

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena, kreativitas belajar dapat melatih siswa untuk tidak bergantung pada orang lain. Jika seseorang itu mempunyai kreativitas yang tinggi cenderung orang tersebut akan lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Kreativitas seorang siswa dalam belajar akan sangat mempengaruhi siswa tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan. Siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka siswa itu akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajarnya, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya mutu pembelajaran siswa. Selain itu, kreativitas juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar.

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana dia berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun didalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Dalam proses belajar mengajar di kelas seseorang guru pasti berinteraksi dengan muridnya guna menyampaikan materi, guru membantu siswa untuk memahami materi dan menyukainya. Dengan kreativitas guru dalam mengajar itulah yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut kreatif, profesional dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pada saat proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemistrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut, ditandai adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.

Dengan demikian jelas bahwa, dalam rangka menumbuh-kembangkan kreativitas belajar siswa dilakukan dengan berbagai cara oleh guru Sejarah, misalnya melalui berbagai upaya yang paling nyata adalah saat pembelajaran di kelas dengan melihat kemampuan masing-masing individu dalam melakukan Metode tanya-jawab dengan lingkungan kelas dan dengan melihat suatu masalah yang terjadi dalam kelas. Menurut Slameto, (2013:138) “Kreativitas merupakan hasil belajar dari kecakapan kognitif sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan hasil belajar yang dilakukan melalui upaya nyata saat pembelajaran untuk menumbuh-kembangkan kecakapan kognitif agar menjadi siswa yang mempunyai pola pikir yang kreatif dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada tahun 2021/2022, semester ganjil di salah satu SMA Negeri 01 Sebangki dengan subjek penelitian siswa XI MIA (Matematika dan Ilmu Alam) berjumlah 31 siswa. Melalui kreativitas belajar siswa diharapkan dapat memahami maksud yang terkandung didalam setiap proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Masalah-masalah yang didapat dalam belajar berhubungan dengan kesulitan siswa dalam menghadapi kegiatan pembelajaran, misalnya dalam belajar sendiri, siswa tidak bisa mengerjakan tugasnya sendiri, siswa enggan bertanya ketika tidak memahami materi, siswa hanya diam saja ketika berada di sekolah, siswa enggan mencoba maju kedepan kelas/menjawab pertanyaan guru, dan belajar kelompok. Selain masalah belajar, kesulitan lain dari siswa adalah mencakup kecakapan siswa dalam berpikir. Masalah-masalah ini timbul karena siswa merasa kurang berhasil dalam penyesuaian diri dalam hal-hal dirinya sendiri. Dalam hal ini guru hanya membantu agar terjadi komunikasi yang baik dan dapat dipahami oleh siswa agar proses pembelajaran dapat efektif, kreatif dan efisien. Gaya mengajar guru yang tidak dapat menolong kreativitas siswa ialah mengajar secara otoriter, dimana dalam proses ini belajar-mengajar selalu mengarahkan segala aktivitas para siswa. Siswa hanya mendapat sedikit kesempatan berperan serta memutuskan cara terbaik untuk kepentingan belajar mereka. Gaya

mengajar guru seperti dapat menimbulkan kemarahan dan kekesalan siswa karena merasa kreativitasnya terhambat. Menurut Lestari (2015:85) guru dikatakan sebagai fasilitator yang baik bila menyampaikan materi tersebut tidak hanya satu arah yaitu dalam kegiatan proses pembelajaran tidak dikuasai semata oleh guru saja, namun siswa juga harus ikut aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan proses pembelajaran guru harus menguasai berbagai metode dan teknik pembelajaran termasuk diantaranya menguasai teknik bertanya. Pertanyaan tersebut memberi dampak kepada siswa karena akan menjadi pendorong dan motivasi untuk mencari dan belajar dari berbagai sumber pembelajaran.

Supriyadi (2001:7) beranggapan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Munandar (1995:19) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi baru, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Menurut Hassoubah (2004:49) kreativitas merupakan suatu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun rumit. Sedangkan menurut M.A, Boden (1994) mengatakan bahwa kreativitas adalah sebuah teka-teki, paradoks. Suatu proses pembelajaran yang dilakukan dalam suatu pendidikan formal secara khusus dan non-formal secara umum mengalami suatu tahap akhir yang akan dicapai dalam suatu proses belajar-mengajar. Tahapan terakhir dalam menempuh pendidikan secara formal, tahapan tersebut adalah tes ujian akhir. Akan tetapi, proses evaluasi yang dilakukan tidak hanya terdapat pada akhir proses melainkan dapat ditengah disela-sela proses belajar di kelas. Hasil belajar ini berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Hal ini yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian tentang kreativitas belajar siswa yang kurang berhasil karena terdapat masalah-masalah yang berhubungan dengan kesulitan siswa dalam menghadapi kegiatan

pembelajaran dan kecakapan dalam berpikir. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki”.

B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah “*ANALISIS KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 01 SEBANGKI*”, sedangkan sub fokusnya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki ?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat kreativitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki ?

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan yang ingin dicapai, dengan jelas penelitian ini akan memberikan manfaat yang dapat dipergunakan oleh siapa saja yang memerlukannya. Secara umum tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Analisis Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki. Secara khusus penelitian ini untuk mengetahui :

1. Menganalisis kreativitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki.
2. Menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan sebagai upaya peningkatan kreativitas belajar dalam pembelajaran sejarah. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat

untuk membangkitkan penilaian sejenis khususnya kreativitas belajar yang tepat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Motivasi belajar siswa serta memberikan kesempatan pada siswa agar aktif, kreatif, kritis, serta dapat mengembangkan interaksi siswa satu sama lain sehingga dapat memahami materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran sejarah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan keprofesional guru dalam menyusun pelaksanaan pembelajaran serta memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, yaitu yang sesuai dengan materi serta apa saja yang ingin dicapai.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat diharapkan dapat bermanfaat bagi salah satu informasi dan masukan bagi para guru terutama guru sejarah dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa ke arah yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan sekaligus untuk menerapkan ilmu-ilmu pengetahuan yang di terima dalam perkuliahan secara langsung di lapangan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Definisi Operasional dimaksud adalah untuk menjelaskan variabel dan aspek-aspek yang akan di teliti atau yang menjadi faktor penelitian agar tidak terjadinya kesalahan pemahaman dalam pendefinisian. Berdasarkan informasi itu, ia akan mengetahui bagaimana cara melakukan pengukuran

terhadap variabel yang dibangun berdasarkan konsep yang sama. Dengan demikian dapat menentukan apakah tetap menggunakan prosedur pengukuran yang sama atau diperlukan pengukuran yang baru. Untuk menghindari kesalah pahaman dari judul diatas, maka peneliti menjelaskan istilah-istilah pokok yang terkandung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Menurut Satiadarma (2003:109) kreativitas belajar merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki siswa dalam memandang ketentuan dimana masih perlu adanya bimbingan, pemahaman. Adapun indikator kreativitas belajar sebagai berikut.

Table 1.1 Indikator Kreativitas Belajar

No	Indikator Kreativitas Belajar
1	Anak yang berani mengambil resiko ketika melakukan hal yang berbeda, baru ataupun lebih sulit
2	Anak kreatif juga senang bercanda, cakap
3	Anak yang rajin bertanya
4	Imajinatif
5	Memiliki ketertarikan akan hal-hal yang baru
6	Berpikir lancar (<i>Fluent Thinking</i>)
7	Berpikir luwes (<i>Flexible Thinking</i>)
8	Berpikir orisinal (<i>Original Thinking</i>)
9	Kemampuan mengelaborasi (<i>Elaboration Ability</i>)

Sumber Catron dan Allen (1999:417), Munandar (2009:192)