

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Kreativitas Guru**

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

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya kemungkinan.<sup>2</sup>

Kreativitas adalah hasil cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi dari suatu aktivitas mencari pengetahuan. Kreativitas sebagai hasil komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru ditemukan dari kemampuan seseorang, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman

---

<sup>2</sup> Meity H Idris, *Strategi pembelajaran yang menyenangkan* (Luxima Metro Media, 2014 ), Hlm.158

sebelumnya serta pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencangkup pembentukan korelasi baru.<sup>3</sup>

Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis. Jadi kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Kreativitas juga sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.<sup>4</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah sesuatu yang dijadikan bermakna atau bermanfaat yang didapatkan hasil dari kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dengan berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

---

<sup>3</sup> Meity H Idris, *Strategi Pembelajaran yang menyenangkan ( Jakarta Timur,Luxima Metro Media, 2014)*, Hlm.158

<sup>4</sup> Ibid, Hal.158

### **b. Komponen Pokok Kreativitas Guru**

Komponen pokok kreativitas terdapat beberapa komponen pokok yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aktifitas berfikir, kreativitas selalu melibatkan proses berfikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.<sup>5</sup>
- 2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencangkup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.<sup>6</sup>
- 3) Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar

---

<sup>5</sup> Ibid. Hlm159

<sup>6</sup>Ibid. Hlm. 160

biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut :

- a). Produk yang dimiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
- b). Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
- c). Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.<sup>7</sup>

Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.<sup>8</sup>

Mencermati uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah 1) aktifitas berfikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktifitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru. 3) baru atau orisinal, yaitu suatu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

---

<sup>7</sup> Meity H Idris, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan* ( Jakarta Timur, Luxima Metro Media, 2014 )Hlm.161

<sup>8</sup> Ibid, Hlm.161

### c. Menciptakan Pembelajaran Kreatif

Upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan. Diantaranya adalah keterampilan membelajarkan dan keterampilan mengajar.

Ada 8 keterampilan mengajar yang sangat berperan dalam menentukan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan. Penguasaan terhadap keterampilan mengajar tersebut harus utuh dan terintegrasi, sehingga diperlukan latihan yang sistematis, misalnya melalui pembelajaran mikro (*micro teaching*).<sup>9</sup>

Setiap keterampilan mengajar memiliki komponen dan prinsip-prinsip dasar tersendiri. Berikut diuraikan delapan keterampilan dan cara menggunakannya agar tercipta pembelajaran yang kreatif, profesional, dan menyenangkan.

#### 1). Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena hampir dalam setiap taha pembelajaran guru dituntut untuk mengajukan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan yang diajukan guru akan menentukan kualitas jawaban siswa.

---

<sup>9</sup> E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung, Remaja Rosdakarya 2016), Hlm.69

Keterampilan bertanya yang perlu dikuasai guru meliputi keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjutan.

a). Keterampilan Bertanya Dasar

Keterampilan bertanya dasar mencakup:

- (1) Pertanyaan yang jelas dan singkat
- (2) Memberi acuan
- (3) Memusatkan perhatian
- (4) Memberi giliran, dan menyebarkan pertanyaan
- (5) Pemberian kesempatan berfikir
- (6) Pemberian tuntunan.<sup>10</sup>

b). Keterampilan Bertanya Lanjutan

Keterampilan bertanya lanjutan merupakan lanjutan dari keterampilan bertanya dasar. Keterampilan bertanya lanjutan yang perlu dikuasai guru meliputi:

- (1) Perubahan tuntunan tingkat kognitif
- (2) Pengaturan urutan pertanyaan
- (3) Pertanyaan pelacakMendorong terjadinya interaksi.<sup>11</sup>

2). Memberi Penguatan

Penguatan (reinforcement) merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Penguatan dapat dilakukan secara verbal, dan nonverbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan, kebermaknaan, dan menghindari penggunaan respon yang negatif.

---

<sup>10</sup> Ibid.Hlm.70

<sup>11</sup> Ibid.Hlm.73

Penguatan secara verbal berupa kata-kata dan kalimat pujian, seperti bagus, tepat, ibu puas degan hasil kerja kalian. Sedangkan seccara nonverbal dapat dilakukan dengan gerakan mendekati siswa, sentuhan, acungan jempol, dan kegiatan yang menyenangkan. Penguatan bertujuan untuk:

- a) Meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran
- b) Merangsang dan meningkatkan motivasi belajar
- c) Meningkatkan kegiatan belajar, dan membina perilaku yang produktif.

Penguatan dapat ditunjukkan kepada pribadi tertentu, kepada kelompok tertentu, dan kepada kelas secara keseluruhan. Dalam pelaksanaannya penguatan harus dilakukan dengan segera, dan bervariasi. Sehubungan dengan itu, terdapat beberraapa hal yang harus diperhatikan guru dalam memberi penguatan.

- (1) Penguatan harus diberikan dengan sungguh-sungguh
- (2) Penguatan yang diberikan harus memiliki makna yang sesuai dengan kompetensi yang diberi penguatan
- (3) Hindarkan respon negative terhadap jawaban siswa
- (4) Penguatan harus dilakukan segera setelah suatu kompetensi ditampilkan
- (5) Penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung, Remaja Rosdakarya 2016), Hlm.77

### 3). Mengadakan Variasi

Mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan siswa, agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yakni variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media dan sumber belajar, variasi dalam pola interaksi, dan variasi dalam kegiatan.<sup>13</sup>

### 4) Menjelaskan

Menjelaskan adalah mendeskripsikan secara lisan tentang sesuatu benda, keadaan, fakta, dan data sesuai dengan waktu dan hukum-hukum yang berlaku. Menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dimiliki guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Oleh sebab itu keterampilan menjelaskan perlu ditingkatkan agar dapat mencapai hasil yang optimal.<sup>14</sup>

### 5) Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka dan menutup pelajaran merupakan dua kegiatan rutin yang dilakukan guru untuk memulai dan mengakhiri pembelajaran. Membuka pelajaran merupakan suatu kegiatan yang

---

<sup>13</sup> Ibid.Hlm.78

<sup>14</sup> Ibid.Hlm.80

dilakukan guru untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian siswa secara optimal, agar mereka memusatkan diri sepenuhnya pada pelajaran yang akan disajikan. Dan menutup pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengakhiri kegiatan pembelajaran.<sup>15</sup>

#### 6) Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur dan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah.

#### 7) Mengelola Kelas dalam pembelajaran.

Pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi gangguan.

#### 8) Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa.

Guru sebagai seorang kreator proses belajar mengajar seharusnya dapat mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk

---

<sup>15</sup> E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung, Remaja Rosdakarya 2016), Hlm.83

mengkaji apa yang menarik minat, bakat, serta mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya. Tapi pada kenyataannya masih banyak pembelajaran yang cenderung bersifat teoritis dan tidak terkait dengan lingkungan siswa berada.

Kondisi seperti ini menyebabkan siswa jenuh dan tidak betah dikelas. Agar siswa merasa nyaman dan senang ketika pembelajaran berlangsung, maka guru harus pandai meramu KBM tersebut.

PAIKEM merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa membuat suasana dikelas lebih asyik dan efektif. PAIKEM yang singkatan dari Aktif, Inovatif, Kreatif, efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan dalam pembelajaran, guru harus menciptakan suasana yang membuat siswa aktif bertanya serta mampu mengemukakan pendapat.<sup>16</sup>

Peran aktif siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Inovatif yaitu guru harus mampu membuat perubahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, sehingga siswa merasa enjoy belajar.

Kreatif, juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan tentu saja suasana belajar

---

<sup>16</sup> Meity H Idris, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jakarta Timur, Luxima Metro Media 2014), Hlm.83

mengajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan PAIKEM diharapkan siswa dapat memusatkan perhatian secara penuh pada waktu belajar. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Secara garis besar PAIKEM bisa digambarkan sebagai berikut, siswa terlibat dalam berbagai kegiatan untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan dengan penekanan pada belajar melalui berbuat. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara untuk membangkitkan semangat siswa, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa. Misalnya saja pada mata pelajaran Matematika dengan materi Bangun Datar, guru dapat menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar. Siswa diajak belajar diluar kelas dan mengamati bangunan di sekitar sekolah.

Pembelajaran yang kreatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Dengan demikian pembelajaran yang kreatif mengharuskan guru harus kreatif, dan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya.<sup>17</sup>

Ada beberapa faktor yang menjadi pendorong dan penghambat suatu kreativitas.<sup>18</sup> Faktor pendorongnya yaitu :

1. Kepekaan dalam melihat lingkungan
2. Kebebasan dalam melihat lingkungan
3. Komitmen kuat untuk maju dan berhasil

---

<sup>17</sup>Hamzah B uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta, Bumi Aksara 2015), Hlm.12-13

<sup>18</sup> Ibid Hlm.155

4. Optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko yang paling buruk
5. Ketekunan untuk berlatih
6. Hadapi masalah sebagai tantangan
7. Lingkungan yang kondusif, tidak kaku dan otoriter.

Selain faktor pendorong ada pula faktor penghambat, yaitu :

1. Malas berfikir, bertindak, berusaha, dan melakukan sesuatu
2. Implusif
3. Anggap remeh karya orang lain
4. Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji
5. Cepat puas
6. Tidak berani tanggung resiko
7. Tidak percaya diri, dan
8. Tidak disiplin.<sup>19</sup>

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para pendidik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin.<sup>20</sup>

Berkaitan dengan tanggung jawab, guru harus mengetahui, serta memahami nilai, norma moral, dan sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Berkenaan dengan wibawa, guru harus memiliki kelebihan dalam merealisasikan nilai spiritual, emosional, moral, sosial, dan intelektual dalam pribadinya, serta memiliki kelebihan dalam

---

<sup>19</sup> Ibid. Hlm.155

<sup>20</sup> E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* ( Bandung, Remaja Rosdakarya 2016 ) Hlm.37

pemahaman ilmu pengetahuan, teknologi dan seni sesuai dengan bidang yang dikembangkan. Guru juga harus mampu mengambil keputusan secara mandiri ( *independent* ), terutama dalam berbagai hal yang berkaitan dengan kondisi peserta didik dan lingkungannya. Guru harus mampu bertindak dan mengambil keputusan secara cepat, tepat waktu, dan tepat sasaran, terutama berkaitan dengan masalah pembelajaran dan peserta didik. Sedangkan disiplin, guru harus mematuhi berbagai peraturan dan tata tertib secara konsisten, atas kesadaran profesional, karena mereka bertugas untuk mendisiplinkan para peserta didik di sekolah, terutama dalam pembelajaran.<sup>21</sup>

Guru sebagai pendidik dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru yang kreatif adalah guru yang kaya akan ide-ide.<sup>22</sup> Berfikir lebih kreatif tidak akan lahir secara tiba-tiba tanpa adanya kemampuan. Keingintahuan yang tinggi dan diikuti dengan keterampilan dalam membaca.<sup>23</sup>

Kreativitas guru dapat dicirikan dari kemampuannya dalam melaksanakan tugas, peran dan fungsinya secara professional. Ciri-ciri kreativitas guru yaitu :

1. Mampu mengekspos siswa pada hal-hal yang bisa membantu mereka dalam belajar.

---

<sup>21</sup> Ibid. Hlm. 37

<sup>22</sup> Hamzah.B.Uno, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, ( Jakarta, Bumi Aksara 2015 )  
Hlm.161

<sup>23</sup> Ibid.Hlm. 163

2. Mampu melibatkan mereka dalam segala aktivitas pembelajaran.
3. Mampu memberikan motivasi buat siswa baik secara verbal maupun non verbal.
4. Mampu mengembangkan strategi pembelajaran (penerapan pendekatan, metode, model dan teknik) dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakter materi.
5. Mampu menciptakan pembelajaran yang joyful dan meaningful.
6. Mampu berimprovisasi dalam proses pembelajaran.
7. Mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar yang variatif.
8. Mampu menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran.
9. Mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif.<sup>24</sup>

## **2. Hasil Belajar**

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

Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu

---

<sup>24</sup> Meity H.Idris, *Menjadi Pendidik yang Menyenangkan Dan Profesional* (Jakarta:Luxima Metro Media,2014), Hlm.64

sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku.<sup>25</sup>

Adapun macam-macam hasil belajar, yaitu meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

#### 1). Pemahaman Konsep

Menurut Bloom pemahaman diartikan sebagai kemampuan menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi yang ia lakukan.<sup>26</sup>

#### 2). Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau teori untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan.

#### 3). Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek

---

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta, Prenadamedia 2012) Hlm.5

<sup>22</sup> Ibid. Hlm. 6

tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep.<sup>27</sup>

### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari diri siswa itu sendiri, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

#### 2) Faktor eksternal

Faktor ini berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Selanjutnya, sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi

---

<sup>23</sup> Ibid. Hlm.11

kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran disekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.<sup>28</sup>

### **3) Pengertian Matematika**

#### **a. Hakikat Matematika**

Matematika berasal dari akar kata mathema yang artinya belajar atau hal yang dipelajari. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.<sup>29</sup>

Istilah matematika sebagai pengembangan lebih lanjut mengenai ilmu tentang pola. Matematika memuat pengamatan dan pengkodean melalui representasi yang abstrak, dan peraturan dalam dunia symbol dan objek.<sup>30</sup>

#### **b. Pembelajaran Matematika**

Sebelum membahas mengenai Pembelajaran matematika, terlebih dahulu akan dikemukakan apa yang dimaksud dengan belajar. Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan

---

<sup>28</sup> Ibid.Hlm.13

<sup>29</sup> Ibid. Hlm.184-185

<sup>30</sup> Heris Hendriana,Utari Sumarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika* ( Bandung,Refika Aditama 2014) Hlm.3

menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.<sup>31</sup>

Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>32</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses mendapatkan perubahan-perubahan baik itu perilaku, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dari sebuah aktivitas dengan lingkungan.

Pentingnya arti belajar, terutama dalam menuntut ilmu. Dalam Al-Quran banyak dijelaskan mengenai hal tersebut. Salah satu surat yang berkaitan dengan belajar yaitu dalam surat Luqman ayat 16, yaitu sebagai berikut :

.....

.....

---

<sup>31</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta, Prenadamedia 2012) Hlm.4

<sup>32</sup> Meity H Idris, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan* ( Jakarta Timur, Luxima Metro Media, 2014), Hlm. 5

Artinya :

“Hai anakku, Sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasinya). Sesungguhnya Allah Maha Halus lagi Maha mengetahui.

Berdasarkan ayat tersebut diatas, menunjukkan bahwa ilmu sekecil apapun yang manusia ajarkan akan mendapatkan balasan dari Allah karena Allah Maha Halus dan Maha Mengetahui. Setelah membahas mengenai definisi belajar, maka akan dilanjutkan dengan pengertian pembelajaran matematika menurut beberapa ahli.

Pembelajaran yaitu kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna.<sup>33</sup>

Pembelajaran matematika sendiri yaitu suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran

---

<sup>33</sup>Ibid Hlm.186

matematika akan membentuk nilai-nilai kemanusiaan dalam diri siswa. Selain memahami dan menguasai konsep matematika, siswa akan terlatih bekerja mandiri, maupun bekerja sama dalam kelompok, bersikap kritis, kreatif, konsisten, berfikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri, dan bertanggung jawab.<sup>34</sup>

### C. Tujuan Pembelajaran Matematika

Kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, sebagai berikut :

1. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
2. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
3. Menentukan sifat simetris, kesebangunan, dan system koordinat.
4. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
5. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti : ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikan.

---

<sup>34</sup>Heris Hendriana, Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika* (Bandung, Refika Aditama 2014) Hlm.9

6. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengkomunikasikan gagasan secara matematika.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonse, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk menjelaskan kadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>35</sup>

#### **4) Hubungan Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar siswa**

Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah, karena di masa mendatang guru tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling pintar di tengah-tengah siswanya. Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran

---

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta, Prenadamedia 2012) Hlm.189-190

dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks.<sup>36</sup>

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru. Menurut Wina Sanjaya bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut diatas, ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru.<sup>37</sup>

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian tentang kreativitas guru telah pernah dibahas sebelumnya dalam skripsi penelitian yang dilakukan oleh Tinton Tri Pebrianto, mahasiswa universitas Kanjuruhan Malang program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang berjudul "Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar dan Minat belajar Siswa Terhadap Hasil Prestasi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMAN Karubaga Kabupaten Tolikara". Adapun hasil penelitian ini menyebutkan besarnya pengaruh ditunjukkan oleh indeks koefisien Regresi secara Parsial (Uji t), ternyata nilai  $t_{hitung} \geq$  atau  $14,167 \geq 2,042$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya signifikan.

---

<sup>36</sup> Hamzah.B.Uno, *Belajaran Dengan Pendekatan Paikem* ( Jakarta, Bumi Aksara 2015 ) Hlm.162

<sup>37</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* ( Jakarta, Prenadamedia 2014) Hlm.13

Jadi minat siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil prestasi siswa.<sup>38</sup>

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Reski Ramadani pada SMA Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa dengan judul “Hubungan antara Kreativitas Guru dan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa”. Menyatakan bahwa koefisien korelasi antara kreativitas guru dan gaya belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika siswa adalah 0,512 termasuk dalam kategori sedang. Sehingga diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif sebesar 0,512 antara kreativitas dan gaya belajar siswa dengan hasil belajar matematika siswa.<sup>39</sup>

Dengan adanya hasil dari penelitian sebelumnya yang telah disebutkan diatas, menyatakan bahwa adanya hubungan antara kreativitas guru dengan hasil belajar siswa, peneliti tertarik untuk melanjutkan dan mengembagkan penelitian tersebut. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian sebagai tahap awal pembelajaran bagi peneliti dengan judul “ Hubungan Kreativitas Guru Dengan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas III Di SDN

---

<sup>38</sup> Tinton Tri Pebrianto, “Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Prestasi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMAN Karubaga Kabupaten Tolikara” Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS Vol.9 No.2 (2015)ISSN :1858-4985, Hlm.1174

<sup>39</sup> Reski Ramadani “Hubungan antara Kreativitas Guru dan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa” Jurnal Matematika dan Pembelajaran, Vol.5 Juni 2017, ISSN 2354-6883 Hlm.93

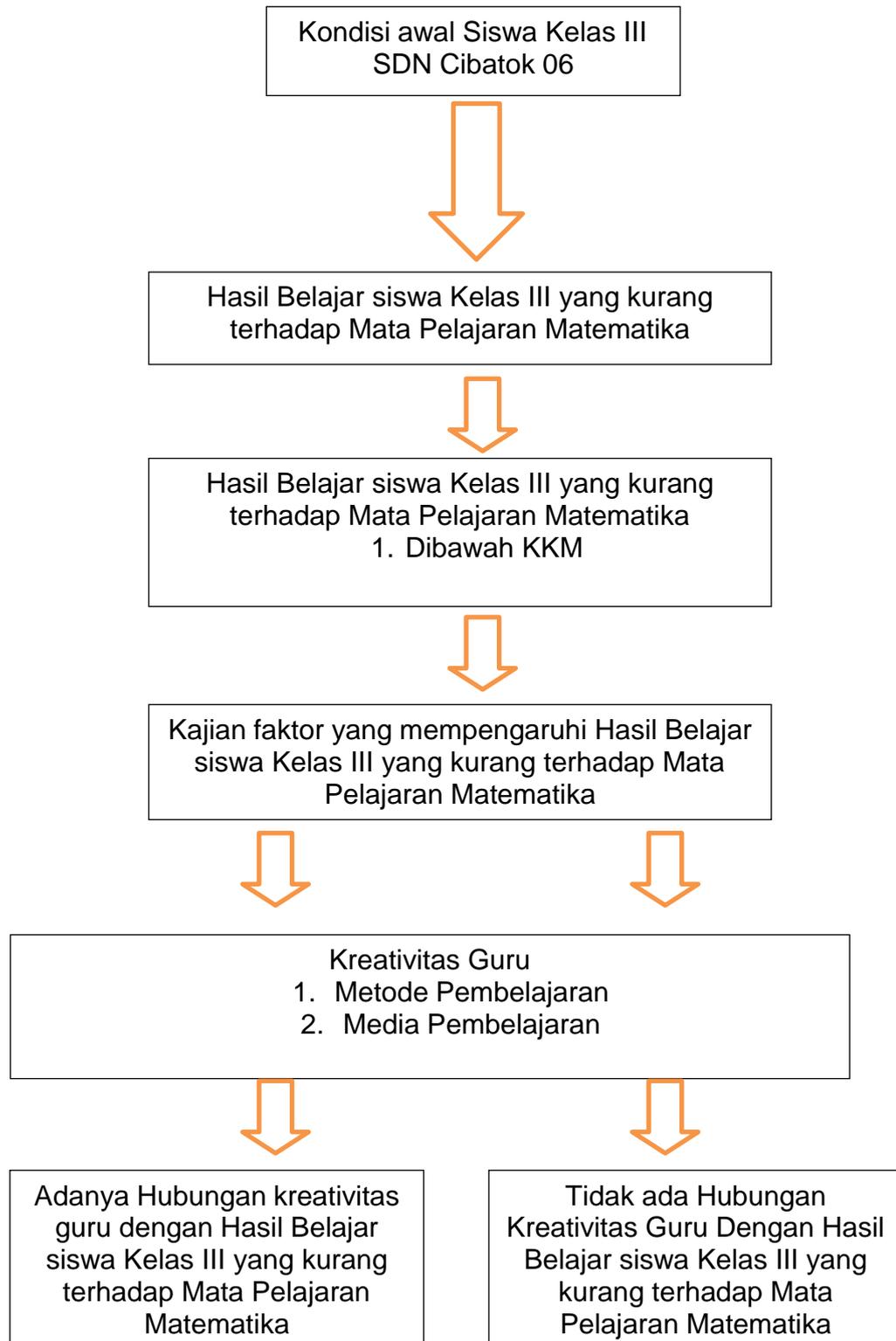
Cibatok 06 Kecamatan Cibungbulang". Penelitian ini dilakukan di SDN Cibatok 06, tempat dimana permasalahan ini muncul.

### **C. Kerangka Berfikir**

Kreativitas guru dalam menyampaikan materi terlebih pada mata pelajaran Matematika akan membantu siswa dalam memahami setiap materi yang disampaikan. Guru yang kreatif akan selalu berfikir memunculkan hal-hal baru untuk disajikan pada saat dia mengajar, hal tersebut dilakukan agar siswa selalu merasa senang dan nyaman pada saat proses belajar berlangsung. Dengan kreativitas guru akan mampu mengusir rasa jenuh pada siswa terhadap mata pelajaran Matematika yang selama ini tidak disukai oleh siswa. Guru yang kreatif mampu memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Kreativitas yang dimiliki guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil Belajar Matematika adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran Matematika yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu dan dapat terlihat pada aspek kognitif siswa. Sedangkan hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan berupa informasi verbal (mengungkapkan pengetahuan secara lisan dan tulisan), keterampilan intelektual, keterampilan motoric, sikap dan strategi kognitif.

Belajar dan evaluasi sangat erat hubungannya. Usaha belajar yang dilakukan oleh seseorang baru akan diketahui

hasilnya melalui proses evaluasi. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, dibutuhkan evaluasi hasil belajar. Tanpa evaluasi, akan sulit mengetahui apakah usaha belajar yang dilakukan seseorang telah mencapai hasil yang diharapkan apa belum. Dalam penggunaan sehari-hari, istilah evaluasi sering dikaitkan dengan istilah pengukuran, tes, ujian, dan ulangan. Dari uraian tersebut dapat diduga bahwa kreativitas guru dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empirik. Berdasarkan kerangka berfikir maka hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kreativitas guru dengan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Cibatok 06 Kecamatan Cibungbulang.