

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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

##### **1. Belajar**

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilaku belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>14</sup> Dalam lingkup pendidikan, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.<sup>15</sup> Proses interaksi antara peserta didik dan guru (pendidik) merupakan faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Interaksi yang terjadi dalam kelas tersebut tidak terlepas dari penggunaan media yang disampaikan guru dalam memudahkan penyampaian informasi pembelajaran. Semakin menarik media yang digunakan serta semakin berkompetensi seorang guru, maka siswa akan lebih antusias dan berkontribusi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Belajar menghasilkan suatu perubahan pada nilai perbaikan, pada anggota tubuh bagian koordinasi, dan perubahan yang lainnya.<sup>16</sup> Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat

---

<sup>14</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, ( Bandung: CV. Yrama Widya, 2010), hal. 123

<sup>15</sup> Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riana, ( 2013), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, hal 5

<sup>16</sup> Adi Wijayanto, "Halaman Olahraga Nusantara". *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. Vol. 1 No. 2, Juli 2018, hal. 166.

melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.<sup>17</sup> Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, kesemuanya termasuk dalam cangkupan tanggung jawab guru. Jadi hakikat belajar adalah perubahan.<sup>18</sup>

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.<sup>19</sup> Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organism atau pribadi.<sup>20</sup>

Belajar dapat dimaknai sebagai proses perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.<sup>21</sup> Dalam artian belajar juga bisa disebut dengan sebuah proses perubahan pada kepribadian manusia.<sup>22</sup> Dapat diartikan bahwa belajar merupakan perubahan dalam hal tingkah laku dan kepribadian seseorang dikarenakan adanya

---

<sup>17</sup> Dr Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hl. 13

<sup>18</sup> Aswan Zain, Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: Rineka Cipta,2013), hlm.10

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.2

<sup>20</sup> Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag dan Azwin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.10-11

<sup>21</sup> Muhammad Darwis Dasopang, "*Belajar dan Pembelajaran*". *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. Vol. 03 No. 2, Desember 2017, hal. 334.

<sup>22</sup> Ni Luh Putu Ekayani, "*Pentingnya Penggunaan Media pembelajaran untuk Mneingkatkan Prestasi Blejara Siswa*". Vol. 1, Maret 2017, hal. 2.

interaksi antara stimulus dan respons, terjadinya perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>23</sup> Secara sederhana hasil belajar bisa diartikan dengan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>24</sup> Hasil belajar adalah tingkat kemampuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.<sup>25</sup> Hasil belajar bisa merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami, mempelajari, dan menerapkan materi yang disampaikan oleh guru. Prestasi belajar ini merupakan hasil yang telah diraih siswa setelah melaksanakan proses belajar yang biasanya dinyatakan ke dalam nilai angka maupun huruf. Hasil belajar adalah tingkat kemampuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Prestasi belajar ini merupakan hasil yang telah diraih siswa setelah melaksanakan proses belajar yang biasanya dinyatakan ke dalam nilai angka maupun huruf.

Hasil belajar mencakup prestasi belajar, kecepatan belajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar terutama diperoleh dari hasil evaluasi guru. Dalam banyak buku, hasil belajar juga diartikan sebagai

---

<sup>23</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, ( Jakarta: Kencana, 2017), hal. 129

<sup>24</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: Prenada Media Group,2013), hal. 5)

<sup>25</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan Edisi V*, ( Jakarta: Rajawali Pers, 1984), hal. 295

prestasi belajar. Menurut ahli pendidikan, hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor yang terdapat dalam diri peserta didik itu sendiri (faktor internal) dan faktor yang terdapat di luar diri peserta didik (faktor eksternal).<sup>26</sup>

Prestasi belajar adalah aspek yang penting karena dengan prestasi belajar guru bisa mengetahui perubahan tingkah laku siswa juga bisa diketahui pula mengenai indikator kualitas dan kuantitas yang sudah dimiliki siswa. Dalam prestasi belajar siswa yang diraih siswa memiliki hasil yang sangat variatif. Hal ini disebabkan karena kemampuan yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda. Variasi prestasi belajar inilah disebabkan juga oleh karakteristik seseorang yang berasal dari dalam diri seseorang tersebut atau biasa disebut dengan faktor internal. Kreativitas merupakan gaya salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan segala sesuatu yang dicapai di mana prestasi itu menunjang kecakapan seorang manusia.<sup>27</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar berfungsi sebagai pemberi motivasi bagi peserta didik, orang tua,

---

<sup>26</sup> Dra. Hallen A., M.Pd, *Bimbingan dan Konseling*, ( Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.130

<sup>27</sup> Sri Reskia, Herlina, Zulfuraini, "Pengaruh tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SDN Inpres 1 Birobuli". *Elementary School of Education E-Journal*. Vol. 2 No. 2, Juni 2014, hal. 86.

serta bagi badan bimbingan.<sup>28</sup> Dalam hal ini hasil belajar juga bisa diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>29</sup> Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>30</sup> Sehingga dapat disimpulkan jika hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan hasil belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku. Dalam hal ini guru harus memiliki pengetahuan mengenai model pembelajaran, kondisi peserta didik dan cara pembelajaran yang efektif dan bermakna. Jika guru menguasai kompetensi dasar akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

#### **b. Ranah Hasil Belajar**

Ranah hasil belajar kognitif merupakan perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi dan bukan merupakan kemampuan tunggal. Ada beberapa tingkat atau jenjang kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku pada ranah kognitif ini. Benjamin S Bloom telah membagi dan menyusun secara hierarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang rendah dan sederhana yakni hafalan sampai yang paling tinggi dan juga kompleks yakni evaluasi. Enam tingkatan tersebut antara lain; C1 atau hafalan, C2 atau pemahaman, C3 atau

---

<sup>28</sup> Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, ( Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), hal 34.

<sup>29</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Misykat. Vol. 03 No. 01, Juni 2018, hal. 175.

<sup>30</sup> Riris Nur Kholidah Rambe, *Penerapan, Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Tarbiyah, Vol 25, No 1, 31 Maret 2018, hal 97

penerapan, C4 atau analisis, C5 atau sintesis, C6 atau evaluasi. Ranah hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan dan dibagi ke dalam tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>31</sup> Ranah hasil belajar disini antara lain kemampuan untuk menghafal, kemampuan memahami, kemampuan untuk menerapkan, kemampuan untuk menganalisis, kemampuan melakukan sintesis, dan juga kemampuan untuk mengevaluasi.

Kemampuan menghafal atau *knowledge* merupakan kemampuan kognitif yang tingkatannya paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan dalam memanggil kembali fakta yang telah disimpan dalam otak sehingga bisa digunakan untuk merespons suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat rendah ini fakta dipanggil kembali sama ketika disimpan. Kemampuan pemahaman atau *comprehension* merupakan kemampuan dalam melihat hubungan fakta satu dengan fakta yang lainnya. Kemampuan penerapan atau *application* merupakan kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya untuk memecahkan suatu masalah. Kemampuan analisis atau *analysis* merupakan kemampuan memahami sesuatu dengan cara menguraikan ke dalam unsur-unsur yang lain. Kemampuan sintesis merupakan cara memahami dengan cara memahami dengan mengorganisasikan bagian ke dalam kesatuan. Dan yang terakhir kemampuan evaluasi atau *evaluation* merupakan kemampuan yang membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaian.

Ranah hasil belajar afektif dibagi ke dalam lima tingkatan yakni penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar ini disusun dengan cara hierarkis mulai

---

<sup>31</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, ( Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 48-53

dari tingkatan yang paling rendah hingga ke tingkatan yang paling tinggi. Penerimaan merupakan kesediaan dalam menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang. Kemudian partisipasi merupakan kesediaan memberikan respons saat berpartisipasi. Kemudian penilaian merupakan kesediaan menentukan pilihan nilai dari rangsangan yang didapatkan. Selanjutnya organisasi merupakan kesediaan mengelompokkan nilai yang dipilih untuk menjadi sebuah pedoman dalam berperilaku. Yang terakhir merupakan internalisasi yakni menjadikan nilai yang telah dikelompokkan untuk menjadi bagian dari pribadi saat berperilaku dalam kesehariannya.

Ranah hasil belajar psikomotorik telah diklasifikasikan menjadi enam tingkatan yakni persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas. Pada ranah ini juga disusun menjadi tingkatan dari yang paling rendah sampai paling tinggi. Persepsi merupakan kemampuan hasil belajar yang paling rendah yakni kemampuan yang bisa membedakan sesuatu gejala satu dengan gejala yang lainnya. Kemudian kesiapan merupakan kemampuan untuk menempatkan diri saat memulai sesuatu gerakan. Selanjutnya gerakan terbimbing merupakan kemampuan melakukan sebuah gerakan menirukan model yang telah dicontohkan. Selanjutnya gerakan terbiasa yakni kemampuan dalam melakukan gerakan tanpa diberikan model atau contoh. Selanjutnya gerakan kompleks merupakan kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan urutan, cara, dan irama yang tepat dan serasi. Dan yang terakhir kreativitas yakni kemampuan dalam menciptakan gerakan yang belum ada sebelumnya atau bisa juga mengombinasikan gerakan yang telah ada menjadi gerakan yang baru.

### 3. Kreativitas

#### a. Pengertian Kreativitas

Secara harfiah, makna dari kata kreativitas berisi mengenai kata yang bisa diartikan dengan kemampuan untuk menciptakan, kemampuan untuk memiliki, dan kemampuan daya cipta. Komite Penasihat Nasional bidang Pendidikan Kreatif dan Pendidikan Budaya menggambarkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original (murni/ asli) dan memiliki nilai.<sup>32</sup> Kreativitas adalah dinamika yang membawa perubahan yang berarti entah dalam dunia kebendaan, dunia ide, dunia seni atau struktur sosial.<sup>33</sup> Kreativitas juga merupakan sebuah karya harmonis dalam yang berdasarkan tiga aspek cinta, rasa dan karsa yang akan memunculkan sesuatu yang baru agar dapat membangkitkan dan menanamkan pada diri siswa agar bisa meningkatkan prestasi belajarnya.<sup>34</sup> Kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang memegang peranan penting dalam kehidupannya. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat, dan kecakapan hasil belajar dan didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotorik.<sup>35</sup> Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, akhirnya menjadi karya baru yang berguna.<sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> Craft, Anna. 2003 *Membangun Kreativitas Anak*. (Depok: Inisiasi Press. 2003), hal. 1

<sup>33</sup> Munandar, S.C. Utami, *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat* (Jakarta; PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999), hal. 48

<sup>34</sup> Abdurrahman Mas'ud, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2001), hal. 165

<sup>35</sup> Barkah Lestari, "Upaya Orang Tua dalam Pengembangan Kreativitas Anak". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 3 No. 1, April 2006, hal. 18.

<sup>36</sup> Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain". *Jurnal Ilmiah Guru*. Vol. 1 No. 2, November 2014, hal. 44.



Kreativitas juga merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberikan ide kreatif dalam memecahkan suatu masalah atau sebuah kemampuan untuk melihat hubungan yang baru antara unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan sebuah kemampuan istimewa yang dimiliki seseorang yang telah didominasi oleh kekuatan imajinasi dan gerak mencipta. Kreativitas bukanlah sebuah potensi khusus yang bisa saja diwariskan secara turun-menurun melalui sebuah persilangan genetik, melainkan kemampuan yang membentuk, terbentuk, dibentuk melalui sebuah proses yakni sebuah pengalaman, pembelajaran, berpikir manusia, dan sebuah imajinasi. Kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengimajinasikan sesuatu, memadukan pemikiran yang telah ada, dan menciptakan sesuatu sehingga menghasilkan sesuatu bersifat original baik berupa kegiatan dan performa yang unik untuk menarik minat, berupa ide-ide, atau sebagai kemampuan memberikan gagasan baru untuk memecahkan sebuah masalah.

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.<sup>37</sup> Kefasihan merupakan sebuah kemampuan peserta didik agar menghasilkan banyak gagasan terhadap masalah yang ada. Keluwesan berarti kemampuan peserta didik agar melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang orang. Orisinalitas berarti kemampuan peserta didik mencari berbagai macam kemungkinan pemecahan terhadap suatu masalah dengan cara yang tidak mungkin terpikirkan orang lain, dan ini menjadi hasil pemikiran peserta didik itu sendiri. Elaborasi berarti kemampuan seseorang

---

<sup>37</sup> Hosnan, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hal. 245

menguraikan pemecahan suatu masalah dengan langkah-langkah pemecahan yang telah terstruktur dan terperinci. Kreativitas bukanlah suatu hal yang menjadi bawaan sejak lahir dari manusia, melainkan setiap individu yang ada bisa mewujudkan dirinya sebagai seseorang yang kreatif. Dalam hal ini kreativitas tidak bisa terjadi secara begitu saja atau tanpa alasan tersendiri, melainkan kreativitas tersebut harus dilatih dan diasah secara terus-menerus salah satunya dengan sebuah proses kegiatan pembelajaran Guru sebaiknya tidak membatasi siswa dalam proses belajar. Hal itu bertujuan agar siswa bisa mengembangkan ide yang dimilikinya agar menjadi sebuah gagasan yang inovatif.

#### **b. Cara Berpikir Kreativitas**

Cara berpikir konvergen adalah cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar.<sup>38</sup> Kemudian, berpikir divergen merupakan kemampuan individu dalam mencari berbagai alternatif jawaban terhadap sebuah persoalan. Dalam keterkaitannya dengan kreativitas, bahwa orang-orang yang kreatif lebih banyak memiliki cara berpikir divergen dari pada berpikir dari konvergen.

Kreativitas siswa saat melakukan proses belajar sangat berperan penting untuk keberhasilan siswanya. Untuk melihat seberapa jauh kreativitas siswa dalam belajar, guru juga bisa menilai tingkat kreativitas siswa dengan melihat pada kemampuan berpikir secara kreatif siswa. Safaria mengemukakan ciri orang kreatif yaitu kefasihan, kelancaran, orisinalitas, dan elaborasi.<sup>39</sup> Kefasihan merupakan kemampuan dalam menghasilkan pemikiran ataupun pernyataan dalam jumlah banyak. Dalam hal ini bisa diartikan seseorang bisa mengumpulkan sejumlah

---

<sup>38</sup> Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 20005), hal.41.

<sup>39</sup> Safaria, *Tes Kepribadian untuk Seleksi Pekerjaan*, ( Yogyakarta: Amara Books, 2004), hal. 121

pemecahan alternatif terhadap masalah tertentu. Semakin banyak gagasan yang dimiliki maka semakin mungkin untuk menemukan suatu pemecahan terhadap masalah yang saat dihadapi. Sedangkan kelancaran merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis satu berpindah pada pemikiran yang lainnya. Selanjutnya orisinalitas merupakan kemampuan pada saat berpikir menggunakan cara baru ataupun dengan ungkapan yang unik dan juga tidak lazim dari pada pemikiran yang sudah jelas diketahui. Dan yang terakhir yaitu elaborasi yang merupakan kemampuan menambah atau bahkan merinci hal yang detail dari suatu gagasan, objek, atau situasi.

Kreativitas siswa pada proses pembelajaran sangat berperan penting untuk keberhasilan siswa. Ciri seseorang yang memiliki kreativitas antara lain memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir secara fleksibel, ulet, dan juga imajinatif.<sup>40</sup> Untuk melihat seberapa jauh kreativitas siswa dalam belajar. Tahapan dalam proses kreatif yakni persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.<sup>41</sup> Penjelasannya sebagai berikut:

Tahap persiapan seseorang berusaha untuk mengeksplorasi atau mengumpulkan informasi ataupun data guna memecahkan suatu masalah yang tengah dihadapi berbekal dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dan sangat dibutuhkan pengembangan kemampuan berpikir divergen. Pada fase persiapan, yakni menyiapkan suatu kehidupan yang kreatif untuk dapat menghasilkan suatu kreasi.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Middy Bory dan Ari Handoyo, "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang". JIP: Jurnal Ilmiah PGMI. Vol. 4 No. 1, Juni 2018, hal. 46.

<sup>41</sup> Hosnan, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hal. 247.

<sup>42</sup> Syaikh Amal Abdus-Salam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2005), hal. 30.

Tahap inkubasi ini merupakan proses dari pemecahan masalah dalam alam prasadar, seseorang seolah-olah melupakan. Proses ini bisa berlangsung lama juga bisa sebentar hingga kemudian munculah gagasan untuk pemecahan masalah. Tahap iluminasi ini muncul gagasan baru serta proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya gagasan baru. Tahap verifikasi ini gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis serta dihadapkan dengan realitas. Pada tahap verifikasi ini seseorang setelah melakukan berpikir kreatif maka harus diikuti dengan berpikir kritis.<sup>43</sup>

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.<sup>44</sup> Pembelajaran tematik terpadu dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum.<sup>45</sup> Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.<sup>46</sup> Pembelajaran yang dilakukan terkait dengan pengalaman dan lingkungan siswa.<sup>47</sup> Pembelajaran tematik merupakan sebuah

---

<sup>43</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, "*Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajaran Masalah Matematika Berpandu dengan Model Wallas dan CPS*". FMIPA UNESA, hal. 4.

<sup>44</sup> Permendikbud RI, No 57 Tahun 2014, Tentang Kurikulum 2013 SD/MI, hal. 10.

<sup>45</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hal. 133.

<sup>46</sup> Abd. Kadir dan Hanun, *Pembelajaran Tematik*, ( Jakarta: Rajawali Press, 2014), hal. 6

<sup>47</sup> Sa'dun Akbar DKK, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.11

pembelajaran yang mengaitkan beberapa pelajaran dalam satu tema.<sup>48</sup>

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra-mata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. “Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep maupun dalam intra maupun antar-mata pelajaran”.<sup>49</sup>

#### **b. Prinsip Dasar dan Karakteristik pada Pembelajaran Tematik Terpadu**

Dalam pembelajaran tematik terpadu terdapat beberapa prinsip yang akan menjadi acuan dasar dalam pembelajaran tematik, diantaranya adalah :<sup>50</sup>

- 1) Peserta didik mencari tahu sendiri, bukan diberi tahu oleh guru ataupun buku.
- 2) Terdapat tema yang menjadi pemersatu dari sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 3) Sumber belajar luas tidak hanya terpacu pada buku.

---

<sup>48</sup> Nafi Isbadriangtyas, Muakibatul Hasanah, dan Alif Mudiono, “*Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*”. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. Vol. 1 No. 5, Mei 2016, hal. 1.

<sup>49</sup> Abdul Majid, Pembelajaran Tematik Terpadu, ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014),hal.85

<sup>50</sup> Salinan Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

- 4) Peserta didik dapat bekerja secara mandiri ataupun kelompok dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan setiap saat.
- 5) Pemisahan tiap mata pelajaran tidak begitu nampak, sebab fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan kompetensi melalui tema-tema yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik.
- 6) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dari hal-hal nyata menuju hal-hal yang abstrak.
- 7) Sebelumnya guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat mengakomodasi seluruh peserta didik yang beragam dan memiliki perbedaan tingkat kecerdasan, pengalaman, dan keterkaitan terhadap satu topik.

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik terpadu dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa, karena pada dasarnya pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada siswa baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya.<sup>51</sup> Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam waktu sekarang ini ataupun yang telah dialami siswa sendiri.

---

<sup>51</sup>Sukayati, dkk, Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, ( Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2009), hal. 14

Seperti halnya saat pendidik mengajarkan mengenai tanaman, bagaimana tanaman hidup, tumbuh, dan berkembang dapat diberikan pengalaman secara langsung dengan menanam kecambah dengan seperti itu siswa dapat mengamati secara langsung bagaimana proses pertumbuhan tanaman kecambah tersebut.

- 3) Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 4) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik terpadu terdapat pembelajaran-pembelajaran dalam subtema dan tema. Pada tiap pembelajarannya terdapat beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu dan pemisah antara satu pelajaran dengan pelajaran yang lainnya kurang begitu jelas.
- 5) Dalam pembelajaran tematik terpadu, pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 6) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.
- 7) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

- 8) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Dalam pembelajaran ini diharapkan pendidik dapat menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Dapat dilakukan dengan cara saat pendidik mengajarkan matematika berhitung penjumlahan dapat dibuat games di mana saat diputarkan musik anak-anak dapat bergerak ketika musik berhenti maka anak-anak harus berhenti pula, namun jika ada anak yang masih bergerak maka anak tersebut harus mengerjakan soal yang diberikan temannya.
- 9) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Pendidik harus pandai mengamati minat dan kebutuhan siswa dalam belajar sehingga pendidik dapat mencocokkan metode apa yang digunakan dengan kebutuhan siswa.
- 10) Lebih menekankan proses daripada hasil. Dalam pembelajaran ini bukan berarti hasil tidak penting, hasil belajar juga penting namun lebih penting prosesnya dari pada hasil belajar. Karena dalam hal ini proses belajar merupakan cerminan dari keseriusan anak dalam belajar.
- 11) Penekanan pada proses belajar bukan pada hasil, merupakan cermin dari kesungguhan belajar. Dengan kata lain, kesungguhan belajar akan membawa para siswa mementingkan proses belajar, bukan pada hasil.<sup>52</sup>

Karakteristik yang begitu nampak pada pembelajaran tematik terpadu ini yakni pembelajaran yang memusatkan pembelajaran pada siswa siswa yang mencari tahu sendiri. Pembelajaran ini juga memberikan pengalaman-pengalaman baru dan langsung kepada siswa. Fokus pembelajaran juga diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang berdampingan dengan kehidupan

---

<sup>52</sup> Ibnu Hajar, Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI, ( Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 44-56



sehari-hari siswa. Prinsip belajar yang digunakan juga belajar sambil bermain secara menyenangkan.

## 5. Pembelajaran di Era Covid-19

*Coronavirus Disease 19* atau biasa disebut dengan covid-19 merupakan sebuah penyakit jenis baru yang disebabkan oleh suatu virus yang bernama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (*Sars-Cov-2*) yang awalnya disebut dengan *Novel Coronavirus* atau biasa disebut dengan *2019-Ncov*. Penamaan pandemi covid-19 merupakan sebuah singkatan dari 2 kata yakni dari kata ‘*Corona*’, ‘*Virus*’, dan ‘*Disease*’. Pengambilan angka 19 menunjukkan tahun di mana pandemi ini menular yakni diakhir tahun 2019.<sup>53</sup> Pandemi covid-19 ini telah menggemparkan dunia pada akhir tahun 2019 dan membuat penduduk Indonesia kelabakan di awal tahun 2020. Hal ini mempengaruhi berbagai macam sektor elemen dalam kehidupan manusia di seluruh dunia baik dari sisi kesehatan, pendidikan, perekonomian, pekerjaan kontak sosial, bahkan kegiatan belajar mengajar.

Covid-19 merupakan sebuah level penyakit pernapasan yang muncul pada manusia mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah lagi seperti Mers dan Sars.<sup>54</sup> Virus ini menyebar dengan sangat pesat secara mendunia. Infeksi virus ini bisa ditandai dengan beberapa gejala seperti demam, batuk, sesak napas serta kesulitan bernapas. Pada kondisi yang semakin parah bisa menyebabkan *pneumonia*, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, bahkan juga kematian mendadak.<sup>55</sup> Wabah ini menyerang

---

<sup>53</sup> Mastio, Sihan, Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, Jurnal Kajian Ilmiah, Vol.20, No.2, 2020.hlm. 4

<sup>54</sup> Safrizal Za, Danang Istita Putra, Safriza Sofyan, Bimo, Pedoman Umum Menghadapi Pedoman Covid-19 ( Jakarta: Kementrian Dalam Negri, 2020), hlm.14

<sup>55</sup> Siti Rahayu, Covid-19 The Nightmare Or Rainbow, ( Jakarta: Penerbit Mata Aksara, 2020), hal. 1.

sistem imun dan pernapasan manusia.<sup>56</sup> Masa inkubasi pada virus ini kurang lebih 3 hingga 14 hari dan bisa ditularkan melalui udara atau droplet yang keluar dari tubuh manusia yang terkena virus ini.

Pencegahan virus ini pun sudah ditemukan antara lain dengan menghindari kontak dengan orang yang telah terinfeksi juga yang berisiko terpapar virus ini. Menggunakan masker, menjaga kebersihan di lingkungan sekitar, selalu mencuci tangan dengan menggunakan sabun dan juga *handsanitizer*. Serta bisa juga dengan mengonsumsi makanan-makanan yang sehat dan bergizi, minum suplemen maupun vitamin, dan juga rajin berolahraga. Kita juga bisa melakukan meningkatkan sistem kekebalan tubuh dengan cara berolahraga. Perubahan hormon juga terjadi sebagai respons terhadap olahraga, termasuk peningkatan plasma dari beberapa hormon misalnya epinefrina, kortisol, hormon pertumbuhan, dan prolactin yang bisa diketahui memiliki efek pengaruh imunitas tubuh.<sup>57</sup>

Pandemi ini merupakan sebuah musibah yang sangat menyulitkan bagi seluruh manusia di muka bumi ini, seluruh segmentasi kehidupan menjadi kacau balau yang khususnya pada dunia perekonomian dan juga dunia pendidikan. Hampir seluruh negara memutuskan untuk menerapkan menutup seluruh sekolah, perguruan tinggi, bahkan perkantoran juga, terlebih lagi di Indonesia. Di Indonesia sendiri pemerintah dengan sangat tegas mengambil sebuah tindakan yakni menutup seluruh sekolah untuk mengurangi kontak langsung guna menyelamatkan kehidupan namun tidak serta merta menutup begitu saja melainkan tetap melakukan kegiatan belajar mengajar secara sistem

---

<sup>56</sup> Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19: Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic*, Biodik, Volume 6, Nomor 2, 2020, hal. 223.

<sup>57</sup> Adi Wijayanto, *Tantangan Dunia Pendidikan dalam Pembelajaran Budaya Kesehatan dan Olahraga Pada Masa New Normal*, Akademia Pustaka: 1, 2020, hal. 4.

daring yang bisa dilakukan di rumah dan meminimalisir kontak langsung dan mengurangi tingkat penyebaran virus ini.

Pandemi covid-19 ini sangat menghambat kegiatan belajar mengajar menggunakan media daring, pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan internet dalam proses pembelajarannya.<sup>58</sup> Dampak covid-19 pada dunia pendidikan saat ini antara lain: keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan juga siswa, pada keadaan seperti ini guru dan juga siswa tidak semuanya paham dengan tata cara penggunaan teknologi. Selain itu sarana dan prasarana yang kurang memadai dikarenakan perangkat pendukungnya masih mahal untuk beberapa orang, di Indonesia masih banyak guru yang perekonomiannya masih kurang bagus begitu juga dengan kondisi perekonomian orangtua siswa yang ada dari beberapa untuk makan sehari-hari saja susah apalagi harus membeli perangkat pendukung untuk kegiatan belajar mengajar. Masih susah akses internet di beberapa daerah, dalam keadaan ini siswa terkadang tertinggal dalam mendapatkan informasi dikarenakan sinyal yang kurang memadai. Dan kurang siapnya penyediaan anggaran untuk guru dan juga siswa untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara daring ini.

Pemerintah daerah banyak yang memutuskan untuk melaksanakan kebijakan dengan meliburkan siswa dan menerapkan kegiatan belajar mengajar menggunakan sistem daring. Kebijakan ini telah efektif dilakukan pada hari Senin, 16 Maret 2020. Namun ada beberapa daerah yang belum siap melaksanakan pembelajaran menggunakan sistem daring tersebut karena membutuhkan media pembelajaran berupa laptop atau komputer. Sistem pembelajaran ini merupakan sistem pembelajaran tatap muka dengan secara langsung antara guru dengan

---

<sup>58</sup> Zainun Nur Hisyam, *Dunia Dalam Ancaman Pandemi*, Buku Kajian Transisi Kesehatan Dan Normalitas Akibat Covid-19 (Departemen Sosiologi, Fsiip Ui, 2020), Hlm 8

siswa namun dilakukan secara daring yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun siswanya berada di rumah. Namun ada beberapa kendala yang dialami siswa antara lain belum memiliki ponsel pintar dan juga jaringan internet yang memadai. Beberapa guru memberikan solusi berupa pemberian media dan materi pembelajaran satu minggu sekali dengan mengambil di sekolah lalu dikumpulkan satu minggu kemudian.

Pandemi covid-19 ini merupakan sebuah virus yang telah menyebar ke seluruh dunia yang sangat menghambat aktivitas yang biasanya dilakukan di luar rumah. Pemerintah di Indonesia juga telah melakukan sistem pembelajaran secara daring dari rumah untuk mengantisipasi penyebaran virus covid-19 ini. Namun pembelajaran secara daring ini memberikan dampak bagi siswa dan guru salah satunya kurang siapnya penyediaan anggaran untuk menunjang sistem pendidikan secara daring ini.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Bab ini berisikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dapat berupa skripsi, observasi, maupun jurnal yang telah terbukti kebenarannya dan bisa dipertanggungjawabkan oleh peneliti. Penelitian terdahulu digunakan peneliti untuk menjadi acuan dalam sebuah penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Penelitian terdahulu antara lain sebagai berikut:

**Tabel 1.0 Penelitian Terdahulu**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Budiarti (2015) dari Universitas Muhammadiyah Metro yang berjudul “pengembangan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran IPS” (jurnal).	Meneliti dengan Variable bebas menggunakan kegiatan keagamaan. Metode penelitian kuantitatif. Subyek penelitian siswa/siswi sekolah dasar.	Lokasi penelitian berbeda.. Penelitian dengan variabel terikat menggunakan perilaku beragama. Cara mengumpulkan data menggunakan observasi dan wawancara
2.	Halimatus Sa’diyah (2010) “Kreativitas Guru dalam Mengajar Anak Usia Dini di PAUD Roudhotul Jannah Malang” (skripsi).	Sasaran yang sama yakni meningkatkan hasil belajar siswa.	Memfokuskan pada bagaimana kreativitas guru dalam mengajar anak usia dini.
3.	Umi Takhamuli Fadhilah (2012) “Kreativitas Guru Agama dalam Memotivasi Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 3 Mojokerto” (Skripsi).	Sasaran yang sama yakni meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.	Memfokuskan pada penelitian kreativitas guru.
4.	Sahda Mulia (2010) “Kreativitas Guru Agama dalam Memotivasi Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama di Madrasah Tsanawiyah Batu” (Skripsi).	Sasaran yang sama yakni meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.	Memfokuskan pada penelitian kreativitas guru.

---

5	Dewi A. (2010) “Hubungan antara Kreativitas dan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP”	Meneliti mengenai hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa.	Materi pembelajaran yang diambil berupa mata pelajaran matematika.
---	---	--	--

---

### C. Kerangka Konseptual/ Kerangka Berpikir Penelitian

Prestasi belajar merupakan salah satu hasil dari sebuah proses pembelajaran. Sukses atau tidaknya pembelajaran yang telah dicapai siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajarnya. Proses belajar yang baik maka akan menghasilkan hasil yang baik. Prestasi belajar bisa ditunjukkan melalui angka nilai dari hasil evaluasi yang telah dilakukan guru pada tugas maupun ulangan-ulangan dari siswa yang telah dilakukan siswa. Prestasi belajar tidak terbentuk begitu saja namun ada faktor yang bisa mempengaruhi prestasi belajar. Kreativitas adalah salah satu hal yang menjadi faktor pendorong prestasi belajar yang maksimal.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar siswa karena dibutuhkan dalam mengembangkan pengetahuan siswa. Siswa memiliki peluang besar dalam maksimalnya prestasi belajar jika memiliki kreativitas dalam belajarnya. Kreativitas yang diharapkan yakni kreativitas siswa menyampaikan pendapat dan membangun gagasan informatif juga imajinatif pada pemecahan masalah. Rasa keingintahuan yang besar pada siswa maka akan menjadi pendorong siswa untuk bertanya maupun mengutarakan gagasannya pada orang lain bisa guru, siswa yang lain, orang tua, bahkan saudaranya. Siswa yang daya kreativitasnya tinggi memungkinkan memiliki imajinasi yang tinggi dalam mengekspresikan dirinya.