

**PENGARUH KREATIVITAS GURU TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 2 MRICAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI



Disusun oleh :

MUHAMAD ALFI RAIS EFENDI
210613133

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PONOROGO**

2017

ABSTRAK

Efendi, Muhamad Alfi Rais. 2017. Pengaruh Kteativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 2 Mrican Ponorogo Tahun Pelajaran 2017/2018. **Skipsi.** Jurusan Pendidikan Guru MI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Izza Aliyatul Muna, M.Sc.

Kata Kunci : Kreativitas Guru, Hasil Belajar

Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai anak. Berdasarkan observasi di kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan ketika pembelajaran berlangsung siswa ada yang tidak memperhatikan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana kreativitas guru kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018? (2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018? (3) Adakah pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018?.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kuisioner dan teknik dokumentasi. Sedangkan untuk menganalisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) Kreativitas guru SDN 2 Mrican Ponorogo termasuk kategori baik. Hal ini diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan prosentase tertinggi adalah kategori baik yaitu 7 siswa (41%). (2) Hasil belajar siswa SDN 2 Mrican Ponorogo termasuk kategori cukup. Hal ini diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan prosentase tertinggi adalah kategori cukup yaitu 7 siswa (41%). (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa di SDN Mrican 2 Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018.. Hal ini, diketahui dari hasil perhitungan dengan menggunakan statistika yaitu F_{hitung} sebesar 7,573 dan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 3,68. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Kemudian diperoleh koefisien derteminasi sebesar 0,335% yang artinya kreativitas guru berpengaruh sebesar 33,5% terhadap hasil belajar siswa dan sisanya 66,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam pembahasan ini.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut R. Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.¹

Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.²

Dalam keseluruhan proses belajar mengajar terjadilah interaksi antara berbagai komponen (guru, siswa, tujuan, bahan, alat, metode dan lain-lainnya). Masing-masing komponen saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Siswa merupakan komponen yang utama dalam kegiatan belajar mengajar, karena yang harus mencapai tujuan (yang harus

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 1.

²Ibid.,2.

berubah dan berkembang) adalah siswa yang belajar. Oleh karena itu pemahaman terhadap siswa adalah penting bagi guru/ pembimbing agar dapat menciptakan situasi yang tepat serta memberi pengaruh yang optimal bagi siswa untuk dapat belajar dengan berhasil.³

Implementasi dalam proses pembelajaran yang mengharuskan guru dalam memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.⁴

Pembelajaran kreatif hakikatnya adalah mendesain lingkungan sedemikian kreatifnya sehingga anak-anak terlibat dalam kegiatan belajar. Sebab, melalui lingkungan anak-anak terlibat dalam kegiatan yang memberi anak banyak pengalaman. Melalui lingkungan inilah, anak-anak kemudian akan mengkonseptualisasikan pengalamannya menjadi pengetahuan baru yang berguna bagi anak. Untuk itu, menciptakan lingkungan belajar yang senantiasa baru menjadi tugas utama guru dalam pembelajaran kreatif.⁵

Aktivitas mempelajari bahan belajar tersebut memakan waktu. Lama waktu mempelajari tergantung pada jenis dan sifat bahan. Lama waktu mempelajari juga tergantung pada kemampuan siswa. Jika bahan belajarnya sukar, dan siswa kurang mampu, maka dapat diduga bahwa proses belajar memakan waktu yang lama. Sebaliknya, jika bahan belajarnya mudah, dan siswa

³Anissatul Mufarokah, Strategi Belajar Mengajar (Yogyakarta: Teras, 2009), 26.

⁴Fadillah, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), 64.

⁵Heru Kurniawan, Sekolah Kreatif (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 109.

berkemampuan tinggi, maka proses belajar memakan waktu singkat. Aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu proses belajar sesuatu.⁶

Pembelajaran kreatif adalah serangkaian kegiatan kreatif dalam mengkondisikan anak-anak untuk belajar secara kreatif. Dalam melakukan pengkondisian belajar ini, guru melakukannya dengan cara-cara yang kreatif, yaitu berbeda dengan cara-cara yang dilakukan dalam pembelajaran konvensional. Pembelajaran kreatif ini berorientasi pada anak-anak yang mau belajar secara kreatif, yaitu melakukan berbagai kegiatan belajar dalam rangkaian kegiatan yang berujung pada pemahaman untuk menyelesaikan persoalan melalui hasil cipta sehingga anak termotivasi untuk belajar lagi.⁷

Kreatif merupakan ciri yang kedua dari PAKEM, artinya pembelajaran yang membangun kreativitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar serta sesama siswa lainnya terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajarannya. Guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.⁸

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya, bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan

⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 236.

⁷Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 72-73.

⁸Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), 64.

mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain seperti televisi, radio dan komputer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.⁹

Selanjutnya Ayan, mengemukakan ciri-ciri orang kreatif, yaitu: antusias, banyak akal, berpikir terbuka, bersikap spontan, cakap, dinamis, giat dan rajin, idealis, ingin tahu, kritis, mampu menyesuaikan diri, memecah belah, menjauhkan diri, orisinal atau unik, pemurung, penuh daya cipta, penuh pengertian, selalu sibuk, sinis, sulit ditebak, tekun, toleran terhadap resiko, berlebihan, bersemangat, bingung, cerdas, fleksibel, gigih, keras kepala, linglung, mandiri, memiliki naluri petualang, mudah bergerak, pemberontak, pengamat, penuh humor, percaya diri, sensitif, tegang dan tidak toleran.¹⁰

Untuk mengembangkan kreativitasnya, seorang guru dalam proses pembelajaran harus selalu pandai-pandai mengolah pembelajaran lebih menarik agar membuat siswa tertarik dan semangat untuk belajar. Menurut Carl Rogers, tiga kondisi pribadi yang kreatif ialah: 1) keterbukaan terhadap pengalaman, 2) kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang

⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 13.

¹⁰Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2010), 16.

(internal locus of evaluation), dan 3) kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.¹¹

Oleh karena itu, guru memiliki posisi yang penting karena keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh peran seorang guru dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran guru senantiasa dituntut untuk dapat menyajikan materi secara matang, serta penggunaan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk meraih semua itu, seorang guru harus memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, sehingga dalam proses pembelajaran tercipta suasana hidup dan menyenangkan, siswa terus bersemangat untuk belajar, rasa ingin tahu dan ingin menambah ilmu semakin tinggi.¹²

Bila guru semakin kreatif dalam pembelajaran maka siswa tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran. Guru pun akan lebih mudah menciptakan suasana kelas yang kondusif. Itulah sebenarnya peranan penting dari eksistensi guru bagi siswanya, sehingga guru dirindukan oleh siswa di kelas.¹³

Dalam belajar pasti mempunyai tujuan dan harapan yang ingin dicapai. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui

¹¹Ibid., 17.

¹²Maimun, *Menjadi Guru yang Dirindukan Pelita yang Menerangi Jalan Hidup Siswa* (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2014), 9.

¹³Ibid., 9.

kegiatan belajar. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.¹⁴

Dengan demikian, maka pendidikan sangat menghendaki seorang guru untuk melengkapi dirinya dengan berbagai kemampuan yang diharapkan dapat membantu dan menuntun dirinya dalam menjalankan tugasnya. Dalam proses pembelajaran guru adalah orang yang memberikan pelajaran dan siswa adalah orang yang menerima pelajaran. Dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa diperlukan pengetahuan, kecakapan atau keterampilan sebagai seorang guru. Dengan memiliki kreativitas yang baik diharapkan dapat menunjang pembinaan akhlak siswa dan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang berkaitan dengan pengalaman serta untuk menjadikan manusia seutuhnya dan yang dicita-citakan yaitu memiliki prestasi yang baik. Untuk menganalisis proses pembelajaran, intinya tertumpu pada suatu persoalan, bagaimana guru memberikan kesempatan bagi siswa agar terjadi proses pembelajaran yang efektif

¹⁴Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008), 14-15.

dengan tujuan dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁵

Guru dan cara mengajar terutama dalam belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajar merupakan faktor yang penting pula. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai anak.¹⁶ Berdasarkan pandangan Winkel, dapat diketahui bahwa hasil belajar erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.¹⁷

Berdasarkan observasi di kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena kreativitas guru dalam proses pembelajaran belum maksimal. Dimana seorang guru belum sepenuhnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa, sebab kreativitas guru dalam hal mengaplikasikan kompetensi-kompetensi dasar dalam mengajar belum maksimal terutama dalam hal mengelola kelas, penggunaan media pembelajaran yang terbatas, metode mengajar yang masih kurang, teknik ataupun pendekatan pembelajaran yang relevan antara kebutuhan siswa dan materi yang disajikan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil kelas V, karena dalam pengamatan

¹⁵Ainun Ilham, Tujuan Pembelajaran (Surabaya: Blogspot, 2014), 1.

¹⁶Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), 104-105.

¹⁷Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 8.

sementara yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung ketika pembelajaran berlangsung siswa ada yang tidak memperhatikan, menjawab pertanyaan guru dengan tidak sopan, mengobrol dengan teman saat pelajaran, ijin ke kamar mandi tapi lama kembali ke kelas sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah tersebut dengan tujuan ingin mengetahui kreativitas yang dimiliki guru berpengaruh pada hasil belajar peserta didik sehubungan dengan pelaksanaan proses pembelajaran pada 5 mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar yaitu matematika, pkn, bahasa Indonesia, pendidikan agama islam serta seni budaya.¹⁸

Berdasarkan latar belakang di atas menunjukkan bahwa kreativitas seorang guru dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“PENGARUH KREATIVITAS GURU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 2 MRICAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018”**.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya kreativitas guru dalam mengajar.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik.

¹⁸ Dari hasil observasi di SDN Mrican 2 Ponorogo pada tanggal 30 September 2017

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kreativitas guru kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018?
3. Adakah pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui kreativitas guru di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Mrican tahun pelajaran 2017/2018.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritik

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan dalam dunia pendidikan.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai masukan agar siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar sehingga dapat belajar dengan baik agar prestasi belajarnya meningkat.
- b. Bagi guru, sebagai saran dan masukan agar dapat meningkatkan kreativitas mengajarnya sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi dunia penelitian, sebagai acuan penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti, sebagai bekal menjadi pendidik di masa mendatang, menambah pengetahuan dan pengalaman.

F. Sistematika Pembahasan

Laporan hasil penelitian ini akan disusun menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Pembahasan dalam penelitian ini

penulis susun menjadi lima bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun bentuk sistematika pembahasan dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama, berisi tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan data.

Bab kedua, berisi landasan teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis. Bab ini dimaksudkan sebagai acuan teori yang dipergunakan untuk melakukan penelitian.

Bab ketiga, adalah metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat, adalah hasil penelitian yang berisi, gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis), interpretasi, dan pembahasan.

Bab kelima, adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Bab ini dimaksudkan agar pembaca dan penulis mudah dalam melihat inti hasil penelitian.

BAB II

**LANDASAN TEORI, TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU,
KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

A. Landasan Teori

1. Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas Guru

Creative learning (belajar dengan kreatif) secara terminologis, kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Alex Sobour mendefinisikan kreatif sebagai suatu yang beragam diikuti dengan logika serta pengertian yang bersifat intuitif untuk menciptakan suatu keadaan atau benda¹⁹

Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya berupa rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru.²⁰

¹⁹Fadillah, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), 63.

²⁰Ibid., 64.

Istilah kreativitas mempunyai banyak pengertian, tergantung pada cara pandang seseorang yang mengkajinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.²¹ Dalam bahasa Inggris, istilah kreativitas berasal dari kata *to create*, artinya mencipta. Kemudian pada Kamus Bahasa Indonesia kata kreatif dinyatakan mengandung makna 1) memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan; 2) bersifat (mengandung) daya cipta.

Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.²² Menurut Clark Moustakis, kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.²³

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau

²¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 99.

²²Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 25.

²³*Ibid.*, 18.

menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang. Kreativitas dan kecerdasan seseorang tergantung pada kemampuan mental yang berbeda-beda. Kreativitas menurut J.P. Guilford disebut berfikir divergen, yaitu aktivitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan persoalan.²⁴

James J. Gallagher mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Menurut Supriadi, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan menurut Semiawan, kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Sementara itu Csikzentmihalyi mengatakan bahwa kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada

²⁴Abdul Rahman Shaleh, Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam (Jakarta: Kencana, 2009), 271.

akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.²⁵

Menurut Silver, ada dua pandangan tentang kreativitas, yaitu kreativitas genius dan kreativitas hasil penelitian terbaru. Pertama, pandangan yang disebut kreativitas genius. Menurut pandangan ini, tindakan kreatif dipandang sebagai ciri-ciri mental yang langka, yang dihasilkan oleh individu luar biasa berbakat melalui penggunaan proses pemikiran yang luar biasa, cepat dan spontan. Pandangan ini mengatakan bahwa kreativitas tidak dapat dipengaruhi oleh pembelajaran dan kerja kreatif, tetapi lebih merupakan suatu kejadian tiba-tiba daripada suatu proses panjang sampai selesai seperti yang dilakukan dalam sekolah. Jadi, dalam pandangan ini ada batasan untuk menerapkan kreativitas dalam dunia pendidikan. Pandangan pertama ini telah banyak dipertanyakan dalam penelitian-penelitian terbaru, dan bukan lagi merupakan pandangan kreativitas yang dapat diterapkan kepada pendidikan.²⁶

Kedua, pandangan yang merupakan pandangan baru kreativitas yang muncul dari penelitian-penelitian terbaru bertentangan dengan pandangan genius. Pandangan ini menyatakan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan pemahaman yang mendalam, fleksibel di dalam isi dan sikap, sehingga dapat dikaitkan dengan kerja dalam periode panjang yang

²⁵Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak (Jakarta: Kencana, 2010), 13-14.

²⁶Ahmad Susanto, Teori Belajar..., 99.

disertai dengan perenungan. Jadi, kreativitas bukan hanya merupakan gagasan yang cepat dan luar biasa. Menurut pandangan ini, kreativitas dapat ditanamkan pada kegiatan pembelajaran dan lingkungan sekitar.²⁷

Harris dalam artikelnya mengatakan bahwa kreativitas dapat dipandang sebagai suatu kemampuan, sikap dan proses. Kreativitas sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada. Kreativitas sebagai sikap adalah kemampuan diri untuk melihat perubahan dan kebaruan, suatu keinginan untuk bermain dengan ide-ide dan kemungkinan-kemungkinan sambil mencari cara-cara untuk memperbaikinya. Adapun kreativitas sebagai proses adalah suatu kegiatan yang terus-menerus memperbaiki ide-ide dan solusi-solusi dengan membuat perubahan yang bertahap dan memperbaiki karya-karya sebelumnya.²⁸

Rhodes menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses dan produk. Kreativitas juga dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (press) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai "*four P's of creativity: person, process, press, product*". Keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses

²⁷Ibid., 100.

²⁸Ibid.,100-101.

kreatif dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan, sehingga menghasilkan produk kreatif.²⁹

Kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai “*Creativity is a process that manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking*”. Menurut Piirto menyatakan bahwa dalam proses kreativitas ada empat tahap, diantaranya:

- 1) Tahap pengenalan, yaitu merasakan ada masalah dalam kegiatan yang dilakukan;
- 2) Tahap persiapan, yaitu mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu;
- 3) Tahap iluminasi, yaitu saat timbulnya inspirasi/gagasan pemecahan masalah;
- 4) Tahap verifikasi, yaitu tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas.³⁰

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya meningkatkan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan

²⁹Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas ..., 20.

³⁰Ibid., 39.

dalam dua kategori kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.³¹

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat orang ahli tentang ciri-ciri orang yang kreatif. Sedangkan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari dua aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif memiliki ciri-ciri aptitude (kecerdasan), sedangkan aspek afektif memiliki ciri-ciri non aptitude (sikap dan perasaan). Adapun ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif (Aptitude)

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif diantaranya: a)
keterampilan berpikir lancar (fluency), yaitu kelancaran atau

³¹Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, Strategi Pengembangan..., 15.

kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; b) keterampilan berpikir luwes (flexibility), yaitu kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan; c) keterampilan berpikir orisinal (originality), yaitu kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli; d) keterampilan memperinci (elaboration), yaitu kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci; e) keterampilan menilai (evaluation), yaitu kemampuan untuk mengevaluasi atau menilai.³²

2) Aspek Afektif (Non Aptitude)

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang berhubungan dengan sikap dan perasaan diantaranya: a) rasa ingin tahu, b) bersifat imajinatif, c) merasa tertantang oleh kemajemukan, d) sifat mengambil resiko, e) sifat menghargai.³³

Sedangkan kreativitas memiliki ciri-ciri diantaranya yaitu antara lain: 1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam; 2) sering mengajukan pertanyaan yang baik; 3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; 4) bebas dalam menyatakan pendapat; 5) mempunyai rasa keindahan yang dalam; 6) menonjol dalam salah satu bidang seni; 7) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang; 8) mempunyai rasa humor yang luas; 9)

³²Kasmadi, Membangun Soft..., 163.

³³Ahmad Susanto, Teori Belajar..., 106.

mempunyai daya imajinasi; 10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.³⁴

Selanjutnya Ayan, mengemukakan ciri-ciri orang kreatif, yaitu: antusias, banyak akal, berpikir terbuka, bersikap spontan, cakap, dinamis, giat dan rajin, idealis, ingin tahu, kritis, mampu menyesuaikan diri, memecah belah, menjauhkan diri, orisinal atau unik, pemurung, penuh daya cipta, penuh pengertian, selalu sibuk, sinis, sulit ditebak, tekun, toleran terhadap resiko, berlebihan, bersemangat, bingung, cerdas, fleksibel, gigih, keras kepala, linglung, mandiri, memiliki naluri petualang, mudah bergerak, pemberontak, pengamat, penuh humor, percaya diri, sensitif, tegang dan tidak toleran.³⁵

Untuk mengembangkan kreativitasnya, seorang guru dalam proses pembelajaran harus selalu pandai-pandai mengolah pembelajaran lebih menarik agar membuat siswa tertarik dan semangat untuk belajar. Menurut Carl Rogers, tiga kondisi pribadi yang kreatif ialah: 1) keterbukaan terhadap pengalaman, 2) kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation), dan 3) kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

³⁴Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas ..., 71.

³⁵Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, Strategi Pengembangan..., 16-17.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Kreativitas secara umum dipengaruhi oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki sikap, minat, dan motivasi yang positif terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas tersebut. Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu:

- 1) Faktor pendorong kreativitas meliputi: a) kepekaan dalam melihat lingkungan; b) kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak; c) komitmen kuat untuk maju dan berhasil; d) optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko yang paling buruk; e) ketekunan untuk berlatih; f) hadapi masalah sebagai tantangan; g) lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.
- 2) Faktor penghambat kreativitas meliputi: a) malas berfikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu; b) impulsif; c) anggap remeh karya orang lain; d) mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji; d) cepat puas; e) tak berani tanggung resiko; f) tidak percaya diri; g) tidak disiplin; h) tidak tahan uji.³⁶

d. Kreativitas Guru

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan

³⁶Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM..., 155.

menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. Sebagai seseorang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan yang universal dan oleh karenanya semua kegiatannya ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu. Ia sendiri adalah seorang kreator dan motivator, yang berada di pusat proses pendidikan. Akibat dari fungsi ini, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik, sehingga peserta didik akan menilainya bahwa ia memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Kreativitas menunjukkan bahwa apa yang dikerjakan oleh guru sekarang lebih baik dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang.³⁷

Guru menjadi faktor kunci dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Guru yang profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan

³⁷Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 51-52.

keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal. Kreativitas adalah salah satu kata kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan. Sebagaimana menjadi guru yang kreatif. Hal ini terlihat dalam pelaksanaannya, guru dituntut memiliki berbagai kreativitas mengajar, strategi belajar mengajar yang tepat dan kemampuan melaksanakan evaluasi atau penilaian.³⁸

Dari paparan-paparan dimaksud, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksudkan dengan kreativitas guru, yaitu upaya maksimal dari tenaga pendidik untuk menemukan cara dan/atau strategi pembelajaran yang baru, yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan layanan pendidikan disetiap satuan pendidikan.³⁹ Maksudnya kreativitas guru adalah kemampuan seseorang atau pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada di dalam konsep metode belajar mengajar yang mana untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki motivasi belajar.

³⁸Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM...,152-153.

³⁹Momon Sudarma, Profesi Guru: Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 74-75.

e. Ciri-Ciri Guru Kreatif

Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sebagai orang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan universal dan oleh karenanya semua kegiatan ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu. Ia sendiri adalah seorang kreator dan motivator, yang berada dipusat proses pendidikan. Akibatnya guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik sehingga peserta didik akan menilainya apakah guru tersebut kreatif atau sebaliknya.⁴⁰

Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Sebagai guru yang kreatif memiliki ciri-ciri, yaitu: 1) mampu melihat masalah dari segala arah; 2) hasrat ingin tahu yang besar; 3) terbuka terhadap pengalaman baru; 4) suka tugas yang menantang; 5) mempunyai wawasan yang luas; 6) menghargai karya orang lain.⁴¹

Guru yang kreatif dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar, yaitu: 1) keterampilan membuka pembelajaran; 2)

⁴⁰Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional...*, 51-52.

⁴¹Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM...*, 154.

keterampilan bertanya; 3) keterampilan memberi penguatan; 4) keterampilan mengadakan variasi; 5) keterampilan menjelaskan (Explaining Skills); 6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; 7) keterampilan mengelola kelas; 8) keterampilan pembelajaran perseorangan; 9) keterampilan menutup pembelajaran.⁴²

Untuk menghadapi era globalisasi yang penuh dengan persaingan dan ketidakpastian, dibutuhkan guru yang visioner dan mampu mengelola proses belajar mengajar secara efektif dan inovatif. Diperlukan perubahan strategi dan model pembelajaran yang sedemikian rupa memberikan nuansa yang menyenangkan bagi guru dan peserta didik. Apa yang dikenal dengan sebutan “*Quantum Learning*” dan “*Quantum Teaching*”, pada hakikatnya adalah mengembangkan suatu model dan strategi pembelajaran yang seefektif mungkin dalam suasana yang menyenangkan dan penuh gairah serta bermakna. Guru mampu menyusun dan melaksanakan strategi dan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) yang dapat menggairahkan motivasi belajar peserta didik. Guru harus mampu menguasai berbagai macam strategi dan pendekatan serta model pembelajaran sehingga proses

⁴²Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 80-92.

belajar mengajar berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.⁴³

Menurut Suprayekti guru yang kreatif dapat digambarkan melalui tujuh keterampilan mengajar yaitu:

- 1) Keterampilan membuka pelajaran, yaitu kegiatan guru untuk menciptakan suasana yang menjadikan siswa siap mental sekaligus menimbulkan perhatian siswa terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari.
- 2) Keterampilan menutup pelajaran, yaitu kegiatan guru untuk mengakhiri proses belajar mengajar.
- 3) Keterampilan menjelaskan, yaitu usaha penyajian materi pembelajaran yang diorganisasikan secara sistematis.
- 4) Keterampilan mengelola kelas, yaitu kegiatan guru untuk menciptakan siklus belajar yang kondusif.
- 5) Keterampilan bertanya, yaitu usaha guru untuk mengoptimalkan kemampuan menjelaskan melalui pemberian pertanyaan kepada siswa.
- 6) Keterampilan memberi penguatan, yaitu suatu respons positif yang diberikan guru kepada siswa yang melakukan perbuatan baik atau kurang baik.

⁴³Kunandar, Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 41-43.

- 7) Keterampilan memberi variasi, yaitu usaha guru untuk menghilangkan kebosanan siswa dalam menerima pelajaran melalui variasi gaya mengajar, penggunaan media, pola interaksi kegiatan siswa, dan komunikasi non verbal (suara, mimik, kontak mata, dan semangat).⁴⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Menurut Witherington belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian. Menurut Travers belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Menurut Harold Spears "Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu)." Menurut Geoch "Learning is change in performance as result of practice (belajar adalah perubahan performance sebagai hasil latihan)."

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang

⁴⁴Ibid., 57.

berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap.⁴⁵

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁴⁶

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁴⁷

⁴⁵Muhammad Thabrani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 2-3.

⁴⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 5.

⁴⁷Ibid.,5.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.⁴⁸

Dalam buku karangan Syaiful Bahri Djamarah mengutip pendapat Cronbach “Learning is shown by change in behavior as a result of experience”, belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman.⁴⁹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah berkembangnya potensi yang merupakan akibat dari proses perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu yang cenderung terarah ke arah yang lebih baik.

⁴⁸Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran ...*, 14-15.

⁴⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 13.

c. **Macam-Macam Hasil Belajar**

1) **Pemahaman Konsep**

Menurut Dorothy J. Skeel dalam Nursyid Sumaatmadja, konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan atau suatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan atau suatu pengertian. Orang yang telah memiliki konsep, berarti orang tersebut dapat berupa objek konkrit ataupun gagasan yang abstrak. Dalam hubungannya dengan studi sosial, konsep didefinisikan oleh James G. Womack sebagai kata atau ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat. Pemahaman dan penggunaan konsep yang tepat bergantung pada penguasaan sifat yang melekat tadi, pengertian umum kata yang bersangkutan. Konsep memiliki pengertian denotatif dan konotatif.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Sehubungan dengan evaluasi produk ini, W.S. Winkel menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh tujuan instruksional telah tercapai. Semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa.⁵⁰

⁵⁰Ahmad Susanto, Teori Belajar..., 8.

2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Indrawati merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.⁵¹

3) Sikap

Menurut Lange dalam Azwar sikap tidak hanya aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap

⁵¹Ibid., 9.

seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.⁵²

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa: dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan: yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan.⁵³

⁵²Ibid., 10.

⁵³Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 13.

1) Faktor Internal

Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.⁵⁴

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah atau capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kurang gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya berada di bawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat mengantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.

Demikian juga kondisi syaraf pengontrol kesadaran dapat berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Misalnya, seseorang yang minum minuman keras akan kesulitan untuk melakukan proses belajar, karena syaraf pengontrol kesadarannya terganggu. Bahkan, perubahan tingkah laku akibat pengaruh minuman keras tersebut, tidak bisa dikatakan perubahan tingkah laku hasil belajar.

Di samping kondisi-kondisi di atas, merupakan hal yang penting juga memperhatikan kondisi pancaindera. Bahkan,

⁵⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar ...*, 12.

dikatakan Aminuddin Rasyad pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (five sense are the golden gate of knowledge). Artinya, kondisi pancaindera tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan pancaindera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimulus dalam proses belajar.⁵⁵

b) Faktor Psikologis

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor psikologis. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar.

Pertama, mengartikan intelegensi sebagai, (1) kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat efektif, (2) kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif, (3) kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar

⁵⁵Indah Komsiyah, Belajar dan Pembelajaran (Yogyakarta: Teras, 2012), 90-91.

dengan cepat sekali. Ketiga hal tersebut merupakan satu kesatuan, tidak terpisahkan satu dengan yang lainnya. Pemisahan tersebut hanya menekankan aspek-aspek yang berbeda dari sisi prosesnya. Proses belajar merupakan proses yang kompleks, maka aspek intelegensi ini tidak menjamin hasil belajar seseorang. Inteligensi hanya sebuah potensi; artinya seseorang yang memiliki inteligensi tinggi mempunyai peluang besar untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Kedua, perhatian. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus dihadapkan pada obyek-obyek yang dapat menarik perhatian siswa, bila tidak, maka perhatian siswa tidak akan terarah atau fokus pada obyek yang sedang dipelajarinya.

Ketiga, minat dan bakat. Minat diartikan oleh Hilgard sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih.

Seseorang biasanya memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan bakatnya. Oleh karena itu, beruntung sekali bagi seseorang yang menyadari bahwa dirinya mempunyai bakat di

bidang tertentu, karena ia akan terus mengembangkannya melalui latihan dan belajar. Para guru hendaknya berusaha untuk dapat mengetahui minat dan bakat para siswanya yang kemudian mampu untuk menumbuhkembangkannya.

Keempat, motif dan motivasi. Kita sering menggunakan kata motif untuk menunjukkan kegiatan atau aktivitas seseorang. Contohnya, apa motif anak itu untuk pergi ke sekolah? Mengapa anak itu membaca buku, apa motifnya? Mengapa seorang siswa mengerjakan pekerjaan rumah?, dan seterusnya. Kalau demikian, apa yang dimaksud dengan motif? Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Aminuddin Rasyad dalam setiap diri manusia pada umumnya mempunyai dua macam motif atau dorongan, yaitu motif yang sudah ada di dalam diri yang sewaktu-waktu akan muncul tanpa ada pengaruh dari luar disebut *intrinsic motive*. Bila motif dalam diri ini baik dan berfungsi pada setiap diri siswa, maka tingkah laku belajarnya menampakkan diri dalam bentuk aktif dan kreatif. Bila motif intrinsiknya kurang berfungsi maka tingkah laku belajarnya tidak menampakkan keaktifan dan kreatif yang berarti. Motif lainnya adalah motif yang datang dari luar diri, yakni karena pengaruh situasi lingkungannya, motif ini disebut *extrinsic motive*. Atas dasar motif inilah dianjurkan kepada guru

untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kedua motif ini dapat bekerja secara sadar (consciousness) maupun tidak sadar (unconsciousness).

Kelima, kognitif dan daya nalar. Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah penginderaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Penginderaan itu dipengaruhi oleh pengalaman, kebiasaan dan kebutuhan. Kemampuan mempersepsi antara siswa satu dengan yang siswa yang lain tidak sama meskipun mereka sama-sama dari sekolah yang sama, bahkan kelas yang sama. Ini ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan belajar itu sendiri. Karena pengetahuan dan pengalaman akan memperkaya benaknya dengan perbendaharaan untuk memperkuat daya persepinya. Semakin sering ia melibatkan diri dalam berbagai aktivitas, akan semakin kuat daya persepinya.⁵⁶

2) Faktor Eksternal

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang belajar, yang meliputi faktor sosial, budaya, lingkungan fisik dan lingkungan spiritual atau keagamaan.⁵⁷

⁵⁶Ibid., 91-94.

⁵⁷Anissatul Mufarokah, Strategi Belajar Mengajar (Yogyakarta: Teras, 2009), 32.

a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembapan, kepegangan udara dan sebagainya. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajar di pagi hari yang udaranya masih segar, apalagi di dalam ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Seringkali guru dan para siswa yang sedang belajar di dalam kelas merasa terganggu oleh obrolan orang-orang yang berada di luar persis di depan kelas tersebut, apalagi obrolan itu diiringi dengan gelak tawa yang keras dan teriakan. Hiruk pikuk lingkungan sosial seperti suara mesin pabrik, lalu lintas, gemeruhnya pasar, dan lain-lain juga akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Karena itu sekolah hendaknya didirikan di dalam lingkungan yang kondusif untuk belajar.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru. Berbicara kurikulum berarti berbicara mengenai komponen-komponennya, yakni tujuan, bahan atau program, proses belajar mengajar dan evaluasi. Kiranya jelas faktor-faktor ini besar pengaruhnya pada proses dan hasil belajar, misalnya kita lihat dari sisi tujuan kurikulum, setiap tujuan kurikulum merupakan pernyataan keinginan tentang hasil pendidikan. Oleh karena itu, setiap adanya perubahan tujuan kurikulum anak bisa dipastikan ada perubahan keinginan. Bisa dipastikan juga bahwa perubahan tujuan itu akan mengubah program atau bahan (mata pelajaran) yang akan diberikan bahkan mungkin dengan ruang lingkupnya masing-masing dan demikian juga aspek-aspek lainnya, termasuk pada aspek sarana dan fasilitas. Demikian itu akan berdampak pula pada kompetensi yang harus dimiliki oleh para guru.⁵⁸

c) Faktor Sosial, terdiri atas:

(1) Faktor keluarga: termasuk didalamnya yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa adalah cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan

⁵⁸Indah Komsiyah, Belajar dan Pembelajaran..., 96-97.

ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan keluarga.

(2) Faktor sekolah: termasuk didalamnya antara lain adalah metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan guru, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar siswa, dll.

(3) Faktor masyarakat: termasuk didalamnya antara lain adalah bentuk-bentuk masyarakat, media massa (tv, radio, bioskop, dll), kegiatan siswa di masyarakat, teman bergaul baik di sekolah maupun diluar sekolah.

d) Faktor budaya: seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian dan lain-lain.

e) Faktor lingkungan fisik: seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar.

f) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan: seperti lingkungan yang taat beragama atau lingkungan yang tidak taat pada agama.⁵⁹

3. Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa

Guru menjadi faktor kunci untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Kreativitas

⁵⁹Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar...*, 32.

adalah salah satu kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan. Sebagaimana menjadi guru yang kreatif.⁶⁰ Menurut Baedhowi bahwa praktik-praktik yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitasnya, yakni dengan kreatif dalam belajar dan berketrampilan.⁶¹

Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.⁶² Menurut Clark Moustakis, kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.⁶³

Menurut Silver, ada dua pandangan tentang kreativitas, yaitu kreativitas genius dan kreativitas hasil penelitian terbaru. Pertama, pandangan yang disebut kreativitas genius. Menurut pandangan ini, tindakan kreatif dipandang sebagai ciri-ciri mental yang langka, yang dihasilkan oleh individu luar biasa berbakat melalui penggunaan proses pemikiran yang luar biasa,

⁶⁰Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM...*, 152-153.

⁶¹Ibid., 163.

⁶²Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009),

⁶³Ibid., 18.

cepat dan spontan. Pandangan ini mengatakan bahwa kreativitas tidak dapat dipengaruhi oleh pembelajaran dan kerja kreatif, tetapi lebih merupakan suatu kejadian tiba-tiba daripada suatu proses panjang sampai selesai seperti yang dilakukan dalam sekolah. Jadi, dalam pandangan ini ada batasan untuk menerapkan kreativitas dalam dunia pendidikan. Pandangan pertama ini telah banyak dipertanyakan dalam penelitian-penelitian terbaru, dan bukan lagi merupakan pandangan kreativitas yang dapat diterapkan kepada pendidikan.⁶⁴

Kedua, pandangan yang merupakan pandangan baru kreativitas yang muncul dari penelitian-penelitian terbaru bertentangan dengan pandangan genius. Pandangan ini menyatakan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan pemahaman yang mendalam, fleksibel di dalam isi dan sikap, sehingga dapat dikaitkan dengan kerja dalam periode panjang yang disertai dengan perenungan. Jadi, kreativitas bukan hanya merupakan gagasan yang cepat dan luar biasa. Menurut pandangan ini, kreativitas dapat ditanamkan pada kegiatan pembelajaran dan lingkungan sekitar.⁶⁵

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam

⁶⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, 99.

⁶⁵*Ibid.*, 100.

mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.⁶⁶

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa: dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan: yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan.⁶⁷

Oleh karena itu, guru memiliki posisi yang penting, karena keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh peran seorang guru. Dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran guru senantiasa dituntut untuk dapat menyajikan materi secara matang, serta penggunaan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk meraih semua itu, seorang guru harus memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, sehingga dalam proses pembelajaran tercipta suasana hidup dan menyenangkan, siswa terus

⁶⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 5.

⁶⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar ...*, 13.

bersemangat untuk belajar, rasa ingin tau dan ingin menambah ilmu semakin tinggi.⁶⁸

Bila guru semakin kreatif dalam pembelajaran maka siswa tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran. Guru pun akan lebih mudah menciptakan suasana kelas yang kondusif. Itulah sebenarnya peranan penting dari eksistensi guru bagi siswanya, sehingga guru dirindukan oleh siswa di kelas.⁶⁹

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Dari telaah hasil penelitian yang dilakukan penulis terhadap penelitian sebelumnya yang ada kaitannya dengan variabel yang diteliti diantaranya: yang pertama Korelasi Sikap Mengajar Guru dengan Hasil Belajar Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Ma'arif Ngrupit Tahun Pelajaran 2014-2015 dalam penelitiannya Mei Susilawati (NIM: 210611053), didapat kesimpulan: 1) Tingkat sikap mengajar guru kelas III MI Ma'arif Ngrupit adalah cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan persentasenya 71,87%, dengan frekwensi sebanyak 23 responden dari 32 responden. Kategori baik dengan frekwensi sebanyak 5 responden (15,625%), dan dalam kategori buruk sebanyak 4 responden (12,55%). 2) Hasil belajar IPA siswa kelas III MI Ma'arif Ngrupit berdasarkan nilai UTS, secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA

⁶⁸Maimun, Menjadi Guru yang Dirindukan Pelita yang Menerangi Jalan Hidup Siswa (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2014), 9.

⁶⁹Ibid., 9.

siswa kelas III MI Ma'arif Ngrupit cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan persentasenya 68,75%, dengan frekwensi sebanyak 22 responden dari 32 responden dengan nilai berkisar antara 70-95, kategori baik dengan frekwensi sebanyak 5 responden (15,625%), dan dalam kategori kurang sebanyak 5 responden (15,625%). 3) Ada korelasi positif antara sikap mengajar guru dengan hasil belajar pelajaran IPA siswa kelas III MI Ma'arif Ngrupit tahun pelajaran 2014/2015. Dari hasil penelitian ini dengan menggunakan uji korelasi product moment didapatkan hasil $r_{xy} = 0,814$ dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 0,349.⁷⁰ Terdapat persamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni terletak pada variable dependen yaitu hasil belajar. Perbedaannya terletak pada variabel independen yakni penelitian Susilawati meneliti sikap mengajar guru, sedangkan penelitian ini meneliti kreativitas guru.

Yang kedua yaitu hasil penelitian dari Pipit Hidayati (NIM: 210312124) yang berjudul “ *Pengaruh Minat Belajar dan Budaya Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Negeri Purwantoro Tahun Pelajaran 2015/2016*”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih kelas VII MTs Negeri Purwantoro Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 14,665 %. 2) ada pengaruh yang signifikan antara

⁷⁰Mei Susilawati, Korelasi Sikap Mengajar Guru dengan Hasil Belajar Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Ma'arif Ngrupit Tahun Pelajaran 2014-2015 (Ponorogo: STAIN, 2015), 97-98.

budaya sekolah terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih kelas VII MTs Negeri Purwantoro Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 13,70 %. 3) ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar dan budaya sekolah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Negeri Purwantoro Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 22,852 %.⁷¹ Terdapat persamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni terletak pada variable dependen yaitu hasil belajar. Perbedaannya terletak pada variabel independen yakni penelitian Pipit Hidayati meneliti dua variable yaitu minat belajar dan budaya sekolah, sedangkan penelitian ini meneliti satu variabel independen yaitu kreativitas guru.

Yang ketiga skripsi yang ditulis oleh Siti Muslikah (210609013, STAIN Ponorogo) dengan judul “Studi Korelasi Kreativitas Siswa dalam Pemecahan Masalah dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Miftakhul Khoirot Geger Madiun Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013” peneliti tersebut menghasilkan: (1) kreativitas siswa dalam pemecahan masalah di MI Miftakhul Khoirot Geger Madiun Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 adalah cukup, dengan presentase 13 siswa (54,16%), (2) hasil belajar siswa di MI Miftakhul Khoirot Geger Madiun Semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013 adalah cukup dengan presentasi 15 siswa (62,5%), (3) ada korelasi yang signifikan antara kreativitas siswa dalam pemecahan masalah

⁷¹Pipit Hidayati, Pengaruh Minat Belajar dan Budaya Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Negeri Purwantoro Tahun Pelajaran 2015/2016 (Ponorogo: STAIN, 2016), VI.

dengan hasil belajar siswa di MI Miftakhul Khoirot tahun pelajaran 2012/2013. Berdasarkan perhitungan korelasi koefisien kontingensi diperoleh $\phi_o=0,518$.⁷²

Pada penelitian Siti terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang variabel dependen hasil belajar. Adapun perbedaannya pada variabel independen Siti membahas tentang kreativitas siswa sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti sekarang adalah membahas tentang kreativitas guru.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori dan kajian pustaka di atas, maka dapat diajukan kerangka berfikir sebagai berikut:

1. Jika kreativitas guru baik maka hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018 akan baik.
2. Jika kreativitas guru kurang baik maka hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018 akan kurang baik.

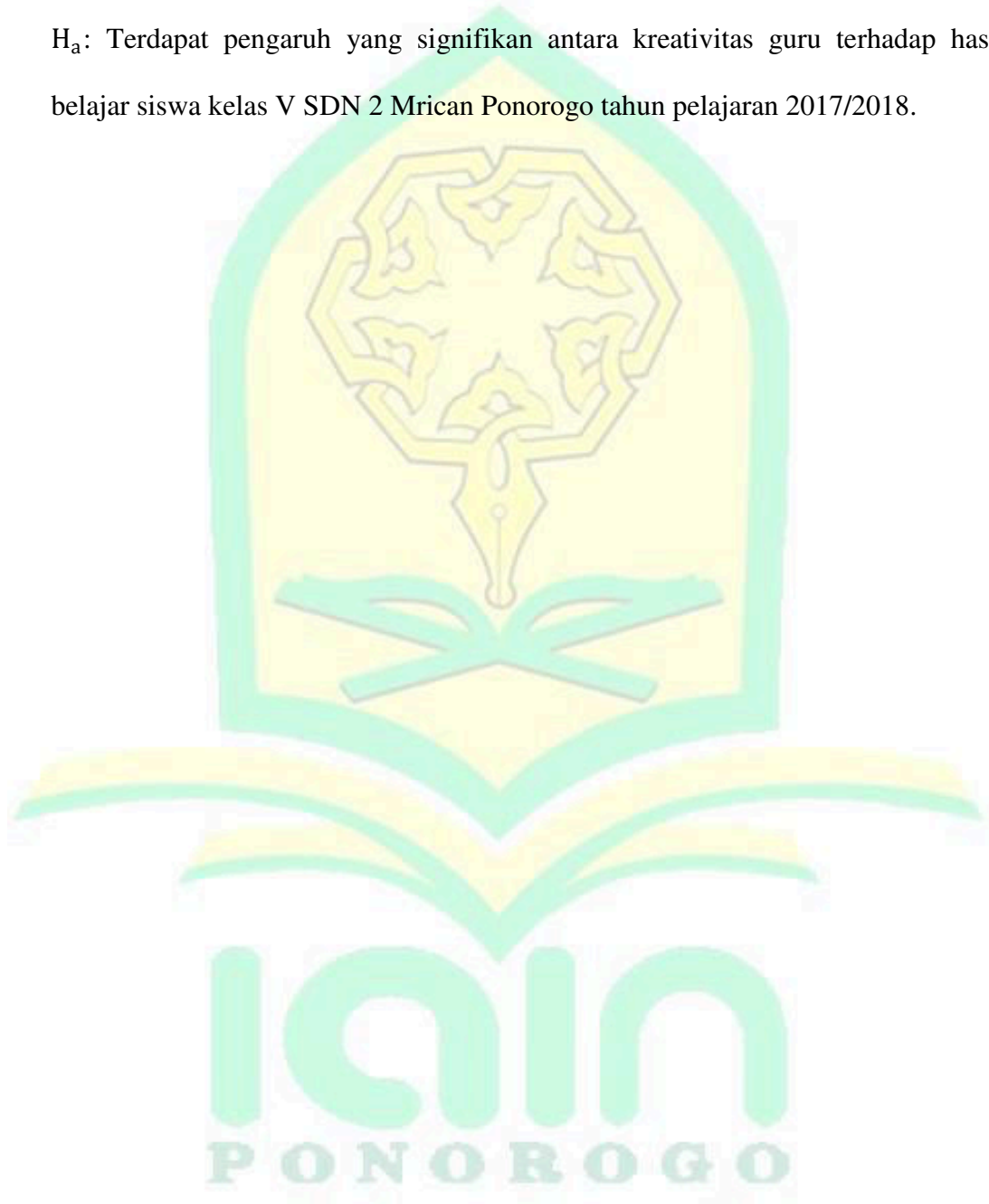
D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁷³ Adapun hipotesa yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

⁷² Siti Muslikah, Studi Korelasi Kreativitas Siswa dalam Pemecahan Masalah dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Miftakhul Khoirot Geger Madiun Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013(Ponorogo: STAIN, 2013), VI.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018.



⁷³Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2012), 96.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka. Variabel dalam penelitian ini ada dua macam yaitu variabel independen atau yang sering disebut variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat. Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.⁷⁴

Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah kreativitas guru sedangkan variabel dependennya adalah hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo yang berjumlah 17 siswa.

⁷⁴Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Renika Cipta, 2003), 50.

⁷⁵Sugiyono, Metode Penelitian . . . , 117.

Sampel adalah kumpulan dari unsur atau individu yang merupakan bagian dari populasi. Teknik sampel yang digunakan peneliti disini adalah teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁷⁶

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagai mana adanya.⁷⁷ Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah

1. Data tentang kreativitas guru di SDN 2 Mrican Ponorogo.
2. Data tentang hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo.

Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

⁷⁶Adhita Dessy Wulansari, Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS (Yogyakarta: STAIN Po PRESS, 2012), 42-47.

⁷⁷S. Margono, Metodologi Penelitian . . . , 155.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik pengambilan data	Nomor Angket
Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2	Variabel Bebas (Independen)	1. Keterampilan membuka pelajaran	Angket	1, 23, 41
Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo Tahun Pelajaran 2017/2018	Variabel Bebas (Independen) : Kreativitas guru	2. Keterampilan menutup pelajaran 3. Keterampilan memberi variasi 4. Keterampilan mengelola kelas 5. Keterampilan menjelaskan 6. Keterampilan bertanya 7. Keterampilan memberi penguatan 8. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 9. Keterampilan pembelajaran perseorangan 10. Mampu	Angket	8*, 24, 42 3, 28, 30 5, 26*, 27 6*, 25, 43* 2, 7, 29 4, 9, 10 11, 31, 44 12, 13, 33* 14, 15, 32* 16, 17, 34 18, 35, 36

Lanjutan tabel 3.1

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik pengambilan data	Nomor Angket
		melihat masalah dari segala arah 11. Hasrat ingin tahu yang besar 12. Mempunyai wawasan yang luas		
		13. Terbuka terhadap pengalaman baru 14. Suka tugas yang menantang 15. Menghargai karya orang lain	Angket	19, 20, 37 21, 38, 39 22*, 40, 45

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data.⁷⁸ Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

⁷⁸Adhita Dessy Wulansari, Penelitian Pendidikan . . . , 64.

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁷⁹ Dalam penelitian ini angket yang berupa pernyataan digunakan untuk memperoleh data tentang kreativitas guruterhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mrican Ponorogo. Adapun pelaksanaannya angket diberikan kepada peserta didik kelas V agar mereka mengisi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif, sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut:

⁷⁹Sugiyono, Metode Penelitian . . . , 199.

Tabel 3.2. sSkor untuk Pernyataan Angket

Skor	Pernyataan	Selalu (SL)	Sering (S)	Kadang-kadang (KK)	Tidak pernah (TP)
	Positif (+)	4	3	2	1
	Negatif (-)	1	2	3	4

2. Dokumentasi

Analisa dokumen lebih mengarah pada bukti konkret. Dengan penelitian ini, kita diajak untuk menganalisis dari dokumen-dokumen yang dapat mendukung penelitian kita.⁸⁰ Analisis dokumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang berkaitan dengan SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan penghitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁸¹

⁸⁰Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustakabaru Press, 2014), 75.

⁸¹Sugiyono, *Metode Penelitian*, 147.

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur.⁸² Adapun rumus yang digunakan adalah rumus Product Moment:⁸³

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi product moment

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai x

$\sum y$ = Jumlah seluruh nilai y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara nilai x dan nilai y

N = Jumlah siswa

Apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid.

Apabila $r_{xy} < r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.

Dalam hal analisis item ini Masrun menyatakan "Teknik korelasi untuk menentukan validitas item ini sampai sekarang merupakan teknik yang paling banyak digunakan" selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrun menyatakan "item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula.

⁸²Andhita Dessy Wulansari. *Penelitian Pendidikan . . .*, 81.

⁸³Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015), 107.

Syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau “r” tabel = 0,30”. Jadi kalau korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,30 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid.⁸⁴

Dari hasil perhitungan validitas item instrumen dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

Tabel 3.3 Rekapitulasi Uji Validitas Variabel X (Kreativitas Guru)

No. Item	“r” hitung	“r” table	Keterangan
1	0.168	0,30	Tidak Valid
2	0.505	0,30	Valid
3	0.217	0,30	Tidak Valid
4	0.347	0,30	Valid
5	0.597	0,30	Valid
6	0.378	0,30	Valid
7	0.632	0,30	Valid
8	-0.495	0,30	Tidak Valid
9	0.568	0,30	Valid
10	0,622	0,30	Valid
11	0.730	0,30	Valid
12	0.588	0,30	Valid
13	0.596	0,30	Valid
14	0,333	0,30	Valid
15	0,760	0,30	Valid
16	0.678	0,30	Valid
17	0.575	0,30	Valid
18	0.605	0,30	Valid

⁸⁴ Sugiyono., 187-189.

Lanjutan tabel 3.3

No. Item	“r” hitung	“r” table	Keterangan
19	0,599	0,30	Valid
20	0,733	0,30	Valid
21	0,226	0,30	Tidak Valid
22	0,208	0,30	Tidak Valid
23	0,327	0,30	Valid
24	0,604	0,30	Valid
25	0,448	0,30	Valid
26	0,260	0,30	Tidak Valid
27	0,661	0,30	Valid
28	0,558	0,30	Valid
29	0,800	0,30	Valid
30	0,748	0,30	Valid
31	0,722	0,30	Valid
32	0,358	0,30	Valid
33	0,201	0,30	Tidak Valid
34	0,339	0,30	Valid
35	0,365	0,30	Valid
36	0,570	0,30	Valid
37	0,621	0,30	Valid
38	0,751	0,30	Valid
39	0,362	0,30	Valid
40	0,500	0,30	Valid
41	0,080	0,30	Tidak Valid
42	0,768	0,30	Valid
43	0,061	0,30	Tidak Valid
44	0,564	0,30	Valid
45	0,249	0,30	Tidak Valid

Dengan demikian instrumen yang tidak valid adalah nomor item 1, 3, 8, 21, 22, 26, 33, 41, 43, 45. Sedangkan nomor item yang valid dan digunakan untuk penelitian sesungguhnya adalah 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 44.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi suatu instrumen dapat dipercaya atau dapat diandalkan, artinya reliabilitas menyangkut ketepatan alat ukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Pengertian lain yang mudah dipahami adalah jika satu set obyek yang sama diukur berkali-kali dengan alat ukur yang sama, apakah akan diperoleh hasil yang sama? Jika jawabannya "ya", maka instrumen yang bersangkutan mempunyai derajat reliabilitas yang tinggi.⁸⁵

Adapun teknik yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen adalah teknik belah dua (split half) dengan analisis rumus Spearman Brown sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

⁸⁵ Ibid., 224.

Keterangan:

r_i : reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b : korelasi product moment antara belahan pertama (skor ganjil) dan belahan kedua (skor genap).⁸⁶

Adapun secara terperinci hasil perhitungan reliabilitas instrumen variabel kreativitas guru dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1 : Mengelompokkan item soal menjadi dua bagian yaitu kelompok item ganjil dan item genap. Secara terperinci lihat lampiran 2

Langkah 2 : Mencari koefisien korelasi dengan rumus Product Moment antara belahan pertama (skor ganjil) dan belahan kedua (skor genap)

Langkah 3 : Memasukkan nilai koefisien korelasi ke dalam rumus Spearman Brown.

Setelah diperoleh angka koefisien reliabilitas, langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan atau membandingkan dengan angka kritik atau batas minimal reliabilitas. Batas minimal reliabilitas sebuah instrumen menurut Linn dan Kaplan adalah 0,7.⁸⁷

⁸⁶Ibid., 185-186..

⁸⁷ Eko Putro W, Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 195-196.

Tabel 3.4 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Variabel X (Kreativitas Guru)

Variabel	"r" hitung	"r" kritis	Keterangan
X	0,934	0,7	Reliabel

Dari tabel penolong pada lampiran 3 dapat diketahui:

Perhitungan Reliabilitas Angket Kreativitas Guru

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

$$r_i = \frac{2 \cdot 0,877103}{1 + 0,877103}$$

$$r_i = \frac{1,754206}{1,877103}$$

$$r_i = 0,9345283663$$

$$r_i = 0,934$$

Dari hasil perhitungan yang diperoleh bahwa $r_{hitung} > r_{kritis}$ yaitu, $0,934 > 0,7$. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁸⁸ Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian.

⁸⁸Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, 207.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi, di mana penelitian regresi ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara variabel. Sedangkan rumus yang digunakan adalah regresi linier sederhana, karena melalui penelitian ini penulis ingin mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh antar variabel.

Teknis penulisan data untuk menjawab rumusan masalah 1 dan 2 yang digunakan adalah mean dan standart deviasi dengan rumus berikut:

$$\text{Rumus Mean}^{89}: M_x = \frac{\sum FX}{N}$$

Keterangan:

M_x atau M_y : Mean yang dicari

$\sum FX$ atau $\sum FY$: Jumlah dari hasil perkalian antara Midponit dari masing-masing interval, dengan frekuensi.

N : Number of Cases

Rumus SD⁹⁰ :

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

⁸⁹Retno Widyaningrum, Statistik Edisi Revisi, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015), 51.

⁹⁰Ibid, 94.

SD_x atau SD_y : Deviasi Standart

ΣFX^2 atau ΣFY^2 : Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan X^2 atau Y^2

ΣFX atau ΣFY : Jumlah hasil pekalian antara masing-masing interval dengan X atau Y

N : Number of Cases

Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah ketiga menggunakan rumus analisis regresi linier sederhana. Sedangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisis regresi adalah:

1. Merumuskan/mengidentifikasi variabel

Variabel independen : (X)

Variabel dependen : (Y)

2. Mengestimasi/menaksir model

Mencari nilai b_0 dan b_1 dengan rumus:

- a. Menghitung nilai b_1

$$b_1 = \frac{n \cdot \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

- b. Menghitung nilai b_0

$$b_0 = \frac{\Sigma Y - b_1 \cdot \Sigma X}{n}$$

- c. Mendapatkan model/persamaan regresi linier sederhana

$$Y = b_0 + b_1 \cdot X$$

Keterangan:

- n : Jumlah observasi/pengamatan
- X : Data variabel X (independen)
- Y : Data variabel Y (dependen)
- ΣX : Mean/rata-rata dari penjumlahan data variabel X
- ΣY : Mean/rata-rata dari penjumlahan data variabel Y
- b_1 : Slope (kemiringan garis lurus) populasi
- b_0 : Intercept (titik potong) populasi

3. Menguji signifikansi model
4. Menginterpretasikan parameter model
5. Syarat regresi linier sederhana

Suatu model dapat dikatakan baik apabila:

1. Model signifikan
2. Error rendah (varians/ mean square error/ simpangan terhadap rata-rata (S^2) rendah dan koefisien determinasi (R^2) tinggi, tetapi untuk regresi linier ganda R^2 ini bukan jaminan model dapat dikatakan baik karena apabila R^2 tinggi, tetapi variable independennya terjadi korelasi maka terjadi multikolinieritas multikolinierity)
3. Memenuhi asumsi error yaitu Identik, Independen dan Distribusi Normal (IIDN)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Berdirinya SDN 2 Mrican Ponorogo

SDN 2 Mrican ini beralamat di Jalan Brantas Nomor 122 Desa Mrican, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo. Berdiri pada tahun 1978, sekolah ini salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di desa Mrican dan memiliki bangunan yang sudah mandiri.

2. Visi, Misi dan Tujuan SDN 2 Mrican Ponorogo

a. Visi

”Terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan bangsa, Terampil, berbudi luhur, berbudaya dan mandiri dilandasi Imtaq dan Iptek”.

b. Misi

1. Melaksanakan pembelajaran kontekstual dan bernuansa PAIKEM
2. Memberikan tambahan pelajaran di luar jam efektif
3. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi dibidang IMTAQ dan IPTEK.
4. Membentuk sumber daya manusia aktif, kreatif, inovatif, dan kerja keras sesuai dengan perkembangan zaman.
5. Menciptakan suasana sekolah yang Kondusif, Mandiri dan Demokratis.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- 2) Siswa sehat jasmani dan rohani.
- 3) Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan yang cukup, dan ketrampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- 4) Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat, dan kebudayaannya.
- 5) Siswa kreatif, terampil, dan bekerja keras untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus.

3. Struktur Organisasi SDN 2 Mrican Ponorogo

Struktur organisasi SDN Mrican 2 Ponorogo dapat dilihat di lampiran 4 laporan hasil penelitian.

4. Sarana dan Prasarana di SDN 2 Mrican Ponorogo

Sarana dan prasarana di SDN 2 Mrican Ponorogo antara lain adalah ruang teori atau kelas ada 6 kelas, Perpustakaan berjumlah 1 dengan kondisi baik, ruang Kepala Sekolah berjumlah 1 dengan kondisi baik, ruang Guru berjumlah 1 dengan kondisi baik, kamar mandi/WC guru ada 1 dengan kondisi baik, kamar mandi/WC siswa ada 2 dengan kondisi baik.

5. Keadaan Murid, Guru dan Penjaga

Berdasarkan data observasi yang telah diperoleh oleh peneliti secara keseluruhan, data jumlah siswa keseluruhan SDN 2 Mrican adalah 87 siswa.

Dan jumlah guru SDN 2 Mrican adalah 10 dan 1 penjaga, dengan memiliki jenjang pendidikan S1 (8 orang), S2 (1 orang) dan SMA (2 orang). Dan dari jumlah guru tersebut di antaranya adalah PNS berjumlah 6 orang, 2 orang GTT, dan 2 PTT.

B. Deskripsi Data Tentang Kreativitas Guru dan Hasil Belajar di SDN 2 Mrican Ponorogo

1. Kreativitas Guru di SDN Mrican 2 Ponorogo

Maksud deskripsi data dalam pembahasan ini adalah untuk memberikan gambaran tentang sejumlah data hasil penskoran angket yang disebarkan kepada siswa/siswi sesuai kisi-kisi instrumen yang telah ditetapkan. Setelah diteliti maka peneliti memperoleh data tentang kreativitas guru di yang ditinjau dari beberapa aspek di bawah ini:

Tabel 4.1 Kisi-kisi Instrument Tentang kreativitas guru

Variabel X	Item Penyebaran Variabel	No. Item instrument
Variabel Bebas (Independen): Kreativitas guru	14. Keterampilan membuka pelajaran	1, 23, 41
	15. Keterampilan menutup pelajaran	8*, 24, 42
	16. Keterampilan memberi variasi	3, 28, 30 5, 26*, 27
	17. Keterampilan mengelola kelas	6*, 25, 43* 2, 7, 29

18. Keterampilan menjelaskan	4, 9, 10
19. Keterampilan bertanya	11, 31, 44
20. Keterampilan memberi penguatan	12, 13, 33*
21. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	14, 15, 32*
22. Keterampilan pembelajaran perseorangan	16, 17, 34
23. Mampu melihat masalah dari segala arah	18, 35, 36
24. Hasrat ingin tahu yang besar	19, 20, 37
25. Mempunyai wawasan yang luas	21, 38, 39 22*, 40, 45
26. Terbuka terhadap pengalaman baru	
27. Suka tugas yang menantang	
28. Menghargai karya orang lain	

Selanjutnya, skor jawaban angket Kreativitas Guru di SDN Mrican 2 Ponorogo dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Skor Dan Frekuensi Responden Pada Variabel Kreativitas Guru di SDN 2 Mrican Ponorogo

No	Nilai Angket	Frekuensi (F)
1	105	1
2	102	1

3	99	3
4	97	2
Lanjutan tabel 4.2	95	2
	94	1
7	93	2
8	92	1
9	87	2
10	82	1
11	81	1
Jumlah		17

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan sementara perolehan skor kreativitas guru tertinggi bernilai 105 dengan frekuensi 1 orang dan terendah bernilai 81 dengan frekuensi 1 orang. Adapun secara terperinci penskoran jawaban angket dari responden dapat dilihat pada lampiran 5.

2. Hasil Belajar Siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo

Untuk memperoleh data tentang Hasil Belajar Siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo peneliti menyebarkan memperoleh data siswa/siswi SDN 2 Mrican Ponorogo melalui dokumentasi. Adapun dokumentasi tersebut seperti di bawah ini

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo

Variabel Y	Item Penyebaran Variabel	Tehnik Pengambilan Data
Hasil Belajar (variabel	Nilai UTS semester gasal kelas V SDN 2 Mrican	Dokumentasi

dependen)	Ponorogo Tahun Pelajaran 2017/2018.	
-----------	--	--

Selanjutnya, skor hasil belajar siswa/siswi SDN Mrican 2 Ponorogo dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Skor Dan Frekuensi Responden Pada Variabel Hasil Belajar Siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo

No	Nilai UTS	Frekuensi (F)
1	84	1
2	81	1
3	80	3
4	79	2
5	78	4
6	77	1
7	76	2
8	75	2
9	73	1
Jumlah		17

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan sementara hasil belajar siswa tertinggi bernilai 84 dengan frekuensi 1 orang dan terendah bernilai 73 dengan frekuensi 1 orang. Adapun secara terperinci hasil belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 2.

C. Analisis Data Tentang Kreativitas Guru dan Hasil Belajar di SDN Mrican 2

Ponorogo

1. Kreativitas Guru di SDN 2 Mrican Ponorogo

Untuk memperoleh data ini, peneliti menggunakan metode angka yang disebarkan kepada 17 siswa, untuk mengetahui kreativitas guru. Kemudian dicari M_x dan SD_x untuk menentukan kategori kreativitas guru baik, cukup, dan kurang. Berikut perhitungan deviasi standarnya.

Tabel 4.5 Perhitungan Standar Deviasi Variabel Kreativitas Guru

X	F	F _x	X'	fX'	(X') ²	f(X') ²
105	1	105	4	4	16	16
102	1	102	3	3	9	9
99	3	297	2	6	4	12
97	2	194	1	2	1	2
95	2	190	0	0	0	0
94	1	94	-1	-1	1	1
93	2	186	-2	-4	4	8
92	1	92	-3	-3	9	9
87	2	174	-4	-8	16	32
82	1	82	-5	-5	25	25
81	1	81	-6	-6	36	36
	17	1597		-12		150

Dari hasil perhitungan data di atas, kemudian dicari standar deviasinya dengan langkah berikut:

- a. Mencari Rata-rata (mean) dari variabel X

$$M_x = \frac{\sum fX}{N} = \frac{1597}{17} = 93,94$$

b. Mencari Standar Deviasi dari variabel X

$$\begin{aligned}
 SD_x &= \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N} - \left(\frac{\sum fx'}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{150}{17} - \left(\frac{-12}{17}\right)^2} \\
 &= \sqrt{8,824 - (-0,706)^2} \\
 &= \sqrt{8,824 - 0,498} \\
 &= \sqrt{8,326} \\
 &= 2,8854808958
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui $M_x = 93,94$ dan $SD_x = 2,8854808958$. Untuk menentukan kategori kreativitas guru di SDN 2 Mrican Ponorogo itu baik, cukup, dan kurang, dibuat pengelompokan skor dengan menggunakan patokan sebagai berikut.⁹¹

- Skor lebih dari $M_x + 1 \cdot SD_x$ adalah kategori kreativitas guru itu baik.
- Skor kurang dari $M_x - 1 \cdot SD_x$ adalah kategori kreativitas guru itu kurang.
- Skor antara $M_x - 1 \cdot SD_x$ sampai dengan $M_x + 1 \cdot SD_x$ adalah kategori kreativitas guru itu cukup.

Adapun perhitungannya adalah:

$$M_x + 1 \cdot SD_x = 93,94 + 1 \cdot 2,8854808958$$

⁹¹ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 450.

$$= 93,94 + 2,8854808958$$

$$= 96,825480896$$

$$= 97 \text{ (dibulatkan)}$$

$$M_x - SD_x = 93,94 - 1. 2,8854808958$$

$$= 93,94 - 2,8854808958$$

$$= 91,054519104$$

$$= 91 \text{ (dibulatkan)}$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 97 dikategorikan kreativitas guru baik, sedangkan skor kurang dari 91 dikategorikan kreativitas guru kurang, dan skor 92-96 dikategorikan kreativitas guru cukup.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang kategorisasi kreativitas guru SDN 2 Mrican Ponorogo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Kategorisasi Kreativitas Guru

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	Lebih dari 97	7	41%	Baik
2	92 – 96	6	35%	Cukup
3	Kurang dari 91	4	24%	Kurang
Jumlah		17	100%	

Dari pengkategorian tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan kreativitas guru SDN Mrican 2 Ponorogo dalam kategori baik dengan

frekuensi sebanyak 7 responden (41%), dalam kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 6 responden (35%), dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 4 responden (24%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa kreativitas guru SDN 2 Mrican Ponorogo adalah baik.

Adapun hasil dari pengkategorian ini secara terperinci dapat dilihat dalam lampiran 9.

2. Hasil Belajar di SDN 2 Mrican Ponorogo

Untuk memperoleh data ini, peneliti menggunakan metode angka yang disebarkan kepada 17 siswa, untuk mengetahui hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo. Kemudian dicari M_y dan SD_y untuk menentukan kategori Kemampuan penyesuaian diri siswa baik, cukup, dan kurang. Berikut perhitungan deviasi standarnya.

Tabel 4.7 Perhitungan Standar Deviasi Variabel Hasil Belajar

Y	F	Fx	X'	fX'	(X') ²	f(X') ²
84	1	84	4	4	16	16
81	1	81	3	3	9	9
80	3	240	2	6	4	12
79	2	158	1	2	1	2
78	4	312	0	0	0	0
77	1	77	-1	-1	1	1
76	2	152	-2	-4	4	8
75	2	150	-3	-6	9	18
73	1	73	-4	-4	16	16
	17	1327		0		82

Dari hasil perhitungan data di atas, kemudian dicari standar deviasinya dengan langkah berikut:

- a. Mencari Rata-rata (mean) dari variabel Y

$$M_y = \frac{\Sigma fX}{N} = \frac{1327}{17} = 78,06$$

- b. Mencari Standar Deviasi dari variabel Y

$$\begin{aligned} SD_y &= \sqrt{\frac{\Sigma fX'^2}{N} - \left(\frac{\Sigma fX'}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{82}{17} - \left(\frac{0}{17}\right)^2} \\ &= \sqrt{4,824 - (0)} \\ &= \sqrt{4,824} \\ &= 2,1963606261 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui $M_y = 78,06$ dan $SD_y = 2,1963606261$. Untuk menentukan kategori hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo itu baik, cukup, dan kurang, dibuat pengelompokan skor dengan menggunakan patokan sebagai berikut:⁹²

- a) Skor lebih dari $M_y + 1 \cdot SD_x$ adalah kategori hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo itu baik.
- b) Skor kurang dari $M_y - 1 \cdot SD_y$ adalah kategori hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo itu kurang.

⁹² Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 450.

- c) Skor antara $M_y - 1 \cdot SD_y$ sampai dengan $M_y + 1 \cdot SD_y$ adalah kategori hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo itu cukup.

Adapun perhitungannya adalah:

$$M_y + 1 \cdot SD_y = 78,06 + 1 \cdot 2,1963606261$$

$$= 78,06 + 2,1963606261$$

$$= 80,256360626$$

$$= 80 \text{ (dibulatkan)}$$

$$M_x - SD_x = 78,06 - 1 \cdot 2,1963606261$$

$$= 78,06 - 2,1963606261$$

$$= 75,863639374$$

$$= 76 \text{ (dibulatkan)}$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 80 dikategorikan hasil belajar siswa SDN 2 Mrican Ponorogo baik, sedangkan skor kurang dari 76 dikategorikan hasil belajar siswa SDN 2 Mrican Ponorogo kurang, dan skor 77-79 dikategorikan hasil belajar siswa SDN 2 Mrican Ponorogo cukup.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang kategorisasi hasil belajar siswa SDN 2 Mrican Ponorogo dapat dilihat pada tabel berikut:

IAIN
PONOROGO

Tabel 4.8 Kategorisasi Hasil Belajar

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	Lebih dari 80	5	29%	Baik
2	77-79	7	41%	Cukup
3	Kurang dari 76	5	30%	Kurang
Jumlah		17	100%	

Dari pengkategorian tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan kategori kemampuan penyesuaian diri siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo dalam kategori baik dengan frekuensi sebanyak 5 responden (29%), dalam kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 7 responden (41%), dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 5 responden (30%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar di SDN 2 Mrican Ponorogo adalah cukup.

Adapun hasil dari pengkategorian ini secara terperinci dapat dilihat dalam lampiran 10.

3. Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar di SDN 2 Mrican Ponorogo

a. Uji Normalitas

Tujuan dilakukan uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.

Untuk mengetahui normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini

dibantu menggunakan perhitungan program SPSS versi 16.0 for windows.

Adapun hasil datanya lihat pada lampiran 6.

b. Menguji Hipotesis

Setelah semua data terkumpul dari variabel X (kreativitas guru) dan Y (hasil belajar siswa) kemudian ditabulasi. Untuk menganalisis data tentang pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo, maka peneliti menggunakan teknik perhitungan analisis Regresi Linier sederhana.

Uji regresi linier sederhana ini digunakan untuk mencari ada tidaknya pengaruh antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Dalam pembahasan ini adalah untuk mencari ada tidaknya pengaruh antara Kreativitas Guru (X) dengan Hasil Belajar siswa (Y).

Sebelum masuk rumus perhitungan, maka dibuat tabel penolong perhitungan. Tabel tersebut digunakan untuk penolong perhitungan uji linier sederhana variabel kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa. Adapun tabel penolong perhitungan tersebut adalah sebagai berikut:



Tabel 4.9 Penolong Perhitungan Regresi Linier Sederhana

No	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	92	75	6900	8464	5625
2	87	81	7047	7569	6561
3	99	80	7920	9801	6400
4	82	75	6150	6724	5625
5	99	80	7920	9801	6400
6	87	78	6786	7569	6084
7	97	80	7760	9409	6400
8	105	84	8820	11025	7056
9	99	78	7722	9801	6084
10	97	78	7566	9409	6084
11	93	79	7347	8649	6241
12	93	78	7254	8649	6084
13	95	77	7315	9025	5929
14	95	79	7505	9025	6241
15	81	73	5913	6561	5329
16	94	76	7144	8836	5776
17	102	76	7752	10404	5776
Jumlah	1597	1327	124821	150721	103695

Analisis dalam regresi linier sederhana pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian ini dibantu menggunakan perhitungan program SPSS versi 16.0 for windows. Adapun hasilnya sebagai berikut:

a. Identifikasi Variabel

Variabel independen : Kreativitas Guru (X)

Variabel dependen : Hasil Belajar siswa (Y)

b. Mengestimasi/menaksir Model

1) Membuat tabel perhitungan

Dari table 4.9 di atas, maka didapatkan:

$$\sum x = 1597 \quad \sum x^2 = 150721 \quad \sum xy = 124821$$

$$\sum y = 1327 \quad \sum y^2 = 103695 \quad n = 17$$

2) Menghitung nilai \bar{x} dan \bar{y}

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{1597}{17} \quad \bar{y} = \frac{\sum y}{n} = \frac{1327}{17}$$

$$= 93,94$$

$$= 78,05$$

3) Menghitung nilai b_1 dan b_0

Berdasarkan perhitungan analisis regresi linier sederhana melalui SPSS versi 16,0 for windows untuk b_1 didapatkan nilai 0,231 dan b_0 didapatkan nilai 56,350. Nilai b_1 dan b_0 dapat dilihat dari tabel Coefficients yang terletak pada hasil pengolahan data uji regresi sederhana pada lampiran 8.

4) Model regresi linier sederhana

Berdasarkan tabel hasil pada hasil pengolahan data regresi linier sederhana pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada

bagian tabel Coefficients yang terletak pada lampiran 8. maka dapat dibuat model regresi linier sederhana dengan persamaan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\hat{y} &= b_0 + b_1x \\ &= 56,350 + 0,231x\end{aligned}$$

c. Uji signifikansi model

1) Hipotesis

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa SDN 2 Mrican Ponorogo.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa SDN 2 Mrican Ponorogo.

2) Statistik Uji

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data regresi linier sederhana X terhadap Y dengan program SPSS versi 16,0 for windows pada bagian tabel Anova, maka didapatkan hasil uji statistik regresi linier sederhana sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Uji Statistik Regresi Linier Sederhana X_1 terhadap**Y: Tabel Anova**

Sumber Variasi	Degree of Freedom (df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	1	SS Regresi (SSR) 37,220	MS Regresi (MSR) 37,220
Error	$17 - 2 = 15$	SS Error (SSE) 73,721	MS Error (MSE) 4,915
Total	$17 - 1 = 16$	SS Total (SST) 110,941	

Hasil pengolahan data regresi linier sederhana pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa dengan program SPSS versi 16,0 for windows dapat dilihat pada lampiran 8.

3) Mencari F_{hitung} dan F_{tabel}

Nilai F tabel dengan tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ dan Degrees of Freedom (df) sebesar 1 ; 15 adalah 3,68 Hasil pengolahan data diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 7,573 dan nilai F hitung tersebut lebih besar dari F tabel, sedangkan nilai Sig.-nya diketahui sebesar 0,01 dan nilai Sig.-nya tersebut dibawah 0,050 atau 5%.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana melalui program SPSS versi 16,0 for windows dinyatakan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $Sig < 0,050$ maka H_0 ditolak, artinya variabel independen (x) yaitu kreativitas guru secara signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen (y) yaitu hasil belajar siswa.

Nilai F_{hitung} maupun nilai signifikansi dapat dilihat pada hasil pengolahan data regresi linier sederhana pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada tabel ANOVA yang terletak pada lampiran 8.

d. Koefisien determinasi (R^2) dan interpretasi

1) Koefisien determinasi (R^2)

Nilai koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel hasil pengolahan data regresi sederhana bagian Model Summary. Hasil pengolahan tersebut menunjukkan bahwa nilai R^2 sebesar 0,335

Perhitungan analisis regresi linier sederhana kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa dengan program SPSS versi 16,0 for windows, hasil pengolahan data dapat dilihat pada lampiran 8.

2) Interpretasi

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi diatas didapatkan nilai 0,335. Nilai tersebut menggambarkan bahwa kreativitas guru(X) berpengaruh sebesar 33,5% terhadap hasil belajar siswa (Y) dan 66,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

D. Interpretasi dan Pembahasan

Berdasarkan perhitungan analisis regresi linier sederhana tentang kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa diperoleh $F_{hitung} (7,573) > F_{tabel} (3,68)$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu berarti ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo. Besar koefisien determinasi (R^2) adalah 0,335%, artinya kreativitas guru (X) berpengaruh sebesar 33,5% terhadap hasil belajar siswa (Y) di SDN Mrican 2 Ponorogo, sedangkan 66,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian deskripsi data serta analisis data dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas guru di SDN 2 Mrican Ponorogo dapat dikatakan baik. Hal ini diperoleh dari hasil angket siswa dengan rincian 41% dengan frekuensi 7 dari 17 responden dalam kategori baik.
2. Hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo dapat dikatakan cukup. Hal ini diperoleh dari hasil angket siswa dengan rincian 41% dengan frekuensi 7 dari 17 responden dalam kategori cukup.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018. Besar pengaruhnya adalah 33,5%, sedangkan 66,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

B. Saran

Dari hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa di SDN 2 Mrican Ponorogo tahun pelajaran 2017/2018 , maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- e. Bagi siswa, sebagai masukan agar siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar sehingga dapat belajar dengan baik agar prestasi belajarnya meningkat.
- f. Bagi guru, sebagai saran dan masukan agar dapat meningkatkan kreativitas mengajarnya sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- g. Bagi dunia penelitian, penelitian ini masih terbatas pada variabel kreativitas guru. disarankan peneliti selanjutnya di dalam ruang lingkup pendidikan, tidak hanya kreativitas guru sebagai tolak ukur untuk hasil belajar siswa melainkan dengan faktor-faktor yang lain juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Fadillah. Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenamedia Group, 2014.
- Haris, Abdul dan Asep Jihad. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008.
- Hidayati, Pipit. Pengaruh Minat Belajar dan Budaya Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Negeri Purwantoro Tahun Pelajaran 2015/2016. Ponorogo: STAIN, 2016.
- Komsiyah, Indah. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Kunandar. Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Kurniawan, Heru. Sekolah Kreatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Kurniati, Euis dan Yeni Rachmawati. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana, 2010).
- Maimun, Menjadi Guru Yang Dirindukan Pelita Yang Menerangi Jalan Hidup Siswa. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2014.
- Margono. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Renika Cipta, 2003.
- Mufarokah, Anissatul. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Teras, 2009.

- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Muslikah, Siti. *Studi Korelasi Kreativitas Siswa dalam Pemecahan Masalah dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Miftakhul Khoirot Geger Madiun Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013*. Ponorogo: STAIN, 2013.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Shaleh, Abdul Rahman. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Sudarma, Momon. *Profesi Guru: Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Susilawati, Mei. *Korelasi Sikap Mengajar Guru dengan Hasil Belajar Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Ma'arif Ngrupit Tahun Pelajaran 2014-2015*. Ponorogo: STAIN, 2015.
- Thabrani, Muhammad dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: Indeks, 2010.

Widyaningrum, Retno. Statistika. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013.

Wulansari, Adhita Dessy. Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS. Yogyakarta: STAIN Po PRESS, 2012.

