

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan setiap orang untuk mencapai tujuan hidupnya masing-masing. Pendidikan adalah hal terpenting yang dilakukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu. Pendidikan dilakukan dalam usaha sadar serta sudah tersusun secara sistematis dan terarah. Pendidikan yang dilakukan dalam usaha sadar dapat mencapai tujuan pembelajaran tetap berada pada porosnya. Selain itu, Pendidikan juga berperan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan perubahan zaman yang terus berkembang maju di era globalisasi.

Globalisasi ini telah banyak mengubah cara hidup manusia sebagai individu, sebagai warga masyarakat, dan sebagai warga bangsa. Tidak seorangpun yang dapat menghindar dari arus globalisasi. Setiap individu dihadapkan pada dua pilihan, yakni dia menepatkan dirinya dan berperan sebagai pemain atau dia menjadi korban dan tersesat oleh arus globalisasi. Arus globalisasi juga masuk dalam wilayah pendidikan dengan berbagai implikasi dan dampaknya, baik positif maupun negative. Dalam konteks ini tugas dan peran guru sebagai ujung tombak dunia pendidikan sangat berperan.

Selain itu, agar masyarakat mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut masyarakat juga sangat dituntut untuk membekali diri dengan ilmu pengetahuan yang luas serta mampu dalam pemanfaatan teknologi, Karena pada masa kini

sistem pembelajaran yang kita pakai telah berubah sesuai dengan kebijakan pemerintah yaitu agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar dirumah dan menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring. Hal tersebut terjadi dikarenakan Virus Corona yang semakin menyebar sehingga Menteri Pendidikan mengharuskan setiap sekolah untuk belajar dirumah dan dibimbing oleh masing-masing guru melalui internet.

Proses pembelajaran juga bisa terjadi dikarenakan adanya kelengkapan dari kedua belah pihak. Pihak yang dimaksud adalah, yang pertama adanya pihak pengajar (Guru) dan adanya yang dididik (Siswa) jadi tidak boleh dari kedua hal tersebut hilang.

Kegiatan pembelajaran sangat perlu diarahkan dalam membantu peserta didik untuk memahami berbagai materi yang diajarkan oleh tenaga pendidik, baik dari materi yang tingkat kesulitannya rendah, sedang, hingga ketinggian materi yang sangat sulit. Dengan adanya bimbingan dan arahan, maka mereka akan lebih terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Guru adalah salah satu yang mempengaruhi proses belajar. Guru adalah sebagai pendidik yang mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik secara optimal. Dari pernyataan ini yang dimaksud adalah bagaimana kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa selama daring. Pada kondisi saat ini tenaga pendidik sangat dituntut harus mampu dalam menciptakan berbagai kreativitas yang benar-benar melibatkan seluruh siswa untuk terus aktif, kritis dan berinovasi didalam kegiatan pembelajaran ditengah Pandemi Covid'19, karena proses pembelajaran

yang dilakukan saat ini benar-benar berbanding jauh dari pembelajaran yang dilakukan secara formal.

Tujuan Pembelajaran dikatakan tercapai apabila hasil belajar peserta didik mengalami perubahan kearah yang lebih baik (meningkat). Peserta didik yang benar-benar terlibat didalam proses pembelajaran akan mengalami perubahan pada ranah kognitifnya, afektif, serta perubahan pada psikomotoriknya yang mengarah kepada hal yang lebih baik lagi.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan selama saya Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Nainggolan, proses pembelajaran yang dilakukan masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah, selanjutnya diberikan penugasan terkait materi yang sudah dijelaskan, lalu banyak juga guru yang hanya memberikan tugas saja lalu menghilang, ada juga guru yang hanya memberikan materi tanpa memberi penjelasan (Belajar Mandiri), dan ada juga guru yang melakukan penjelasan akan tetapi penjelasan yang diberikan terasa membosankan sehingga siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung bahkan hasil belajarnya juga rendah.

Dilihat dari daftar nilai Ujian Tengah Semester siswa, masih banyak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan kurang memenuhi KKM yang dimana sekolah tersebut mata pelajaran IPS diketahui Kriteria Ketuntasan Minimumnya adalah 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat nilai Ujian Tengah semester dari table berikut:

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ujian Tengah Semester Kelas VIII SMP Negeri  
1 Nainggolan.**

N O	KELAS	JUMLAH SISWA	K K M	SISWA YANG MENCAPAI KKM		SISWA YANG TIDAK MENCAPAI KKM	
				Tuntas (Orang)	Persentase (%)	Tidak Tuntas (Orang)	Persentase (%)
1	VIII 1	32 Siswa	70	10 Siswa	31,25%	22 Siswa	68,75%
2	VIII 2	32 Siswa	70	8 Siswa	25%	24 Siswa	75%
3	VIII 3	32 Siswa	70	7 Siswa	21,87%	25 Siswa	78,12%
4	VIII 4	31 Siswa	70	8 Siswa	25,80	23 Siswa	74,19%
5	VIII 5	32 Siswa	70	6 Siswa	18,75%	26 Siswa	81,25%
6	VIII 6	32 Siswa	70	5 Siswa	15,62%	27 Siswa	84,37%

*(Sumber: Daftar Nilai Guru IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan)*

Melihat hasil belajar dari nilai ulangan diatas, masih ada siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan guru dengan metode konvensional yang artinya guru belum kreatif didalam melakukan proses pembelajaran.

Dari semua subyek satuan Pendidikan, siswa ternyata paling terdampak selama proses pembelajara daring dimana mereka harus melakukan penyesuaian akademik, membatasi interaksi sosial demi mencegah penyebaran virus corona yang sangat mematkan, lalu para siswa mengalami perasaan negative seperti belajarnya yang kurang bersinergi, merasa jenuh, daya tarik belajar juga berkurang dan masih banyak lagi. Disamping itu, mereka juga harus melengkapi sarana belajar online yaitu mulai dari kuota internet yang memberatkan orang tua siswa dan yang paling sulitnya lagi yaitu dimana ketika ada siswa yang sama

sekali tidak memiliki teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran daring seperti handphone, laptop dan lain-lain.

Akibatnya banyak sekali siswa yang kurang memahami apa yang dipelajari selama belajar daring, hasil belajar siswa juga rendah, siswa menjadi kurang aktif dan kritis terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dikarenakan komunikasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa sangat terbatas, siswa menjadi malas belajar, siswa akan ketinggalan pelajaran ketika orang tua kurang mampu memenuhi sarana penunjang pembelajaran daring, serta siswa kesulitan menangkap materi pelajaran yang diberikan guru karena tidak ada kedisiplinan dan pengawasan langsung dari guru seperti biasanya yang dilakukan saat pembelajaran tatap muka.

Semasa pandemi ini sistem pembelajaran sudah sangat berbeda dari pembelajar formal sebelumnya, akan tetapi dari observasi yang saya lakukan dimana para guru masih kurang kreatif didalam penyampaian materi pelajaran, sehingga para siswa juga merasa kesulitan dan kurang menikmati berjalannya proses pembelajaran tersebut.

Kesimpulan yang bisa saya ambil dari hasil observasi yang saya lakukan adalah bahwa cara guru didalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik masih cenderung membosankan, siswa kesulitan untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru tanpa adanya penjelasan materi sebelumnya, serta siswa kesulitan untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru untuk dipelajari sendiri dirumah. Berbagai masalah yang terjadi diatas kreatifitas guru sangat

dibutuhkan dalam mendukung proses belajar dirumah dengan membangun kolaborasi demi memaksimalkan kegiatan belajar siswa selama daring.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi suatu judul penelitian **“Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Daring Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2020/2021”** .

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas ada banyak masalah yang timbul dari kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa selama daring, maka identifikasi masalah yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Umumnya masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional didalam proses belajar mengajar
2. Kurangnya kreativitas guru selama daring didalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Nainggolan
3. Rendahnya hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Nainggolan
4. Kegiatan pembelajaran cukup membosankan
5. Siswa tidak mengerti terkait materi yang disampaikan oleh guru SMP Negeri 1 Nainggolan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis membatasi masalah mengingat luasnya masalah yang ingin diteliti, maka dari itu agar penelitian ini dapat berjalan dengan efektif dan terarah maka dapat ditentukan adanya pembatas masalah penelitian ini, yaitu: Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Daring Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2020/2021.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Daring Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2020/2021”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Daring Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2020/2021.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dibidang pendidikan untuk penelitian lanjutan mengenai kreatifitas mengajar guru terhadap hasil belajar yang belum dikaji dalam penelitian.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Besar harapan tentang hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dan bahan pertimbangan dalam menciptakan kreativitas guru didalam mengajar selama daring.

#### b. Bagi Guru

Untuk menambah masukan kepada guru agar menjadi pendidik yang memiliki kreatifitas yang tinggi dalam penyampaian materi kepada peserta didik ditengah pandemic, dengan itu hasil dari pada peserta didik akan mengalami perubahan yang lebih baik lagi.

#### c. Bagi Siswa

Agar siswa dapat mengetahui bagaimana kreatifitas yang dilakukan oleh seorang guru guna meningkatkan hasil belajar siswa.

#### d. Bagi Orangtua

Meningkatkan kesadaran orang tua bahwa pentingnya memahami setiap kreatifitas yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang lebih luas terkait bagaimana cara mentrasfer materi dengan kreativitas yang baik selama belajar daring.

f. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi penelitian sejenis yang dapat menjadi bahan perbandingan dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Kreatifitas Mengajar Guru**

###### **2.1.1.1 Pengertian Kreatifitas Mengajar Guru**

Kreativitas secara epistemologi adalah memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya. Kreativitas merupakan terjemahan dari kata “*creativity*” dimana dalam bahasa Inggris mempunyai akar kata yaitu “*to create*” yang artinya “Menciptakan”. Istilah lain kreativitas adalah “daya cipta”. Dalam program kegiatan belajar, selain mengembangkan segi kepribadian siswa, perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, daya cipta sangat diperlukan oleh peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan belajar selanjutnya.

Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi kreatifitas menurut para ahli, sebagai berikut:

1. Pengertian kreativitas menurut Suyanto dan Asep Djihad dalam Istirani

dan Intan Pulungan (2018:131) adalah:

Ada beberapa makna populer tentang istilah kreatifitas. Pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda, keempat, kreativitas merupakan sesuatu proses yang unik. Kelima, kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

2. West Michael dalam Septian Aji Permana (2017:78) menyatakan “Kreativitas merupakan bentuk dari penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan sehingga mampu menghasilkan ide-ide atau gagasan yang lebih baik”.
3. James Gallagher dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010:13) mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya”.

Berdasarkan beberapa definisi dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, kreativitas merupakan suatu hal baru yang diciptakan berbeda dari yang lain atau juga mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan baru kepada peserta didik. kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia yang dimana mampu dalam mengelolah dan memanfaatkan data-data dan informasi yang menghasilkan anekaragam jawaban yaitu dengan cara membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi guru. Setiap guru harus menguasainya serta terampil didalam mengajar. Mengajar dilakukan sebagai usaha untuk menciptakan situasi lingkungan yang membelajarkan peserta didik, menuntut strategi belajar mengajar auralistik. Dengan strategi auralistik diharapkan peserta didik dapat memproses sendiri penemuannya melalui stimulasi dan pengarahan dari guru. Menurut Pupu, Saiful (2019:4), mengatakan bahwa

“Definisi mengajar adalah suatu seni, akan tetapi itu hanya dalam praktiknya saja untuk memperindah estetika penampilan, misalnya seni dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan peserta didik, seni mengatur lingkungan agar peserta didik senang belajar, seni membangkitkan motivasi dan lain sebagainya”.

Hal ini didukung oleh Suharti (2020:10), mengatakan bahwa “Mengajar dapat dilihat dari kegiatan yang luas, bahwa mengajar dapat dilakukan dengan pemberian ceramah, pendemostrasian alat peraga, pelaksanaan evaluasi, pengawasan tata tertib/sekolah, pengawasan kesehatan mental siswa dan lain-lain”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka penulis menarik kesimpulan bahwa kata kunci mengajar adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk melaksanakan proses belajar yang berbeda dari yang lain atau juga mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan baru kepada peserta didik yang dilakukan dengan merencanakan kegiatan belajar yang efektif, menciptakan interaksi yang baik, menciptakan pembelajaran yang kreatif serta melakukan evaluasi kepada peserta didik untuk memotivasi peserta didik agar dapat merasakan kegiatan belajar yang menyenangkan.

#### **2.1.1.2 Ciri - Ciri Kreatifitas**

Kreatifitas berarti memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengeskpresikan diri dengan caranya sendiri, mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat dan semua dilakukan oleh dirinya sendiri. Hal ini didukung oleh

Hurlock dalam Momon Sudarma (2016:18) yang menyatakan bahwa “Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru”.

Menurut Guild Ford dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:133).

Mengemukakan beberapa ciri-ciri kreatifitas, yaitu:

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

Menurut Jamaris dalam Yuliani, N dan B Sujiono (2010:38) menyatakan “Kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru”. Hal ini didukung oleh pendapat Munandar dalam Yuliani, N dan B Sujiono (2010:38) yang menyatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada”.

Selanjutnya, menurut Lilik Hidayat (2016:58) kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Merupakan proses mental dan daya cipta yang dinamis
2. Terciptanya sesuatu yang baru berdasarkan gagasan dan atau pengalaman lama
3. Berguna, artinya menemukan cara, metode baru ini harus mempermudah, mendorong, mengembangkan, mengatasi kesulitan yang ada
4. Di setiap bidang profesi memungkinkan anda untuk berkreasi.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas dapat mengembangkan berbagai potensi seseorang dengan kemampuan sendiri, pengalaman serta tingginya rasa keingintahuan agar dapat menghasilkan sesuatu yang baru atau yang lebih baik dari sebelumnya.

### **2.1.1.3 Elemen - Elemen Kreatifitas**

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, namun dalam pelaksanaannya sering kali kita tidak sadar bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreatifitas peserta didik. Kreativitas dapat dikembangkan dengan memberikan kepercayaan, komunikasi yang hebat dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Menurut Istirani dan Intan Pulungan (2018 : 135), ada beberapa elemen yang terikat atau terkait dengan kreativitas belajar siswa, yaitu: “Produksi kreatif, kerja kreatif, kreatifitas anak, tingkatan kreatifitas dan pemikiran yang kreatif”.

Selain itu, menurut Amabile dan Tighe dalam Monty (2004:5) mengemukakan 3 hal penting dalam mengkaji elemen kreatif yaitu: “Baru atau tidaknya sebuah respons, kelayakan respons, dan keterbukaan”. Namun demikian berbagai elemen kreatif ini juga dikaitkan dengan suatu tugas tertentu. Mereka juga mengemukakan berbagai elemen kreatifitas dan mereka tetap menepatkan elemen intelegensi didalam bidang-bidang tertentu. Jadi pengukuran intelegensi tetap tidak bisa diabaikan begitu saja atau diperkecil maknanya dalam kajian kreativitas.

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa suatu respon yang kreatif dalam mengajar adalah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya, agar mampu menarik minat belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kreatifitas serta memiliki keterbukaan pada siswa terkait pembelajaran yang sedang dibahas. Kreatifitas guru sangat lah penting dalam perkembangan keinginan belajar peserta didik. Kreatifitas yang dapat dilakukan dalam mengajar adalah mengembangkan standar kompetensi serta menciptakan pembelajaran yang kreatif demi mempermudah pemahaman peserta didik.

#### **2.1.1.4 Menjadi Guru Kreatif**

Kreatifitas didorong oleh kesadaran yang memberi petunjuk untuk mendeskripsikan dan menciptakan prosedur latihan yang dapat diterapkan disekolah maupun dilingkungan lain dengan cara berfikir kreatif. Berfikir kreatif baik secara individu maupun kelompok, adalah sama dimana individu dan kelompok menurunkan ide-ide dan produk dalam berbagai hal yaitu berbeda dari pada biasanya atau bahkan belum ada sama sekali.

Menurut Suyatno dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:146), mengatakan “Jika guru termasuk orang yang kreatif, berarti guru mempunyai sikap kreatif”. Menurut Istirani dan Intan Pulungan (2018:146), Sikap kreatif ditandai dengan hal-hal berikut:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman baru
2. Kelenturan dalam berfikir
3. Kebebasan dalam ungkapan diri
4. Menghargai fantasi
5. Minat terhadap kegiatan kreatif

6. Kepercayaan terhadap gagasan sendiri
7. Kemandirian dalam memberikan pertimbangan sendiri.

Menjadi guru kreatif, gunakan kata “jangan” seperti yang dikemukakan oleh Suyanto dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:147), seperti berikut:

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

Menurut Gibbs dalam Mulyasa (2009:164), mengatakan bahwa “Kreativitas dapat dikembangkan dalam memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri dan pengawasan yang tidak terlalu ketat”. Dari pendapat diatas dapat diterapkan atau di transfer dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa (2009:165), peserta didik akan lebih kreatif jika:

- a. Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik dan tidak ada perasaan takut.
- b. Diberi kesempatan untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah.
- c. Dilibatkan dalam menentukan tujuan dan evaluasi belajar.
- d. Diberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter, serta
- e. Dilibatkan secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreatifitas guru sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang

baru, kondusif dan yang mengarah pada situasi diatas. Kendatipun demikian, kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreatifitas guru, apalagi melihat kondisi sekarang dimana virus corona'19 memberikan dampak yang sangat signifikan pada bidang pendidikan.

#### **2.1.1.5 Karakteristik dari Kreatifitas**

Kreatifitas artinya memiliki daya cipta dan kemampuan untuk membuat sesuatu dengan ide dan konsep baru. Kreatifitas sangat penting karena ini sangat berarti khususnya dibidang pendidikan. Pendidikan sangat memerlukan kreatifitas yang ada dari dalam diri seorang pendidik, karena akan dapat meningkatkan semangat belajar para siswa untuk melewati pembelajaran sehingga akan lebih muda bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Menurut National Advisory Committees UK dalam Burhan Shadiq (2011:14),kreatifitas memiliki empat karakteristik yaitu sebagai berikut:

1. Berpikir dan bertindak secara imajinatif.
2. Seluruh aktivitas imajinatif itu memiliki tujuan yang jelas.
3. Melalui suatu proses yang dapat melahirkan sesuatu yang orisional.
4. Hasilnya harus dapat memberikan nilai tambah.

Keempat karakteristik tersebut harus menjadi suatu kesatuan yang utuh agar menciptakan inovasi yang lebih menarik dari sebelumnya. Bukanlah suatu kreatifitas jika hanya salah satu atau sebagian saja dari keempat karakteristik tersebut.

Renzuli dan Hartman dalam Laili (2013:20) menyatakan bahwa, “Karakteristik kreatifitas yang menonjol adalah banyak mengemukakan gagasan, mudah menyesuaikan gagasan dengan keadaan yang ada serta sering mempunyai gagasan yang baru atau orisinal”. Selain itu, mengembangkan potensi siswa perlu diterapkan sebuah kreatifitas pembelajaran inovatif dan konstruktif.

Menurut Ahmat Susanto (2013:85) mengemukakan bahwa:

Dalam mempersiapkan pembelajaran, para pendidik harus mampu memahami karakteristik materi pelajaran, karakteristik peserta didik, serta memahami metodologi pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga akan meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Kesimpulan berdasarkan pendapat diatas adalah banyak hal yang perlu diperhatikan dengan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang variatif, inovatif dan konstruktif sesuai penjelasan diatas bahwa situasi kelas dapat merangsang anak melakukan kegiatan belajar secara bebas. Disamping itu ada juga peran guru yaitu sebagai pengarah dalam belajar, sebagai pendorong serta sebagai penilai proses dan hasil belajar anak, sehingga akan dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik.

#### **2.1.1.6 Teori Kreatifitas**

Teori kreativitas beragam sebagaimana devinisinya yang disampaikan oleh para pakar, sehingga tidak ada teori yang mampu menjelaskan secara komprehensif fenomena kreativitas yang kompleks. Beberapa kompleks

menjelaskan tentang teori kreatifitas diantaranya dikemukakan oleh Mackler dan Santz dalam Permana, S. A (2017 : 79), antara lain adalah:

- a. *Teori Asosiasi*  
Teori ini memandang kreatifitas sebagai hasil dari proses *asosiasi* dan kombinasi antara elemen-elemen yang telah ada, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.
- b. *Teori Gestalt*  
Teori ini memandang kreatifitas sebagai manifestasi dari proses tilikan individu terhadap lingkungan secara *holistic*.

Menurut Sternberg dan Lubart dalam Setiawan, Iwan (2012:88), mengemukakan tentang teori kreatifitas bahwa “Terdapat enam sumber daya kreativitas yang secara bersama-sama bersinergi membangun kreatifitas, yakni: kecerdasan, pengetahuan, gaya intelektual, kepribadian, motivasi dan lingkungan”. Pentingnya peran guru disini yaitu harus mampu menekankan dalam mendiskusikan bagaimana kreatifitas bisa dikembangkan, selain itu juga guru dapat membangun keingintahuan tentang berfikir kreatif bersifat alami. Guru dalam konteks disini memiliki peran penting sebagai model dan motivator yang menekankan bahwa individu harus bertanggungjawab atas pembelajaran mereka sendiri, karena perubahan nyata pola pikir hanya dapat terjadi secara internal.

Kesimpulan berdasarkan pendapat diatas adalah dalam membangun pola pikir dan budaya kreatif diperlukan pertanggungjawaban oleh diri sendiri, sehingga seseorang dapat memperoleh kecerdasan untuk berfikir dan bertindak kreatif. Pendidikan kreatif penting bagi generasi muda karena pemuda hidup dalam masa perubahan budaya yang cepat dan meningkatkan keragaman budaya kreatif.

#### **2.1.1.7 Pengertian Guru**

Secara etimologis guru sering disebut pendidik. Kata guru merupakan padanan dari kata *teacher* bermakna sebagai (*the person who teach, especially in school*) atau guru adalah seseorang yang mengajar, khususnya disekolah/madrasah. Kata *teacher* berasal dari kata kerja *to teach* atau *teaching* yang berarti mengajar.

Yohana, Afliani (2020:1), menyatakan bahwa:

Guru atau disebut juga sebagai pendidik adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberi bimbingan atau bantuan anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohani agar mencapai kedewasaannya, mampu melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Allah, khalifah dipermukaan bumi, sebagai makhluk sosial, dan sebagai individu yang sanggup berdiri sendiri.

Selain itu, Heronomus, Delu (2020:1) mengatakan bahwa “Posisi guru dalam dunia pendidikan mempunyai tempat dan peran yang sangat mulia dan guru bertugas untuk membangun manusia dalam hal ini generasi masa depan”. Oleh karena itu, menjadi seorang guru diperlukan suatu keahlian sendiri dalam menjalankan tugas untuk mendidik peserta didik, keahlian dalam menjalankan tugas sering dikenal dengan kompetensi.

Kompetensi dapat dipahami sebagai kecakapan atau kemampuan yang melekat pada individu. Kecakapan tersebut merupakan gabungan dari pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, sikap, dan minat yang ditunjukkan lewat kinerja yang baik. Pendidikan merupakan suatu sistem, dimana dalam pendidikan banyak pihak yang berperan dalam mencapai tujuan dari pendidikan. Guru merupakan salah satu elemen dari sistem Pendidikan, Oleh karena itu, seorang guru mempunyai kewajiban atau tanggungjawab dalam melaksanakan tugas.

Menurut Hamalik dalam Heronimus, Delu yang mengatakan bahwa “Proses belajar dan hasil belajar para peserta didik bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulum, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru”. Kompetensi guru adalah kemampuan atau kesanggupan guru dalam mengelolah pembelajaran, sebagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Kesimpulannya adalah guru merupakan kunci dari Pendidikan yang dapat menuntun peserta didik agar mampu mengikuti pembelajaran dan kurikulum yang telah ditetapkan serta bisa merasakan pembelajaran yang menyenangkan.

Guru adalah ujung tombak pendidikan. Guru memang bukan satu-satunya elemen penentu keberhasilan pendidikan, tetapi kunci utama pendidikan ada di tangan guru. Guru harus memahami dan menjalankan profesinya secara kreatif dan bertanggungjawab demi sebuah perubahan kemajuan bangsa. Guru yang cerdas dan kreatif tentu paham tentang hak kebebasan berekspresi. Daoed Yoesoef dalam Burhan Shadiq (2011:5), menyatakan bahwa “Seorang guru mempunyai tiga tugas pokok, yaitu: tugas professional, manusiawi dan kemasyarakatan (*sivic mission*)”.

Pada dasarnya semua manusia terlahir kreatif. Terkadang daya kreatifitas murid-murid dan gurunya sudah terbentur oleh kakunya kurikulum maupun silabus yang kurang adaptif dan rasional. Akibatnyamereka cenderung reaktif dan tidak aktif. Guru memiliki peran penting dalam pendidikan, setelah memahami apa saja tugas dan tanggung jawab seorang guru, maka kita akan mengerti apa saja peran guru bagi para muridnya. Penilaian pada seorang guru hanya mengajar

saja, pada hal peranan guru bukan hanya sekedar mengajar dengan artinya hanya mentransfer ilmu saja, namun peran seorang guru juga adalah mendidik para peserta didik menjadi manusia yang mampu menjadi dirinya sendiri.

Dari uraian diatas, jelas bahwa peran guru telah meningkat dari sebagai pengajar menjadi sebagai direktur pengajar belajar. sebagai perencana pengajarseorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien, artinya seorang guru harus mampu mengolah bagaimana berjalannya proses pembelajaran tersebut.

Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks. Hal ini menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Dimasa mendatang, guru tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling *well informed* terhadap berbagai informasi dan pengetahuan yang sedang berkembang.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah bahwa kreatifitas guru merupakan kreatifitas yang membutuhkan kecerdasan yang tinggi untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda dari proses pembelajaran pada umumnya. Seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif agar ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti dan mudah dipahami oleh para siswa.

#### **2.1.1.8 Peran Guru**

Guru adalah sebagai seorang pengajar atau sering disebut sebagai pendidik yang dituntut untuk menyampaikan ilmunya kepada siswa. Guru harus mampu menyampaikan dengan jelas dan tuntas agar murid dapat mengerti dengan materi yang di sampaikan oleh guru. Menjadi pendidik yang baik memanglah tidak mudah, tetapi dengan pembiasaan yang baik dan dilakukan dengan hati yang ikhlas maka kita akan bisa belajar untuk menjadi pendidik yang baik untuk murid kita.

Guru memiliki banyak peran dalam laju Pendidikan, menurut Djamarah dalam Anisa (2017:11) menjelaskan mengenai beberapa peranan guru sebagai berikut: “Sebagai motivator, sebagai inspirator, sebagai inisiator, demonstrator, mediator, korektor, informator, organisator, fasilitator, pengelola kelas, sebagai pembimbing, sebagai supervisor dan sebagai evaluator”. Dari beberapa peran guru yang dijabarkan diatas, masing-masing peran tersebut saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dengan kata lain, jika ada salah satu yang tidak terlaksana maka akan terasa pincang.

Menurut Prey Katz dalam Siti Maemunawati (2020:8), menggambarkan peran guru sebagai “Komunikator, sahabat yang dapat meberikan nasehat-nasehat, motivator, sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembang sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai orang yang menguasai bahan yang diajarkan”. Hal ini didukung oleh Siti, Maemunawati (2020:7), menyatakan bahwa “Peran utama guru yaitu untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik”.

Selanjutnya menurut Nenggolan, Julifer dan Sanggam Perdede dalam jurnal <https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/225/laporan%20pe>

[nelitian.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)(diakses tanggal 17 Maret 2021) yang menyatakan bahwa “Guru mempunyai tugas, fungsi, dan peran sangat penting serta strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa”. Guru yang profesional diharapkan mampu berpartisipasi dalam pembangunan nasional untuk mewujudkan insan Indonesia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki jiwa estetis, etis, berbudi pekerti luhur, berjiwa sosial, dan berkepribadian yang baik. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa guru adalah seorang yang memiliki kemampuan profesional dalam mendidik, mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengajar serta mampu mengarahkan peserta didik hingga harapan yang dimiliki siswa dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Menurut Tutuk, Ningsih dalam Yohana (2020:5) menyatakan bahwa “Peran guru sebagai teladan yakni seperti datang kesekolah lebih awal, disiplin dan bertanggungjawab dalam melaksanakan tugas pekerjaan, dengan maksud agar menjadi panutan yang baik bagi semua warga sekolah”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keteladanan adalah sebuah perbuatan yang dapat dilihat dan bisa menjadi panutan oleh siswa yang ditunjukkan melalui tutur kata, sikap, dan kepribadiannya yaitu seperti datang lebih awal, sopan santun dan bertanggungjawab dalam melaksanakan tugasnya sebagai peserta didik.

#### **2.1.1.9 Tugas dan Tanggungjawab Guru**

Tugas dan tanggung jawab guru pada dasarnya merupakan tuntutan dan panggilan untuk selalu mencintai, menghargai, menjaga dan meningkatkan tugas dan tanggungjawabnya sebagai seorang pendidik yang bertujuan untuk

menciptakan SDM yang berkualitas. Guru melalui tugas dan tanggungjawabnya sebagai pendidik harus mengembangkan pengetahuan dan memupuknya secara terus menerus seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru sangat perlu meningkatkan peranan dan kemampuan profesionalnya. Tanpa adanya kecakapan yang dimiliki oleh guru maka kiranya akan sulit bagi guru tersebut dalam mengemban dan melaksanakan tanggungjawabnya dengan cara yang sebaik-baiknya. Guru harus mempunyai standar kualitas pribadi tertentu yang mencakup tanggungjawab, wibawa, mandiri dan disiplin. Guru harus memahami nilai-nilai norma sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut.

Menurut Hamalik dalam Jaja Suteja (2013:76), tanggung jawab yang dipikul oleh guru untuk dapat melaksanakan tugasnya secara professional, yaitu: “Menyelenggarakan penelitian, menghayati, mengamalkan, dan mengamankan Pancasila dan turut serta membangun terciptanya kesatuan dan persatuan bangsa dan perdamaian dunia”.

Selanjutnya, menurut Jaja Suteja (2013:77) menyatakan tugas dan tanggungjawab disuatu Pendidikan mencakup:

1. Mengembangkan proses merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, pengembangan kepribadian dan pembentukan nilai-nilai bagi peserta didik.
3. Melaksanakan pengembangan kurikulum sesuai dengan perkembangan.
4. Melakukan penilaian dan evaluasi untuk mengetahui hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung, dan
5. Melaksanakan pengadministrasian seluruh kegiatan pembelajaran.

Menurut Wijaya dalam Shilphy (2019:28) menyebutkan beberapa tanggungjawab yang memerlukan sejumlah kemampuan yang lebih khusus dari seorang guru adalah: “Tanggungjawab moral, tanggungjawab dalam bidang pendidikan disekolah, dalam bidang kemasyarakatan, dan bidang keilmuan”. Dari tanggung jawab diatas dapat disimpulkan bahwa seorang guru memiliki kemampuan yang tidak bertanggungjawab pada bidang pendidikan saja melainkan punya hubungan juga dilingkungan masyarat luas. Ditengah masyarakat seorang guru dijadikan sebagai teladan karena guru dikenal sebagai pendidik yang memiliki tugas mulia yaitu untuk menciptakan SDM yang berkualitas serta memajukan anak-anak bangsa.

Kesimpulannya adalah kreatifitas mengajar guru merupakan kreatifitas yang membutuhkan ide dan kecerdasan yang tinggi untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dan unik dari proses pembelajaran pada umumnya. Seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif agar ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## **2.1.2 Hasil Belajar Siswa**

### **2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar Siswa**

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapat perubahan dalam perilakunya. Winkel dalam Purwanto (2008:38) mengatakan bahwa “Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Perubahan itu

diperoleh melalui usaha (Bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Dalam pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan antara stimulus dan respon, kemudian memperkuatnya. Pengertian dan pemahaman tidaklah penting karena stimulus dan respon dapat diperkuat dengan menghubungkannya secara berulang-ulang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dan menghasilkan perubahan yang diinginkan. Dasar belajar adalah asosiasi antara kesan (*impression*) dengan dorongan untuk berbuat (*impuls to action*). Hal ini didukung oleh Bower dan Hilgard dalam Purwanto (2008:41), menyatakan bahwa “Asosiasi itu menjadi kuat atau lemah dengan terbentuknya atau hilangnya kebiasaan-kebiasaan”.

Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berfikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*afective*), sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*).

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain dan setiap pada individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Perbedaan penampilan itu disebabkan karena setiap individu mempunyai karakteristik individualnya yang khas seperti minat intelegensi, perhatian, bakat dan sebagainya. Setiap manusia mempunyai cara yang khas untuk mengusahakan proses belajar terjadi dalam dirinya. Individu yang berbeda dapat melakukan

proses belajar dengan kemampuan yang berbeda dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Begitu pula, individu yang sama mempunyai kemampuan yang berbeda dalam belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

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

Subino dalam Purwanto (2008:43), mengatakan bahwa “Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan kedalam salah satu dari tiga ranah, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik”. Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik tergantung dari tujuan pengajarannya.

Hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Hasil pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan

pembelajaran sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya hasil tersebut.

Wina Senjaya dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:19), mengatakan “Kegiatan pembelajaran yang dibangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang berhasil”. Sebagai kegiatan yang berhasil, maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa hendaknya diharapkan untuk mencapai hasil yang telah ditentukan. Dengan demikian dalam *setting* pembelajaran, hasil merupakan pengikat segala aktivitas guru dan siswa. Oleh sebab itu, merumuskan hasil merupakan langkah pertama yang harus dilakukan dalam merancang sebuah program pembelajaran.

Kemudian Ibrahim dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:19) mengatakan bahwa “Hasil pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar”. Selain itu juga, menurut Dearlina Sinaga dalam jurnal [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FKIP/Pendidikan\\_Ekonomi/Dearlina\\_Sinaga/Hasil\\_Turnitin/Penerapan%20STAD%20Dalam%20Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20Siswa%20Kelas%20XI%20SMA%20GajahMada%20Medan.pdf](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Pendidikan_Ekonomi/Dearlina_Sinaga/Hasil_Turnitin/Penerapan%20STAD%20Dalam%20Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20Siswa%20Kelas%20XI%20SMA%20GajahMada%20Medan.pdf) (diakses tanggal 16 Maret 2021) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar” Peranan hasil ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar. Penuangan hasil pembelajaran dalam RPP bukan saja

memperjelas arah yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan belajar, tetapi dari segi efisiensi diperoleh hasil yang maksimal.

Keuntungan yang dapat diperoleh melalui penuangan hasil pembelajaran menurut (Hamzah B. Uno dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:19), adalah sebagai berikut:

1. Waktu mengajar dapat dialokasikan dan dimanfaatkan secara tepat.
2. Pokok bahasan dapat dibuat seimbang, sehingga tidak ada materi pelajaran yang dibahas terlalu mendalam atau terlalu sedikit.
3. Guru dapat menetapkan beberapa banyak materi pelajaran yang dapat atau sebaiknya disajikan dalam setiap jam pelajaran.
4. Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi pelajaran secara tepat, artinya, peletakkan masing-masing materi pelajaran akan memudahkan siswa dalam mempelajari isi pelajaran
5. Guru dapat dengan mudah menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang paling cocok dan menarik.
6. Guru dapat dengan mudah mempersiapkan berbagai keperluan peralatan maupun bahan dalam keperluan belajar.
7. Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
8. Guru dapat menjamin bahwa hasil belajarnya akan lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar tanpa hasil yang jelas.

Dengan demikian hasil belajar dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya dengan hasil yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media, sumber belajar, serta dalam menentukan alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.

Menurut Hamzah B. Uno dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:20), mengatakan pada tingkat yang amat umum sekali, hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 (tiga) yaitu: “Keefektifan (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*) dan daya Tarik (*appeal*)”. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah

diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Winkel dalam Purwanto (2008:45), menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar

mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemberian tekanan penguasaan materi akibat perubahan dalam diri siswa setelah belajar diberikan oleh Soedijarto dalam Purwanto (2008:46) yang mendefinisikan bahwa “Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Dengan memperhatikan berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku mahasiswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Howard Kingsley dalam Kompri (2017:45) membagi 3 macam hasil belajar, yakni: “Keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita”. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum, maupun tujuan *instruksional*, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018:22) yang secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yakni: “Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada 6 aspek ranah psikomotorik, yakni: Gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresi dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, diantara ketiga ranah itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

### **2.1.2.2 Domain Hasil Belajar**

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi kedalam 3 domain: Kognitif, afektif dan psikomotorik. Potensi perilaku untuk diubah, perubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat digambarkan sebagai berikut:

INPUT	PROSES	HASIL
Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik	Proses belajar mengajar	Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik

Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah: 1. efek pengajaran 2. efek pengiring
------------------------------------	-------------------------	---

**Tabel 2.1 Domain Hasil Belajar**

*(Sumber: Purwanto (2008:49))*

Setiap siswa mempunyai potensi untuk dididik. Potensi ini merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi jiwa yang dapat diubah melalui pendidikan meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Taksonomi hasil belajar kognitif**

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensor, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Banyak klasifikasi dibuat para ahli psikologi dan pendidikan, namun klasifikasi yang paling banyak digunakan adalah yang dibuat oleh Benyamin Bloom. Bloom dalam Purwanto (2008:50) membagi dan menyusun secara hierarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu “Hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi”. Tingkat hasil belajar kognitif yang dimaksud diatas adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis

(C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Tingkatan inilah yang menjadi patokan kepada seorang pendidik untuk dapat menyelaraskan arah pembelajaran sesuai dengan satuan jenjang pendidikan.

## **2. Taksonomi hasil belajar afektif**

Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian yang diterima oleh peserta didik melalui proses kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut diterima dari guru dalam bentuk wujud berupa nilai. Hasil belajar afektif dapat dilihat dari sikap dan perilaku yang peserta didik selama terjadinya aktivitas belajar. Taksonomi hasil belajar afektif menurut Krathwohl dalam Purwanto (2008:51) membagi hasil afektif menjadi lima tingkat yaitu “Penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi”. Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

Menurut Hamzah dalam Istirani dan Intan Pulungan (2015:24), mengemukakan bahwa “Taksonomi hasil belajar afektif adalah suatu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Tingkat afektif ini ada 5 yaitu: kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian”.

Kesimpulan berdasarkan pendapat di atas adalah masing-masing tingkatan menurut para ahli di atas memiliki banyak kesamaan dalam melihat hasil belajar afektif peserta didik. Kesamaan tersebut dapat dilihat dari tingkat awalan yaitu karena adanya penerimaan. Hal ini menjadi rencana awal yang diterapkan bagaimana nantinya peserta didik dapat mengawali proses belajar tersebut dengan

menyenangkan sehingga pada akhirnya peserta didik dapat memperoleh hasil yang memuaskan.

### **3. Taksonomi hasil belajar psikomotorik**

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hierarki hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar tingkat yang lebih tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Menurut Harrow dalam Purwanto (2008:52) hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi 6 yaitu: “Gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata”. Namun, taksonomi yang paling banyak digunakan adalah taksonomi hasil belajar psikomotorik dari Simpson dalam Purwanto (2008:53), yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi 6 yakni: “Persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreatifitas”.

Persepsi (*perception*) adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat. Kreatifitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau

mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal. Pendapat diatas tidak jauh beda dari pernyataan Istirani dan Intan Pulungan (2015:26) yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi 7 aspek yaitu: “Persepsi, kesiapan, mekanisme, respon, kemahiran, adaptif dan originasi.

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah hasil belajar psikomotorik merupakan sebuah keterampilan dan kemahiran peserta didik untuk menciptakan, mengombinasikan, serta mengeksploitasikan sebuah karya baru. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut.

### **2.1.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Dalam proses pembelajaran sangat diharapkan adanya sebuah pencapaian yang diperoleh dari setiap proses pembelajaran salah satunya adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diraih setelah seseorang melakukan kegiatan belajar yang diberikan oleh guru dan disebut dengan nilai. Hasil belajar yang diharapkan peserta didik adalah sebuah hasil yang baik dan sesuai pada tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Istirani dan Intan (2015;28), mengatakan “Pada prinsipnya, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal”. Didalam faktor eksternal pada proses belajar merupakan hal yang kompleks. Siswa yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar, untuk bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara internal. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya, maka ia tidak belajar dengan baik. Faktor internal yang dialami siswa yang berpengaruh pada proses belajar adalah: Sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, menyimpan perolehan hasil belajar, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar.

Dalam penjelasan faktor eksternal, program pembelajaran menjadi sebagai rekayasa Pendidikan guru disekolah yang berpengaruh pada aktivitas belajar siswa. Faktor eksternal tersebut adalah: Guru sebagai Pembina siswa belajar, Prasarana dan sasaran pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa disekolah dan kurikulum sekolah.

Dari penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam menjalankan tugasnya, guru diharapkan mampu untuk menciptakan suasana dan cara pembelajaran yang dapat diterima keseluruhan peserta didik agar proses pembelajarannya dapat berjalan dengan baik dan terstruktur, karena apabila terjadi suasana pembelajaran yang menarik maka peserta didik mampu memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan hasil belajar yang diharapkan juga tercapai sesuai harapan.

Menurut Nana Sudjana (2009:2) menyatakan bahwa:

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (*instruksional*), Pengalaman (proses) belajar-mengajar dan hasil belajar. ketiga unsur tersebut dapat melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar, yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar) dan mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh sistem pembelajaran yang dilakukan serta dari ketiga unsur diatas guna mencapai hasil belajar yang baik secara efektif dan efisien.

Menurut Setyosari dalam Ali, M dan E. Fatimatur, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah: “Sifat pebelajar (Peserta didik), perbedaan tugas pebelajar (peserta didik) dan metode pembelajaran”. Maka kesimpulannya adalah guru harus mampu mempunyai sikap kreatif dalam memberikan tugas belajar kepada peserta didiknya agar pembelajaran berguna bagi kehidupan mereka, karena nilai-nilai digunakan mereka sebagai modal dalam berinteraksi dengan masyarakatnya secara luas.

## 2.2 Penelitian Relevan

**Tabel 2.2 Penelitian Relevan**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Tahun</b>	<b>Hipotesis</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
Efdi Manullang	2017	Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata	Hasil perhitungan regresi linear berganda dari <i>Output SPSS 23.00 for windows</i> diperoleh $Y = 42,199 + 0,268 X_2$ . Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dapat menerangkan sebesar 29,05% terdapat hasil belajar akuntansi keuangan pada siswa

		<p>Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas IX Jurusan Akuntansi SMK N 1 Medan T.A. 2017/2018</p>	<p>kelas XI Akuntansi yang ditunjukkan pada koefisien determinasi <math>0,539^2</math> dan sisanya dipengaruhi variabel lain. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (X1) diperoleh nilai <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> atau <math>4,842 &gt; 1,666</math> dan variabel fasilitas belajar (X2) <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel} = 2,083 &gt; 1,66</math> dengan taraf signifikan 95% (<math>\alpha = 5\%</math>) dengan <math>dk = n-2=74-3=71</math>. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Medan T.A 2017/2018 dapat diterima.</p>
Desi Meirani	2015	<p>Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perpajakan kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Medan T.A. 2015/2016.</p>	<p>Hasil perhitungan regresi linear sederhana yang dilihat dari Output SPSS 17.00 for windows diperoleh <math>Y = 72,507 + 0,120X</math>. Kreativitas Guru Mengajar dapat menerangkan sebesar 31,2% terhadap prestasi belajar perpajakan pada siswa kelas XI Akuntansi yang ditunjukkan pada koefisien determinasi 312 dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel kreativitas guru mengajar (X) diperoleh nilai <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> (<math>5,128 &gt; 1,672</math>) dengan taraf signifikan 90% (<math>\alpha = 10\%</math>) dengan <math>dk = n - 2 = 60-2=58</math>.</p>

(Sumber : Diolah Peneliti)

### 2.3 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapat perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri siswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada teori belajar perilaku, proses belajar cukup dilakukan dengan mengikat antara stimulus dan respon secara berulang, sedang pada teori kognitif, proses belajar membutuhkan pengertian dan pemahaman.

Kreativitas merupakan sifat yang komplikatif antar seluruh anak-anak, dimana seorang anak itu mampu berkreasi dengan spontan. Karena Ketika dilahirkan, ia telah dibekali banyak kesadaran (*awareness*). Kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia yang dimana mampu dalam mengelolah dan memanfaatkan data-data dan informasi yang menghasilkan anekaragam jawaban yaitu dengan cara membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Pemikiran kreatif terwujud dengan adanya beberapa sistem dan pola pandang dan mewakili salah satu kondisi otak, serta tampak sebagai suatu pemikiran yang diarahkan oleh keinginan-keinginan dalam mencari orisinalitas dan sesuatu yang benar-benar asli. Dalam beberapa tempat, pemikiran kreatif menggunakan strategi dalam menyelesaikan permasalahan, mengambil keputusan dan menciptakan suatu pemahaman.

Guru adalah ujung tombak Pendidikan. Guru memang bukan satu-satunya elemen penentu keberhasilan Pendidikan, tetapi kunci utama Pendidikan ada di

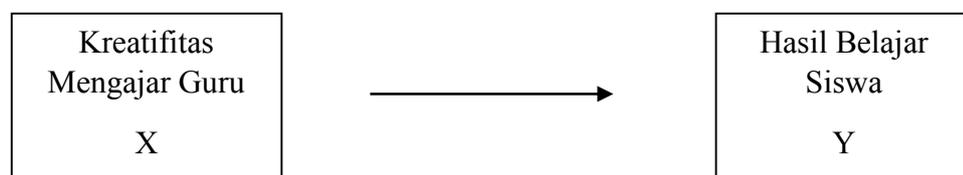
tangan guru. Guru harus memahami dan menjalankan profesinya secara kreatif dan bertanggungjawab demi sebuah perubahan kemajuan bangsa.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk Pendidikan. Maka kreativitas guru diharapkan untuk lebih ditingkatkan dan dikembangkan lagi agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya itu saja, melainkan para siswa juga lebih mudah memahami dan mengerti atas materi yang dijelaskan oleh guru. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat secara nyata melalui nilai yang diperoleh dalam bentuk angka pada setiap pembelajaran.

#### 2.4 Paradigma Penelitian

Untuk mengetahui hubungan X dan Y maka digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



### **Gambar 2.1 Paradigma Penelitian**

*(Sumber : Diolah Peneliti)*

#### **2.5 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir diatas, maka penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian yaitu “Ada pengaruh yang signifikan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS selama daring di kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2020/2021”.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 1 Nainggolan yang berlokasi di jl. Pelajar Nainggolan Sumatera Utara.

##### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 yang berlangsung di SMP Negeri 1 Nainggolan.

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.2.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2018:117)“Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 192 siswa.

**Tabel 3.1 Distribusi Populasi**

<b>NO</b>	<b>KELAS</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>
1	VIII-1	32
2	VIII-2	32
3	VIII-3	32
4	VIII-4	31
5	VIII-5	32
6	VIII-6	32
<b>JUMLAH KESELURUHAN</b>		192

(Sumber: Daftar Hadir IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan)

### 3.2.2 Sampel

Menurut Arikonto, 2002 : 109), menyatakan bahwa “Sampel adalah Sebagian atau wilayah dari populasi yang diteliti”. Apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10%, 15%, 20%, 25% atau lebih.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah 25% dari populasi yang ada, karena jumlah populasi melebihi 100 yaitu 192 siswa. Berarti  $192 \times 25\% = 48$ , jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 48 siswa.

Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *Proportional Random Sampling*, dimana jumlah sampel pada masing-masing strata sebanding dengan jumlah anggota populasi pada masing-masing stratum populasi. Besarnya sampel yang telah ditentukan adalah 48 siswa. Untuk menentukan berapa jumlah sampel dari kelas VIII 1-VIII 6 SMP, secara sederhana dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Sampel Subkelompok} = \frac{\text{Jumlah Masing-masing Kelompok}}{\text{Jumlah Total}} \times \text{Besaran Sampel}$$

Maka sampel masing-masing kelompok dapat kita lihat dari table dibawah ini:

**Tabel 3.2 Teknik Pengambilan Sampel**

<b>KELAS</b>	<i>Teknik Proportional Random Sampling</i>	<b>SAMPEL</b>
VIII-1	32 x 48 : 192	8 Siswa
VIII-2	32 x 48 : 192	8 Siswa
VIII-3	32 x 48 : 192	8 Siswa
VIII-4	31 x 48 : 192	8 Siswa
VIII-5	32 x 48 : 192	8 Siswa
VIII-6	32 x 48 : 192	8 Siswa
<b>TOTAL SAMPEL</b>		48 Siswa

(Sumber: Diolah Peneliti)

Dengan cara demikian, akan terdapat perbandingan yang seimbang antara besarnya sampel dan populasi pada masing-masing subkelompok, sehingga sifat masing-masing strata tidak dapat meniadakan sifat kelompok yang lain.

### **3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional**

#### **3.3.1 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian ini adalah suatu atribut atau sifat-sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Variabel daripada penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (X): Kreatifitas Mengajar Guru
2. Variabel Terikat (Y): Hasil Belajar.

### 3.3.2 Definisi Operasioal

Defenisi operasional dari variabel tersebut aadalah sebagai berikut:

1. kreativitas mengajar guru merupakan suatu hal baru yang diciptakan berbeda dari yang lain atau juga mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan baru kepada peserta didik. kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia yang dimana mampu dalam mengelolah dan memanfaatkan data-data dan informasi yang menghasilkan anekaragam jawaban yaitu dengan cara membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi,atau unsur-unsur yang ada.
2. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulismenggunakan tehnik sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung yang dilaksanakan oleh peneliti kepada objek yang ingin diteliti. Dalam hal ini peneliti juga mengadakan metode observasi langsung di SMP Negeri 1 Nainggolan.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data, catatan-catatan, maupun dokumen-dokumen penting untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Dalam hal ini penulis mengumpulkannya dari jumlah siswa yang diteliti Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan.

## 3. Angket/kuisisioner

Angket adalah pengumpulan data penelitian dengan cara memberikan pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden (SAMPEL). Angket yang disebarkan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan terdiri dari 20 soal disetiap variabel dengan menggunakan angket tertutup dengan bentuk skala sikap dan likert. Setiap pertanyaan disediakan 4 alternatif dan diberi bobot sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Bobot Skor Angket**

Option	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-Kadang	2
Tidak Pernah	1

*(Sumber: Diolah Peneliti)*

**Tabel 3.4 Layout Angket**

No	Variabel	Indikator	Item	Keterangan
1	Kreatifitas Guru (X)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efektivitas guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran</li> <li>• Kreativitas menciptakan interaksi dalam proses belajar.</li> <li>• kemampuan menciptakan pembelajaran yang berkreasi</li> <li>• Cara guru dalam mengevaluasi prose belajar mengajar</li> </ul>	1-5 6-10 11-15 16-20	Bentuk Pernyataan
2	Hasil Belajar (Y)	Dari daftar kumpulan nilai mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan.		

(Sumber: Diolah Peneliti)

### 3.5 Pengujian Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat kevalidan dan kesahian suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai tingkat validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Uji validitas disebut juga uji kesahian butir sebuah item pertanyaan dikatakan mempunyai validitas yang tinggi jika memiliki tingkat korelasi yang tinggi terhadap skor total item. Dalam penelitian ini pengukuran validitas dilakukan dengan teknik korelasi *Product Moment*.

Kemudian hasil  $r$  hitung dikonsultasikan dengan  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 95% (  $\alpha = 5\%$  jika didapatkan harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir instrumen dapat dikatakan valid akan tetapi sebaliknya jika harga  $r_{hitung} < r_{tabel}$

maka dikatakan bahwa instrumen tidak valid. Kemudian untuk mencari r tabel maka menggunakan rumus  $N=48$  dan signifikansi 5% maka didapat jumlah tabel statistik r tabel pada uji penelitian adalah sebesar  $= 0,2787$ . Adapun hasil uji validitas pada variabel kreativitas mengajar guru di Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan disajikan sebagai berikut:

**TABEL 3.5 Hasil Uji Validitas Kreativitas Mengajar Guru Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan**

<b>Butir Soal</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
Butir 1	0,2880	0,2787	Valid
Butir 2	0,6550	0,2787	Valid
Butir 3	0,6440	0,2787	Valid
Butir 4	0,5590	0,2787	Valid
Butir 5	0,5610	0,2787	Valid
Butir 6	0,6420	0,2787	Valid
Butir 7	0,4420	0,2787	Valid
Butir 8	0,5110	0,2787	Valid
Butir 9	0,6500	0,2787	Valid
Butir 10	0,6220	0,2787	Valid
Butir 11	0,4730	0,2787	Valid
Butir 12	0,2630	0,2787	Tidak Valid
Butir 13	0,3570	0,2787	Valid
Butir 14	0,4390	0,2787	Valid
Butir 15	0,5100	0,2787	Valid
Butir 16	0,5230	0,2787	Valid
Butir 17	0,5260	0,2787	Valid
Butir 18	0,1830	0,2787	Tidak Valid
Butir 19	0,6570	0,2787	Valid
Butir 20	0,5980	0,2787	Valid

(Sumber: Diolah Peneliti dengan SPSS V20)

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas kreativitas mengajar guru diketahui pernyataan 12 dan 18 tidak dalam kuesioner valid sehingga butir pernyataan yang valid sebanyak 18 butir dari 20 butir pernyataan.

### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur derajat konsistensi suatu alat ukur. Suatu alat ukur dikatakan reliable jika alat ukur tersebut menghasilkan hasil – hasil yang konsisten, sehingga instrument ini dapat dipakai dan bekerja dengan baik pada waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dalam instrument ini menggunakan pengujian melalui program SPSS 20.

Menurut Agus, Purwanto (2014:153) menyatakan bahwa Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabel sebesar 0,5 atau lebih. Dengan kata lain, apabila alpha lebih kecil dari 0,5 maka dinyatakan tidak reliabel dan sebaliknya apabila sama dengan atau lebih besar dari 0,5 maka reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Mengajar Guru Kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan**

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	20

*(Sumber: Diolah Peneliti dengan SPSS V20)*

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,806 lebih besar dari 0,5. Dengan demikian jawaban-jawaban responden dari variabel penelitian tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

### 3.6 Teknis Analisis Data

Dalam proses analisis data diperlukan suatu teknik atau metode untuk memperoleh kesimpulan yang tepat sesuai dengan keadaan yang

sebenarnya. Uraian selengkapnya tentang teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memperhatikan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dideteksi dengan menggunakan One sample Kolmogorov Smirnov test dan plot normal yang diperoleh dengan bantuan SPSS 20, normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan ( $\alpha$ ) tertentu (biasanya ( $\alpha = 0,05$  atau  $0,01$ ) sebaliknya jika hasil uji signifikan maka normalitas tidak terpenuhi cara mengetahui signifikan atau tidak dapat dilihat dari kolom signifikan.

### 3.6.2 Uji Analisis Regresi Sederhana

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui Kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa. Analisis digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apabila masing-masing variabel berhubungan positif atau negative. Dalam regresi linier sederhana hanya ada satu variabel bebas  $x$  yang dihubungkan dengan variabel tak bebas  $y$ . Persamaan umum regresi sederhana adalah  $Y = a + bx$ .

Dengan menentukan Hipotesis :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh Kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa

$H_a$  : Ada pengaruh Kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa

Apabila hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf kepercayaan 95% atau  $\alpha = 5\%$  maka  $H_a$  diterima dan apabila penelitian  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ,  $H_0$  ditolak. Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan *SPSS versi 20*.

### 3.6.3 Uji Koefisien Korelasi Pangkat

Menurut Carl Spearman dalam Pudjiastuti (2019;74). “Uji koefisien pangkat bisa juga disebut dengan Uji Korelasi *spearman* dan ditulis dengan ( $r_s$ )”. Uji korelasi pangkat digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan antara dua variabel berskala ordinal. Menurut Syofian Siregar menyatakan bahwa “Koefisien korelasi adalah bilangan yang menyatakan kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih atau juga dapat menentukan arah dari kedua variabel”. Koefisien korelasi spearman ( $r_s$ ) digunakan apabila data tidak berdistribusi normal sehingga diperlukan analisis koefisien korelasi dari statistic nonparametrik.

Besarnya korelasi adalah 0 s/d 1. Korelasi positif yang artinya searah: jika variabel pertama besar, maka variabel kedua semakin besar juga, sedangkan korelasi negative yang artinya berlawanan arah: jika variabel pertama besar, maka variabel kedua semakin mengecil. Uji korelasi dengan sampel besar. Sampel yang dikategorikan sampel besar adalah sampel dengan  $n > 30$ . Distribusi probabilitas pensampelan menggunakan distribusi normal dengan statistic uji-z, dengan ketentuan jika  $z_{hitung} > z_{table}$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jika  $z_{hitung} \leq z_{table}$ ,  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak. Untuk mendapatkan hasil dari uji koefisien korelasi pangkat peneliti menggunakan aplikasi *spss versi 20*.

#### **3.6.4. Uji Keberartian Regresi**

Uji keberartian regresi digunakan untuk mengetahui apakah hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) berarti signifikan atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan jika nilai signifikan < dari 0,05 maka hubungan antara variabel X dengan variabel Y adalah berarti. Peneliti menggunakan program *SPSS V20*.

