau dari validasi materi mendapatkan perolehan skor 48 dengan rerata skor 4,8 dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media mendapatkan perolehan skor 90 dengan rerata skor 4,5 dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan hasil penelitian ditinjau dari tahap uji coba produk, uji coba produk dinyatakan hasil penelitian dinyatakan “Layak” sebanyak 92%, uji pemakaian dinyatakan “Layak” sebanyak 97%. Alat Peraga Edukatif Misbilbul dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat untuk dijadikan penunjang dalam belajar siswa kelas IV SD.<sup>28</sup>

2. Penelitian ini ditulis oleh Cici Nilawati., dkk, dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga Edukatif “ diperoleh hasil bahwa penggunaan alat peraga edukatif pada materi peranan sebagai anggota keluarga siswa kelas II SD Negeri 23 Lundang Baru tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa. Siswa sangat aktif mempersiapkan diri menerima pelajaran, dapat mengikuti arahan guru, tidak bermain saat guru menjelaskan materi, alat peraga edukatif ini dapat melatih siswa untuk berani berbicara dan mengemukakan pendapat.<sup>29</sup>
3. Penelitian ini ditulis oleh Bunga Nita Damanik dengan judul “Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA

---

<sup>28</sup>Rangga Andrianto, Skripsi : *Pengembangan Alat Peraga Edukatif Misbilbul ( Mistar Bilangan Bulat ) Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas IV di SDN Golo, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Yogyakarta* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017)

<sup>29</sup>Cici Nilawati., Dkk, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga Edukatif” *Jurnal Vox Edukasi*, Vol 7, No. 2, 2016

Menggunakan Model *Discovery Learning* dikelas V MIN Medan Tembung Tahun 2018/2019” diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar penggunaan alat peraga dengan menggunakan Model *Discovery learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 12 Kota Medan.<sup>30</sup>

4. Penelitian ini ditulis oleh Sita Dwi Jayanti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga *Block Dienes* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Perkalian dan Pembagian (Penelitian Quasi eksperimen pada Kelas II MI Al Hidayah Depok” diperoleh hasil yaitu: Dengan menggunakan alat peraga *block diener*, siswa lebih terampil dalam berhitung karena dengan bantuan alat peraga yang berbentuk kubus satuan. Hal ini memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal jika dibandingkan dengan kebiasaan menuntut siswa untuk menghafal konsep perkalian dan pembagian. Selain itu, penggunaan *block dienes* dapat memicu minat siswa dalam mengerjakan soal karena bantuan alat peraga yang mudah diaplikasikan namun sangat efektif jika digunakan dalam operasi hitung. Sehingga, penggunaan alat peraga *block dienes* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang tanpa menggunakan alat peraga.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>Nita Damanik, Skripsi: *Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model Discovery Learning dikelas V MIN Medan Tembung Tahun 2018/2019*, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019)

<sup>31</sup>Sita Dwi Jayanti, Skripsi: *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Block Dienes terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Perkalian dan Pembagian (Penelitian Quasi Eksperimen pada Kelas II MI Al-Hidayah Depok*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014)

5. Penelitian ini ditulis oleh Fatimah Nur Ismiyasari dengan judul “Penggunaan Alat Peraga Edukatif “Magic Box” dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/ 2017” diperoleh hasil yaitu: Adanya peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga edukatif magic box. Hal ini terbukti dari perolehan hasil aktivitas belajar yang mengalami peningkatan dari skor terendah 1 menjadi 9 dan skor tertinggi 4 menjadi 15 yang sebelumnya termasuk dalam kategori siswa yang kurang aktif menjadi siswa yang sangat aktif dalam pembelajaran dan diperoleh  $\geq 75\%$  keseluruhan siswa sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran.<sup>32</sup>

**Daftar Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Rangga Andrianto dengan judul “Pengembangan Alat Peraga Edukatif Misbilbul (Mistar Bilangan Bulat) Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas IV di SDN Golo, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Yogyakarta”	Persamaan terletak pada: 1. Membahas tentang alat peraga edukatif 2. Subjek penelitian kelas tinggi	Perbedaan terletak pada: 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Fokus penelitian merujuk pada kreativitas guru dalam menerapkan alat peraga edukatif yang sesuai (materi ajar, lingkungan belajar, menarik dan menyenangkan)

<sup>32</sup>Fatimah Nur Ismiyasari, skripsi: *Penggunaan Alat Peraga Edukatif “Magic Box” dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2017)



2	Cici Nilawati., dkk, dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga Edukatif “	Persamaan terletak pada: 1. Metode yang digunakan yaitu kualitatif 2. Membahas tentang alat peraga edukatif	Perbedaan terletak pada: 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Subjek penelitian kelas tinggi 3. Fokus penelitian merujuk pada kreativitas guru dalam menerapkan alat peraga edukatif yang sesuai (materi ajar, lingkungan belajar, menarik dan menyenangkan)
3	Bunga Nita Damanik dengan judul “Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> dikelas V MIN Medan Tembung Tahun 2018/2019”	Persamaan terletak pada: 1. Membahas tentang alat peraga edukatif 2. Subjek penelitian kelas tinggi	Perbedaan terletak pada: 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Metode yang digunakan yaitu kualitatif 3. Pendekatan yang digunakan deskriptif 4. Fokus penelitian merujuk pada kreativitas guru dalam menerapkan alat peraga edukatif yang sesuai (materi ajar, lingkungan belajar, menarik dan menyenangkan)
4	Sita Dwi Jayanti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga <i>Block Dienes</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Perkalian dan Pembagian (Penelitian Quasi eksperimen pada Kelas II MI Al Hidayah	Persamaan terletak pada: 1. Membahas tentang alat peraga edukatif	Perbedaan terletak pada: 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Subjek penelitian kelas tinggi 3. Fokus penelitian merujuk pada kreativitas guru dalam

	Depok”		menerapkan alat peraga edukatif yang sesuai (materi ajar, lingkungan belajar, menarik dan menyenangkan) 4. Metode yang digunakan yaitu kualitatif
5	Fatimah Nur Ismiyasari dengan judul “Penggunaan Alat Peraga Edukatif “Magic Box” dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/ 2017”	Persamaan terletak pada: 1. Membahas tentang alat peraga edukatif 2. Subjek penelitian kelas tinggi	Perbedaan terletak pada: 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Fokus penelitian merujuk pada kreativitas guru dalam menerapkan alat peraga edukatif yang sesuai (materi ajar, lingkungan belajar, menarik dan menyenangkan)

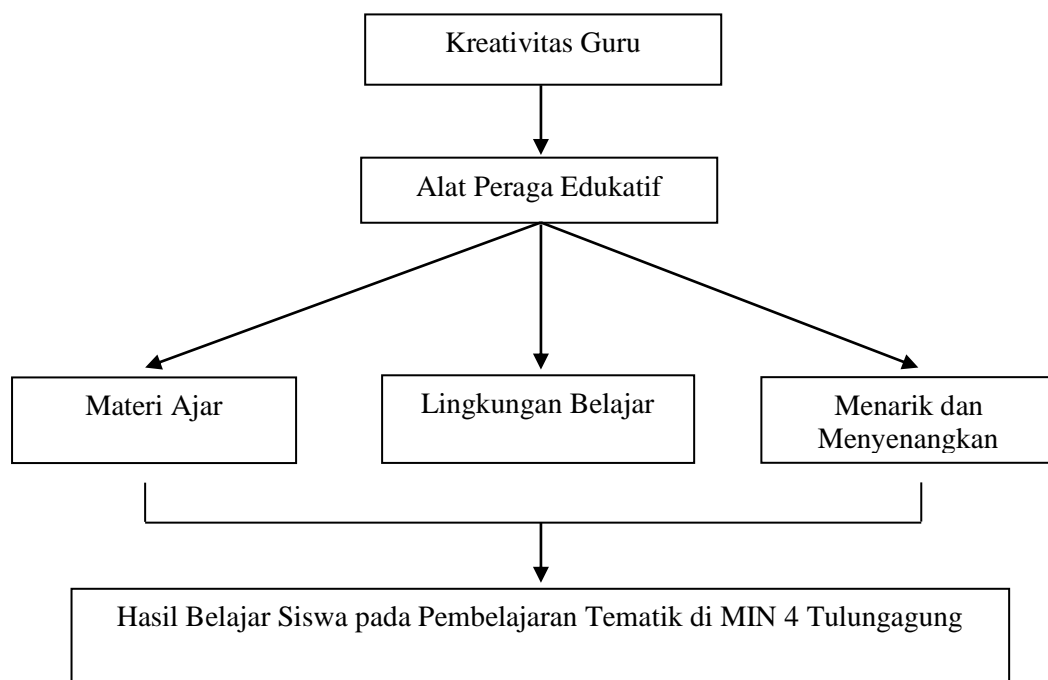
Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu: lokasi, fokus, subjek, dan metode penelitian yang berbeda. Kemudian persamaan dengan penelitian ini pada pembahasan alat peraga edukatif. Oleh karena itu penelitian ini bermaksud memperbaiki penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya. Pada penelitian ini menekankan tentang kreativitas guru dalam menerapkan alat peraga edukatif yang diterapkan pada pembelajaran Tematik dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian (kerangka berfikir) adalah serangkaian konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasar tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun, digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diangkat agar peneliti mudah dalam melakukan penelitian.

**Bagan 2.1**

#### **Paradigma Penelitian**



Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat digambarkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif akan memiliki banyak cara-cara agar siswanya dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Guru yang kreatif sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan agar tujuan suatu

pendidikan dapat tercapai. Kreativitas guru dalam mengajar dikelas dapat ditunjukkan seperti bagaimana seorang guru dapat menerapkan alat peraga edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran saat itu. Materi-materi pembelajaran itu sangatlah banyak, dan materi-materi tersebut ada materi yang tergolong mudah, sedang, dan sulit untuk dipahami oleh siswa, dari beberapa materi pembelajaran tersebut ada materi yang dengan mudah dipahami oleh peserta jika menggunakan alat peraga edukatif. Alat peraga edukatif memiliki banyak manfaat seperti melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, selain itu mengajar dengan menggunakan alat peraga edukatif akan membuat siswa menjadi senang. Seorang guru harus bisa meningkatkan hasil belajar siswanya, banyak cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu caranya menggunakan alat peraga edukatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menerapkan alat peraga edukatif yang sesuai dengan materi ajar, lingkungan belajar, serta menarik dan menyenangkan siswa.