

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Belajar

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme menekankan bahwa belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respon yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Stimulus tersebut bentuknya bermacam-macam sedangkan respon adalah reaksi objektif dari individu terhadap situasi sebagai perangsang. Yaumi (2013 : 29) mengatakan “Belajar menurut kaum behavioris menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati dari hasil timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan murid sebagai perespon tindakan stimulus yang diberikan”.

Beberapa pandangan belajar yang dikembangkan dari teori behaviorisme adalah:

a. Teori *Classical Conditioning*

Teori ini dikembangkan oleh Pavlov dan Watson, Penganut teori ini mengatakan bahwa segala tingkah laku manusia juga tidak lain adalah hasil dari *conditioning*. Yakni hasil daripada latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan mereaksikan terhadap syarat-syarat atau perangsang tertentu yang dialaminya di dalam kehidupan.

b. Teori *Connectionism*

Teori *Connectionism* dikenal oleh Thorndike yang mengatakan belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat berwujud konkrit yaitu dapat diamati atau tidak konkrit yaitu tidak dapat diamati. Dalam hubungan antara stimulus dan respon dipengaruhi oleh beberapa faktor, sehingga Thorndike (Yaumi, 2013) merumuskan tiga hukum belajar, yakni:

- 1) *Law of readiness*, yaitu bahwa belajar akan terjadi bila ada kesiapan pada diri individu.
- 2) *Law of exercise*, yaitu bahwa hubungan antara stimulus dan respon dalam proses belajar akan diperkuat atau diperlemah oleh tingkat intensitas dan durasi dari pengulangan hubungan atau latihan yang dilakukan.

- 3) *Law of effect*, yaitu bahwa hubungan antara stimulus dan respon cenderung diperkuat apabila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah apabila akhirnya tidak memuaskan.

c. *Teori Operant Conditioning*

Menurut Skinner (Budiningsih, 2012) “Pada dasarnya stimulus-stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi antara stimulus-stimulus tersebut akan mempengaruhi bentuk respon yang akan diberikan”. Sejalan dengan Yaumi (2013 : 29) yang mengatakan bahwa

Perilaku dalam proses belajar terbentuk oleh sejauh mana konsekuensi yang ditimbulkan. Jika konsekuensinya menyenangkan, maka akan terjadi penguatan positif (*positive reinforcement*), seperti pemberian hadiah (*reward*) akan membuat perilaku yang sama terulang lagi, sebaliknya apabila konsekuensinya tidak menyenangkan yaitu penguatan negative (*negative reinforcement*) atau hukuman (*punishment*) akan membuat perilaku dihindari.

Teori behaviorisme dijadikan rujukan dalam penelitian ini karena belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku karena adanya stimulus yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan siswa sebagai perespon tindakan stimulus yang diberikan. Respon yang diinginkan tergantung bagaimana stimulus yang diberikan maka diperlukan kreativitas pada guru untuk mendapatkan respon yang diinginkan dari siswa yakni berupa perubahan tingkah laku.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah unsur terpenting dalam dunia pendidikan karena melalui belajar seseorang memperoleh ilmu pengetahuan. Hal tersebut menandakan bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan bergantung pada proses belajar yang dialami seseorang baik di sekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Belajar dapat membuat seseorang yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak bisa menjadi bisa. Menurut Reber dalam Syah (2011 : 89) menyebutkan dua definisi belajar. Pertama, belajar adalah “*The process of acquiring knowledge*” yakni proses memperoleh pengetahuan. Kedua, belajar adalah “*A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced*

practice” yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil praktik yang diperkuat.

Menurut Slameto (2010 : 7) menjelaskan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dan menurut Djamarah (2008 : 13) “Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.”

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar pada akhirnya akan menghasilkan sebuah output yaitu hasil belajar. Proses belajar adalah suatu kegiatan dimana siswa memperoleh sejumlah pengetahuan baru dan pengalaman belajar, dan dari proses belajar tersebut akan didapatkan hasil belajar yang menunjukkan gambaran perubahan kemampuan siswa. Menurut Syah (2008 : 216) “Hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”

Sudjana (2009 : 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dimiyati dan Mudjiono (2009 : 3) juga menyebutkan “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Dengan demikian maka yang dimaksud dengan hasil belajar adalah output dari proses pembelajaran meliputi segenap ranah psikologis yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam memperoleh hasil belajar yang diinginkan dibutuhkan usaha atau kerja keras yang bagus pula. Meskipun demikian, bukan berarti tidak ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Syah (2011:137) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal, meliputi aspek fisiologis dan psikologis (intelegensi, sikap, minat, bakat, motivasi)
2. Faktor eksternal, terdiri dari lingkungan sosial (keluarga, guru dan staf, masyarakat, teman) dan lingkungan nonsosial (rumah, kampus, peralatan, alam)
3. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi-materi pelajaran terdiri dari pendekatan tinggi (*speculative* dan *achieving*), pendekatan sedang (*analitical*, dan *deep*), pendekatan rendah (*reproductive*, dan *surface*).

Selain pendapat Syah, menurut Purwanto (2011 : 107) hasil belajar dipengaruhi faktor dalam diri diantaranya; fisiologi (kondisi fisik, kondisi panca indra) psikologi (bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif) sedangkan faktor luar terdiri dari; lingkungan (alam dan sosial), instrumental (kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, sarana dan fasilitas, administrasi/manajemen).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor internal (dalam diri) terdiri dari intelegensi, sikap, minat, bakat, dan motivasi sedangkan faktor eksternal (luar diri) terdiri dari lingkungan sosial diantaranya keluarga, guru dan staf, masyarakat, teman dan instrumental diantaranya kurikulum / bahan pelajaran, guru/pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi / manajemen.

Dari sekian banyaknya faktor eksternal, guru yang merupakan faktor eksternal yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena guru merupakan seseorang yang berkaitan langsung dengan siswa dalam proses belajar sesuai pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2009 : 235-253) adapun faktor eksternal yakni yang mempengaruhi hasil belajar yakni guru, "Guru sebagai pembimbing

belajar siswa, sarana dan prasana belajar, kondisi pembelajaran, kebijakan penilaian, kurikulum yang ditetapkan, dan lingkungan sosial siswa”.

Aspek guru yang berpengaruh adalah kreativitasnya. Karena sesuai dengan Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Dengan adanya kreativitas guru dalam mengajar maka proses pembelajaran di kelas menjadi tidak monoton dan tidak membosankan maka sehingga tercipta kelas yang menyenangkan dan dapat menghasilkan hasil belajar sesuai harapan.

Menurut Talajan (2012 : 54) menjelaskan bahwa:

Kreatifitas guru dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif.

Seperti yang dikemukakan oleh Agung (2010 : 12) bahwa upaya dalam meningkatkan kualitas hasil pendidikan amat tergantung dari kemampuan guru untuk mengembangkan kreativitasnya itu. Kreativitas guru bahkan menjadi penting dalam proses pembelajaran yang dapat menjadi *entry point* dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Vasudevan (2013 : 12) “*Teachers’ creativity can help students to increase their level of thinking and teachers’ communication with students*”. Kemudian Lapeniene dan Audrone (2014 : 280) mengatakan bahwa “*Teachers show expected creativity because it helps to raise motivation and make learning more interesting*” Jika belajar menjadi menyenangkan maka siswa akan bersemangat dalam belajar dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa faktor guru yakni aspek kreativitasnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Menurut Syah (2013 : 147-148) indikator hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2.1
Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
a. Ranah Cipta (kognitif)		
1) Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
2) Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
3) Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes lisan 2. Tes tertulis
4) Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas 3. Observasi
5) Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
6) Sintesis	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
b. Ranah Rasa (Afektif)		
1) Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima	1. Tes tertulis

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
	2. Menunjukkan sikap menolak	2. Tes skala sikap 3. Observasi
2) Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2. Kesiediaan memanfaatkan	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi
3) Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. mengagumi	1. Tes skala/penilaian sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi
4) Internalisasi (pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkar	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan proyektif (yang menyatakan perkiraan/ramalan) 3. Observasi
5) Karakterisasi (penghayatan)	1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif 2. Observasi
c. Ranah Karsa (Psikomotor)		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya	1. Observasi 2. Tes tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani	1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan

Sumber: Syah, (2013 : 147-148)

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Menurut Djamarah (2006 : 106) berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

a. Tes Formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu. Bentuk tes ini berupa ulangan harian.

b. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor. Tes subsumatif disebut juga UTS (Ujian Tengah Semester)

c. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (*ranking*) atau sebagai ukuran mutu sekolah. Bentuk tes tersebut dikenal dengan UAS (Ujian akhir semester) atau UKK (Ujian kenaikan kelas)

Indikator dari hasil belajar yang digunakan yakni pada ranah kognitif siswa yang dilihat dari hasil tes sumatif berupa nilai UAS.

C. Kreativitas Guru Mengajar

1. Teori Kreativitas

Banyak sekali teori yang menjelaskan mengenai pengembangan kreativitas. Menurut Munandar (2009 : 32) ada empat teori yang mendasari pengembangan kreativitas yaitu:

a. Teori tentang Pembentukan Pribadi Kreatif

1) Teori Psikoanalisis

Pada umumnya, teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya mulai di masa anak. Pribadi yang kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovasi dari trauma.

2) Teori Humanistik

Teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi.

b. Teori tentang “*Press*”

Kreativitas seseorang dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan individu (motivasi ekstrinsik).

c. Teori tentang Proses Kreatif

Teori proses kreatif pada dasarnya mempunyai langkah-langkah dalam metode ilmiah. Adapun langkah-langkah proses kreatif yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, eluminasi, dan verifikasi.

d. Teori tentang Produk Kreatif

Teori mengenai produk kreatif ini berfokus pada produk yang kreatif tidak seluruhnya harus merupakan sesuatu yang baru. Produk kreatif juga dapat menggunakan sesuatu yang sudah lama tetapi diaku memiliki makna. Kondisi seseorang dapat menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong ”*press*” seseorang melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

2. Pengertian Kreativitas

Menurut beberapa pakar definisi dari kreativitas didasarkan pada empat 4 yakni *person*, *process*, *produk*, *press*. Seperti yang diungkapkan oleh Rhodes dalam Supriadi (2001 : 20) kreativitas didefinisikan sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Kebanyakan definisi kreativitas

berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya. Munandar (2009 : 20-22) mengemukakan definisi dari *person*, *process*, *produk* dan *press*.

a. Definisi Pribadi (*Person*)

Menurut Hulbeck “*Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique and characteristic way*”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Definisi Proses

Definisi proses yang terkenal adalah definisi menurut Wallas yakni “langkah-langkah dalam proses kreatif meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi”

c. Definisi Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas, seperti definisi Haefele “Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya”.

d. Definisi Press

Press atau dorongan baik dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Definisi Simpson merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai “*the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*”

Pengertian kreativitas yang didasarkan pada pribadi dan produk kreatif menurut Supriadi (2001 : 7) “Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Sedangkan menurut pendapat dari Slameto (2010 : 146) mengatakan bahwa “pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.”

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau relatif berbeda baik berupa gagasan maupun dalam karya nyata.

3. Ciri-ciri Orang Kreatif

Kepribadian kreatif menurut Guilford dalam Supriadi (2001 : 14)

Meliputi dimensi kognitif dan dimensi non kognitif yaitu sikap. Karakteristik-karakteristik kepribadian ini menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Kriteria ini banyak digunakan dalam penelitian kreativitas.

Selanjutnya Supriadi (2001 : 59) menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas seseorang dapat dibedakan ke dalam ciri kognitif dan non-kognitif. Ke dalam ciri kognitif termasuk empat ciri berpikir kreatif, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Ciri non kognitif yakni sikap dan kepribadian kreatif. Ciri non-kognitif sama pentingnya dengan ciri-ciri kognitif, karena tanpa ditunjang oleh kepribadian yang sesuai, kreativitas seseorang tidak dapat berkembang secara wajar. Adapun Munandar (2009 : 43) mengemukakan ciri-ciri berpikir kreatif (*aptitude*), yaitu;

- a. Orisinalitas, yaitu kemampuan melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
- b. Fleksibilitas, yaitu kemampuan mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Kelancaran, yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak ide, jawaban, penyelesaian masalah atau selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- d. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan atau produk sehingga lebih menarik.

Sedangkan lima ciri sikap (*non-aptitude*) yang melekat pada orang-orang yang kreatif yaitu:

- a. Rasa ingin tahu, yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek atau situasi, ingin mengetahui/meneliti.
- b. Bersifat imajinatif, yaitu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi.
- c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit.

- d. Berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, tidak menjadi ragu-ragu karena ketidak jelasan.
- e. Sifat menghargai, yaitu menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri maupun orang lain yang sedang berkembang.

Uraian tersebut menjelaskan bahwa guru yang kreatif memiliki karakteristik berupa kemampuan yang mencerminkan orisinalitas, keluwesan (fleksibilitas), kelancaran serta mengelaborasi untuk mengembangkan produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru, oleh karena itu cara guru mengajar seharusnya bervariasi, dengan selalu mencoba-coba sesuatu yang baru (tidak monoton). Serta memiliki sikap kreatif yakni rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko serta memiliki sifat menghargai

4. Kreativitas Guru Mengajar

Menurut Wahab (2015 : 79) bahwa “Mengajar adalah upaya untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan untuk orang lain”. Pernyataan tersebut didukung oleh Shardy dalam Wahab (2015 : 79) “Mengajar adalah proses pemberian materi pembelajaran oleh seseorang kepada orang lain secara sadar, sistematis dan bertujuan mengubah perilaku manusia”. Dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah bimbingan dari guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar, dan mempersiapkan mereka dengan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari pengertian kreativitas secara umum, kreativitas guru mengajar yaitu kemampuan guru dalam menciptakan sesuatu yang baru atau relatif berbeda baik berupa gagasan maupun dalam karyanya atau melakukan pendekatan baru dalam suasana belajar tetapi baru tersebut tidak harus baru bagi dunia tetapi bagi dirinya sendiri yang dituangkan dalam pengajaran seperti yang diungkapkan Oktavia (2014 : 810) bahwa “Kreativitas guru adalah kemampuan guru menciptakan hal-hal baru dalam mengajar sehingga memiliki variasi didalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif”.

Menurut Wulandari (2010 : 17) “Kreativitas guru dalam mengajar ialah kemampuan seseorang yang berprofesi sebagai tenaga professional dalam menciptakan suasana yang membuat murid merasa nyaman agar proses belajar mengajar bisa berjalan lancar”.

Dari beberapa pendapat diatas kreativitas guru mengajar didefinisikan sebagai suatu kemampuan dan sikap untuk melakukan variasi atau pembaharuan yang relatif berbeda dalam cara ia mentransferkan ilmunya baik dalam menggunakan metode atau model, media, evaluasi pembelajaran, dan lain-lain.

5. Indikator Kreativitas Guru Mengajar

Kreativitas guru dalam mengajar dapat tercermin dari kemampuan dan sikapnya. Pebrianto *et al* (2015 : 1175) mengatakan bahwa kreatifitas guru mengajar merupakan suatu bentuk kemampuan yang secara operasional mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan/memperkaya) cara menyampaikan materi kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Cendrakasih (2012) menggunakan indikator dari Supriadi yakni dimensi kognitif berupa orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi serta non kognitif berupa kepribadian kreatif. Dari beberapa indikator dalam mengukur kreativitas, digunakan indikator dari ciri orang kreatif dilihat dari dimensi berpikir kreatif (*aptitude*) dan sikap kreatif (*non-aptitude*) menurut Munandar (2009 : 43).

Indikator tersebut masih bersifat umum maka peneliti mengembangkan indikator tersebut menjadi indikator kreativitas guru mengajar. Dapat dikembangkan seperti dibawah ini, diukur dari kemampuan berpikir kreatif yakni

a. Orisinalitas, kemampuan guru untuk membuat sesuatu yang baru dan unik

Biasanya guru hanya membuka pelajaran dengan salam kemudian langsung menjelaskan materi maka guru tersebut selain memberikan salam juga memberikan *games* sebagai pembuka pelajaran. Seperti dalam hal metode jika biasanya metode yang digunakan ceramah saja maka sesekali guru menggunakan metode yang menarik perhatian siswa, seperti menyisipkan *ice*

breaking di tengah ceramahnya. Selain itu ketika metode yang digunakan selalu ceramah di depan kelas guru membuat rekaman suaranya sebagai pengganti ceramahnya di depan kelas. Pada media belajar jika guru menggunakan power point guru menyisipkan musik pada silde power pointnya. Selanjutnya dalam evaluasi belajar guru membuat evaluasi belajar dengan cara yang berbeda seperti mengubah posisi duduk ketika ujian, jika biasanya guru hanya melaksanakan evaluasi belajar dengan tidak merubah posisi duduk. Ataupun membuat soal dengan bentuk yang unik seperti teka-teki silang, games dan lainnya.

- b. Fleksibilitas, kemampuan guru untuk melakukan pendekatan sesuai dengan tingkat kemampuan siswanya

Guru mampu memahami kemampuan setiap siswanya yang berbeda-beda, biasanya guru mengajar hanya menjelaskan materi dan kurang peduli terhadap siswa maka guru yang kreatif dapat membuat siswa menjadi mengerti terhadap apa yang sedang diajarkan dan belum melanjutkan ke materi berikutnya jika masih banyak siswa yang belum mengerti. Atau untuk siswa yang sulit mengerti guru memberikan pertanyaan yang berbeda maupun contoh soal yang berbeda.

- c. Kelancaran, kemampuan guru untuk menciptakan banyak ide atau jawaban ketika mengajar

Guru tidak kehabisan ide atau jawaban ketika mengajar. Guru mampu menciptakan banyak ide seperti menggunakan media yang lain ketika media yang hendak digunakan tidak dapat dipakai sehingga tetap melanjutkan pembelajaran walaupun terjadi hambatan atau gangguan. Guru mampu memberikan banyak jawaban yang dapat membuat siswa mengerti ketika siswa terus-menerus bertanya.

- d. Elaborasi, kemampuan guru untuk mengemas pembelajaran sehingga lebih menarik.

Guru harus mampu menarik perhatian siswa ketika mengajar. Jika biasanya guru ceramah kemudian tugas guru melakukan hal lain misalnya sesudah ceramah guru memberikan *games*. Kemudian untuk menarik perhatian siswa

guru memberikan contoh nyata yang dapat dilihat dan di pegang siswa. Guru tidak selalu menggunakan metode ceramah misalnya hari ini ceramah, pertemuan berikutnya diskusi dan ceramah atau presentasi. Guru menggunakan media belajar bukan hanya papan tulis dan spidol dalam setiap pertemuan tetapi menggunakan media lain misalnya power point, prezi dan lain-lain.

Diukur dari sikap kreatifnya adalah sebagai berikut:

- a. Rasa ingin tahu, guru memiliki rasa ingin tahu terhadap berbagai situasi ketika mengajar.

Guru memiliki sikap ingin tahu terhadap berbagai situasi ketika mengajar. Seperti biasanya guru hanya menegur ketika bercanda, guru yang kreatif yaitu ketika siswa bercanda siswa tersebut ditanya apa alasannya bercanda. Atau guru menanyakan sudah sejauh mana pemahaman siswa atas materi yang telah disampaikan.

- b. Bersifat imajinatif, guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari atau menciptakan contoh-contoh soal maupun materi yang tidak atau belum pernah dilakukan.

Guru harus memiliki sikap yang dapat membuat siswa bertambah wawasannya seperti menggunakan contoh yang dekat dengan keseharian siswa, membuat contoh yang berbeda dari yang sudah ada di buku. Guru membuat gambaran awal materi dengan menerapkannya menjadi sebuah permainan sederhana yang menyenangkan

- c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, guru terdorong untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda.

Guru harus terdorong dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda dari guru biasa. Seperti, ketika siswa bosan guru mengajak siswa untuk belajar di luar kelas atau terhadap siswa yang pasif guru membuatnya aktif dengan cara di pancing untuk bertanya atau disuruh untuk mengerjakan soal ke depan.

- d. Berani mengambil resiko, guru memiliki sikap untuk tidak takut salah terhadap jawabanya atau tidak takut dikritik

Guru harus memiliki sikap tidak ragu-ragu untuk mengambil keputusan maupun apa yang ia lakukan. Guru menjawab berbagai pertanyaan yang membuat siswa tersebut yakin bahwa jawaban guru tidak asal-asalan.

- e. Sifat menghargai, guru menghargai kemampuan siswanya

Guru harus memiliki sikap untuk membuat siswa merasa berharga ketika belajar sehingga setiap siswa tidak ragu untuk bertanya, aktif di dalam pembelajaran dan tidak marah ketika siswa menjawab dengan jawaban yang belum sesuai.

D. Pembelajaran Akuntansi

1. Pengertian Pembelajaran Akuntansi

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana agar siswa belajar. Sebagaimana Mulyasa (2014 : 103) mengatakan bahwa “Pembelajaran pada hakikatnya ada proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik”. Sedangkan menurut Muawanah *et al* (2008 : 2) bahwa “Akuntansi sebagai proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisa data keuangan suatu entitas”

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang didalamnya terdiri dari proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisa data keuangan suatu perusahaan yang diharapkan berguna dalam pengambilan keputusan.

2. Karakteristik Pembelajaran Akuntansi

Karakteristik pembelajaran Akuntansi terdiri dari belajar informasi, konsep, dan keterampilan menurut Muawanah *et al* (2008 : 34) adalah sebagai berikut:

- a. Belajar informasi

Merupakan segala sesuatu yang berwujud pengertian-pengertian baru yang timbul sebagai hasil pemikiran meliputi definisi, ciri khusus, isi dan

sebagainya. Dalam pembelajaran Akuntansi, informasi ini sifatnya lebih kepada teori tanpa terdapat demonstrasi (pengerjaan soal). Informasi yang disajikan mengenai teori Akuntansi tentunya harus relevan, mudah dipahami, dapat diukur, dapat dipercaya kebenarannya dan akurat.

b. Belajar konsep

Konsep merupakan abstraksi kesamaan yang berdasarkan kepada fakta dan definisi. Dengan mengajarkan konsep maka dapat dikembangkan kemampuan kognitif dari rendah sampai yang paling tinggi. Konsep dapat dikembangkan untuk ingatan dan pemahaman, akan tetapi dapat juga dikembangkan menjadi sesuatu yang mengundang kemampuan berpikir tinggi. Dalam pembelajaran Akuntansi, selain menjelaskan juga dituntut untuk mendemonstrasikan dengan memberikan contoh yang terkait dengan konsep tersebut.

c. Belajar keterampilan

Dalam pembelajaran Akuntansi, diperlukan keterampilan kognitif tingkat tinggi atau keterampilan intelektual. Dalam pembelajaran Akuntansi, pengembangan keterampilan intelektual akan pengajaran pengetahuan dan pemahaman. Keterampilan intelektual akan bertambah baik fungsinya apabila diikuti dengan latihan, dalam hal ini untuk pembelajaran Akuntansi adalah latihan studi kasus seperti pembuatan jurnal, posting, pembuatan laporan keuangan dan sebagainya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran akuntansi terdiri dari belajar informasi, belajar konsep dan belajar keterampilan. Untuk mengasah keterampilan diperlukan adanya pemahaman yang mendalam salah satunya yaitu dengan mengerjakan latihan-latihan soal Akuntansi.

E. Penelitian Terdahulu

Suatu penelitian memerlukan perbandingan dan rujukan penelitian sebelumnya agar menghasilkan penelitian yang terarah dan menghasilkan penelitian yang bermakna. Adapun kajian empirik dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Saila Ajeng Alvida (2016)	<i>Hubungan Antara Kreativitas Guru Dalam Mengajar dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas III SD</i>	Kreativitas guru dalam mengajar dan hasil belajar IPA berada dalam kategori sedang dengan perolehan presentase terbesar dibandingkan kategori lainnya. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara kreativitas guru dalam mengajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III di SD Negeri se-UPT wilayah Timur Yogyakarta.
2	Ainun Nur Aini (2016)	<i>Pengaruh Disiplin Belajar Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Di Smk Batik 1 Surakarta</i>	Berdasarkan hasil penelitian menunjukka bahwa ada pengaruh disiplin belajar dan kreativitas guru terhadap preastasi belajar. Ditunjukka oleh koefisien determinasi sebesar 72,5%
3	Euis Hanifah (2016)	<i>Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi (Studi kasus pada siswa kelas XI di SMA Negeri 18 Bandung)</i>	Hipotesis penelitian berbunyi semakin guru kreatif maka hasil belajar siswa akan meningkat. Kreativitas mengajar guru ekonomi di SMAN 18 Bandung memiliki kreativitas mengajar yang tergolong baik yaitu sebesar 80,27%. Berdasarkan uji regresi bahwa ada hubungan antara kreativitas guru dalam proses pembelajara terhadap hasil belajar siswa sebesar 16,6% dapat disimpulkan terdapat pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa

No.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
4	Fahmi Nediannyah (2016)	<i>Pengaruh Kecerdasan Emosional (KE) dan Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara</i>	Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas mengajar guru terhadap prestasi belajar Administrasi Perkantoran siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2015/2016
5	Tinton Pebrianto, Tauchid Supriyanto (2015)	Tri M. Noor, <i>Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Prestasi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMAN Karubaga Kabupaten Tolikara</i>	Guru atau pendidik yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi dalam mengajar akan menghasilkan siswa yang mempunyai prestasi belajar IPS lebih baik dan guru atau pendidik yang mempunyai prestasi belajar IPS rata-rata atau rendah. Hasil prestasi dipengaruhi sebesar 58% oleh variabel kreativitas pendidik
6	Samira Baghaei dan Mohammad Javad Riasati (2013)	<i>An investigation into the Relationship Between Teacher's Creativity and Students' Academic Achievement: A case Study of Iran EFL Context</i>	<i>The present study is an investigation into the relationship between Iranian EFL teachers' degree of creativity and language learners' academic achievement. Results indicated that teachers' creativity level and students' academic achievement are interrelated. Pedagogical implications include language teachers' need to be more creative in their teaching in order to increase their students' academic achievement</i>
7	Hemaloshinee	<i>The Influence of</i>	<i>The results of this study</i>

No.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
	Vasudevan (2013)	<i>Teachers' Creativity, Attitude and Commitment on learning, Students' Proficiency of the English Language</i>	<i>revealed that creative and thinking, creative teachers' teaching, attitude an teachers' commintment positively and significantly influence the students' proficiency in English language.</i>

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu didapat hasil bahwa kreativitas mengajar guru memiliki hubungan dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Adapun Perbedaan penelitian sekarang dengan terdahulu terletak pada tempat penelitian, yakni di SMKN kota Bandung jurusan Akuntansi dan tahun penelitian.

F. Kerangka Pemikiran

Belajar merupakan sebuah proses pencarian pengetahuan dimana proses tersebut menyebabkan perubahan tingkah laku baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Teori behaviorisme memandang bahwa dalam belajar terjadi interaksi yakni berupa stimulus dan respon. Dalam proses belajar pada akhirnya akan menghasilkan sebuah output yaitu hasil belajar. Proses belajar adalah suatu kegiatan dimana siswa memperoleh sejumlah pengetahuan baru dan pengalaman belajar, dan dari proses belajar tersebut akan didapatkan hasil belajar yang menunjukkan gambaran perubahan kemampuan siswa.

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal diantaranya minat, bakat, motivasi, kecerdasan siswa dan faktor eksternal salah satunya ialah guru. Seperti yang dikatakan oleh Syah (2011) bahwa guru memiliki peran yang besar dalam keberhasilan suatu pembelajaran di dalam kelas. Mengetahui dan memahami perkembangan dan karakteristik peserta didik sangat penting dimiliki oleh seorang guru, karena *transfer of learning* dalam proses belajar mengajar dapat tersampaikan dan dapat diterima oleh siswa dengan baik apabila guru dapat menggunakan teknik-teknik yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa.

Kreativitas guru diperlukan dalam proses pembelajaran sebagaimana pendapat Agung (2010) bahwa guru yang kreatif dibutuhkan dalam proses

pembelajaran karena dapat menjadi *entry point* dalam upaya peningkatan pencapaian hasil belajar. Mulyasa (2014) juga mengatakan kreativitas guru perlu untuk ditingkatkan untuk mengembangkan alat-alat pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu dengan kreativitas guru didalam mengajar menurut Lapeniene dan Audrone (2014) akan membuat pengajaran menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Karena berdasarkan Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Vasudevan (2013) bahwa kreativitas guru dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam belajar. Artinya kreativitas guru didalam mengajar dapat mempengaruhi capaian hasil belajar siswa sehingga ketika kreativitas guru di dalam mengajar meningkat maka hasil belajar juga akan meningkat.

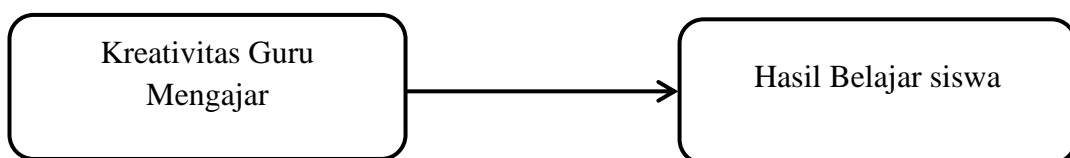
Adapun kreativitas itu sendiri dari definisi *person* dan produk adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan relatif berbeda baik berupa gagasan maupun dalam karya nyata. Kreativitas guru mengajar sebagai suatu kemampuan dan sikap untuk melakukan variasi atau pembaharuan yang relatif berbeda dalam cara ia mentransferkan ilmunya baik dalam menggunakan metode atau model, media, evaluasi pembelajaran, dan lain-lain.

Akuntansi merupakan proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisa data keuangan suatu perusahaan sehingga dibutuhkannya latihan-latihan berulang untuk dapat memahami, maka dari itu menurut teori behaviorisme respon (hasil belajar siswa) ditentukan oleh stimulus (guru), guru sebagai hal yang terpenting dalam proses belajar memerlukan kreativitas sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan hasil belajar yang diinginkan yakni perubahan dalam kognitif, afektif, psikomotor dapat tercapai maksimal.

Hal tersebut dapat diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Baghei dan Riasati (2013) terhadap guru dan siswa di Iran bahwa antara kreativitas guru mengajar memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Penelitian yang

menguatkan lagi yakni dari Wulandari (2010) hasilnya menunjukkan terdapat korelasi positif antara kreatifitas guru mengajar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat dan didukung oleh penelitian-penelitian yang mengatakan bahwa antara kreativitas guru mengajar berpengaruh terhadap hasil belajar serta semakin meningkat kreativitas guru mengajar maka hasil belajar juga akan meningkat maka hubungan antar variabel dapat dilihat dari gambar paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model Hubungan Antar Variabel Penelitian

Keterangan:

—————> : pengaruh langsung

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2010 : 110) “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data terkumpul”. Berdasarkan teori yang ada, maka penulis mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini yakni “Kreativitas guru mengajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa”.