

9 NOV. 2008

LAPORAN PENELITIAN



Kreativitas Dalam Belajar dan Hubungannya dengan Prestasi Belajar Pada Siswa-Siswi SMA Shafiyatul Amaliyyah Medan

Oleh

Ketua : Andi Chandra, S. Psi, M. Psi
Anggota : Maryono, S. Psi
: Nadzriati, S. Psi



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2008**

118

DAFTAR PUSTAKA

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	10
C. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Prestasi Belajar.....	11
1. Pengertian Belajar.....	11
2. Pengertian prestasi belajar.....	13
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi.....	15
B. Kreativitas.....	26
1. Pengertian kreativitas.....	26
2. Aspek kreativitas.....	32
3. Proses Pengembangan Kreativitas.....	36
4. Ciri-ciri Pribadi Kreatif.....	37
5. Tahap-tahap Proses Kreatif.....	38
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi.....	40
7. Peranan Kreativitas.....	42
C. Kreativitas Belajar dan Hubungannya.....	43
D. Hipoteses.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Identifikasi Variabel.....	48
B. Definisi operasional.....	48

	Halaman
C. Populasi, Sampel dan Metode.....	49
1. populasi.....	49
2. Sampel.....	50
3. Metode Pengambilan Sampel.....	50
D. Metode Pengumpulan Data.....	51
1. Metode Tes.....	51
2. Metode Dokumentasi.....	54
E. Metode Analisa Data.....	54
BAB IV LAPORAN PENELITIAN.....	57
A. Orientasi kancan.....	57
B. Pelaksanaan Penelitian.....	60
C. Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
Daftar Pustaka.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan suatu bangsa akan berhasil dengan baik jika bangsa tersebut telah berhasil membangun sumber daya manusianya terlebih dahulu, oleh karena itu usaha untuk meningkatkan pembangunan sumber daya manusia melalui pendidikan perlu mendapat perhatian khusus.

Pendidikan merupakan aktivitas yang berlangsung sepanjang hidup manusia. Pendidikan itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari istilah belajar karena pada dasarnya belajar merupakan bagian dari pendidikan. Selain itu proses belajar merupakan suatu kegiatan yang pokok atau utama dalam dunia pendidikan. Manusia tidak akan pernah berhenti belajar karena setiap langkah manusia dalam hidupnya akan dihadapkan pada permasalahan yang membutuhkan pemecahan dan menuntut manusia untuk belajar menghadapinya. Belajar merupakan suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak bisa menjadi bisa sehingga proses belajar akan mengarah pada tujuan dari belajar itu sendiri. Usaha- usaha untuk mendidik dan mengajar dilakukan sejak manusia lahir dengan mengenalkan berbagai hal yang paling sederhana melalui stimulus lingkungan, misalnya bunyi, warna, rasa, bentuk dan sebagainya (Hurlock, 1978).

Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Kebiasaan memiliki arti

penting dalam meningkatkan ataupun menurunnya prestasi belajar. Siswa yang memiliki kebiasaan belajar yang efektif cenderung hidup dengan penuh disiplin dan tanggung jawab dalam setiap tindakan belajarnya untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Peningkatan prestasi belajar adalah suatu upaya maksimal dalam diri seseorang untuk menunjang proses pendidikannya. Siswa sebagai individu yang dinamis menempati posisi penting dalam proses belajarnya, karena keberhasilan siswa dalam prestasinya akan memberikan perasaan bahagia dan kepuasan. Rasa bahagia dan puas akan membuat dirinya mampu untuk meningkatkan potensi yang ada (Gunarsa, 2000). Meningkatnya potensi yang ada pada diri siswa berarti dapat meningkatkan prestasi belajarnya disekolah, karena potensi yang dituntut bagi seorang siswa adalah pencapaian prestasi belajar yang maksimal. Prestasi belajar itu sendiri adalah hasil evaluasi dari suatu proses yang biasanya dinyatakan dalam bentuk kuantitatif atau angka, yang khusus dipersiapkan untuk proses evaluasi misalnya hasil rapor (Suryabrata, 1987).

Slameto (2003) yaitu, banyaknya siswa gagal atau tidak mendapat hasil yang baik dalam pelajarannya karena mereka kurang memiliki kreativitas dalam belajar. Mereka kebanyakan hanya mencoba menghafal pelajaran tanpa pemahaman yang lebih mendalam, dan belajar menjelang ujian saja atau lebih populer dengan sistem kebut semalam dikalangan siswa. Seperti diketahui, belajar itu sangat kompleks. Belum diketahui segala seluk beluknya. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kecakapan dan ketangkasan belajar berbeda secara individual. Walaupun demikian orang tua dan guru dapat membantu siswa dengan memberi petunjuk-petunjuk umum tentang atau cara-cara belajar yang efektif.

Kreativitas dalam proses belajar merupakan kemampuan untuk menemukan hal-hal baru dalam setiap perubahan tingkah laku yang dialami individu. Menurut DePorter, dkk (2002), kerangka aktivitas belajar meliputi : tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama yang memberi anak / siswa dan pendidik sebuah peoman untuk bekerja dalam komunitas belajar. Pengembangan kreativitas dalam belajar memerlukan ruang pendukung pembelajaran yang secara fisik dan konseptual dapat mengembangkan kreativitas siswa didik. Misal dalam bentuk fisik seperti pengadaan komputer, buku-buku, dan sebagainya, Selain itu juga perlu adanya penataan ruang kelas, pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, musik, dan semua hal yang mendukung proses belajar.

Disamping memberi petunjuk -petunjuk tentang cara-cara belajar, siswa perlu diawasi dan dibimbing sewaktu mereka belajar, yang tujuannya dapat terbentuk kebiasaan belajar yang efektif guna tercapainya prestasi belajar yang tinggi. Tercapainya prestasi belajar yang tinggi merupakan tujuan utama bagi siswa dalam proses belajar, dan belajar di sekolah menjadi tugas utama bagi siswa. Namun demikian bukan berarti seorang siswa hanya dibebani oleh pelajaran-pelajaran di sekolah. Siswa sebagai individu yang dididik di sekolah juga memerlukan atau membutuhkan kreativitas dalam belajar hal tersebut akan memberi manfaat lainnya bagi seorang siswa selain dapat meningkatkan ataupun menurunnya prestasi belajar.

Berkaitan dengan hal di atas, Wapres Jusuf Kalla menyatakan bahwa kondisi mutu sumber daya manusia Indonesia sangat memprihatinkan dan terendah di Asia (Kompas, 2007), sehingga masih jauh dari kualitas untuk dapat berkompetisi dengan

negara-negara lain apalagi untuk memenangkannya. Lebih jauh Kalla mengatakan bahwa dalam persaingan dengan negara-negara lain ibaratnya bangsa Indonesia hanya mampu bersaing pada tingkat kuli dan pembantu rumah tangga.

Lemahnya sumber daya manusia ini disebabkan oleh beberapa faktor, tetapi salah satu faktor yang dianggap cukup penting adalah karena rendahnya kreativitas bangsa Indonesia (Priyadharma, 2001; Soedjatmoko, 1991). Menurut Soedjatmoko (1991) permasalahan yang ada pada masyarakat Indonesia saat ini adalah belum cukup diperhatikan dan dikembangkannya kreativitas sebagai salah satu faktor yang ikut mempengaruhi kualitas sumber daya manusia.

Rendahnya atau kurangnya kreativitas tampak di berbagai bidang kehidupan masyarakat seperti pada bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, industri, penggunaan waktu luang dan kehidupan keluarga. Rogers (dalam Suharnan, 1998) mengatakan bahwa di bidang pendidikan misalnya, banyak individu menunjukkan kecenderungan enggan bertindak atau berpikir yang berbeda dari kebiasaan orang pada umumnya, dan mengejar pendidikan formal yang lebih tinggi daripada menjadi seorang pemikir orisinal yang bebas berkreasi.

Hal yang sama terjadi di bidang ilmu pengetahuan, ternyata tidak banyak dijumpai teori baru yang berarti menolak teori lama, sehingga menimbulkan perubahan secara radikal dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Kekurangan kreativitas juga tampak jelas di lingkungan industri, kreativitas kebanyakan hanya dimiliki oleh sekelompok orang tertentu saja seperti manajer, peneliti, dan perancang, sementara yang lain cenderung menghindari usaha-usaha yang menuntut kreativitas

dan bersifat original. Aktivitas pada waktu luangpun banyak di dominasi oleh kegiatan kelompok dan bersifat pasif daripada kegiatan yang bersifat kreatif. Pada lingkungan kehidupan keluarga, juga lebih banyak menuntut para anggotanya untuk bersikap dan bertindak laku yang lebih seragam seperti cara makan, berpakaian dan bermain, sehingga berperilaku berbeda merupakan sesuatu yang dirasa berbahaya. Akibatnya, kurang memberikan peluang bagi tumbuhnya pribadi yang unik dan kreatif.

Kreativitas merupakan unsur kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan pembangunan nasional melalui perannya dalam penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia. Selanjutnya kreativitas penting untuk dikembangkan, karena dalam setiap upaya manusia untuk mengembangkan diri dan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai kemajuan memerlukan kreativitas. Jika anggota masyarakat tidak dapat menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya maka ia akan mengalami penderitaan, seperti keterbelakangan, kemiskinan, dan kebodohan.

Menurut Munandar (1999) kreativitas perlu dikembangkan dengan alasan: pertama, dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia; kedua, kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu;

keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Sternberg & Lubart (1996) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan topik dengan cakupan yang luas, baik pada tingkat individual maupun pada tingkat sosial. Pada tingkat individual, kreativitas relevan misalnya pada saat pemecahan masalah dalam pekerjaan ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Pada tingkat sosial, kreativitas dapat menuntun pada penemuan-penemuan ilmiah, gerakan baru dalam bidang seni, penciptaan- penciptaan baru dan program-program sosial yang baru.

Kreativitas bagi bangsa Indonesia sendiri sebenarnya merupakan kebutuhan yang terasa semakin mendesak, karena ditinjau dari aspek kehidupan manapun kebutuhan akan kreativitas sangat terasa. Apalagi setelah adanya krisis moneter dan berbagai dampak negatif yang ditimbulkannya terhadap pembangunan ekonomi, politik, sosial, psikologis, dan keamanan masyarakat luas (Suharnan, 1998). Krisis yang berkepanjangan ini dapat diatasi dengan motivasi dan kreativitas yang tinggi dalam bentuk pendekatan dan cara pandang baru untuk memecahkan segala permasalahan yang dihadapi.

Pendidikan merupakan wadah yang strategis dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia yang sesuai dengan tuntutan kehidupan bangsa Indonesia baik pada tingkat lokal, nasional maupun global. Namun Pendidikan dinilai kurang berhasil mengantarkan bangsa Indonesia memiliki sumber daya manusia yang berkualitas (Suyanto, 2001). Oleh karena itu, dengan rendahnya kreativitas masyarakat Indonesia maka tidaklah berlebihan jika banyak kritik diarahkan pada

proses pendidikan di sekolah, terutama mengenai proses belajar mengajar yang berlaku. Hal ini terjadi karena sekolah sendiri dianggap sebagai lembaga pendidikan formal yang strategis bagi pengembangan potensi kreativitas masyarakat sejak usia dini sebagai upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Suharnan, 1998). Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan tentang perlunya memperhatikan pembinaan dan pengembangan kreativitas siswa. Jadi sudah merupakan suatu keharusan jika sistem pendidikan yang berlaku di sekolah seyogyanya dapat mengembangkan kemampuan dan kapasitas kreatif seseorang.

Begitu pentingnya masalah kreativitas dalam usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu negara, pemerintah Singapura menyatakan bahwa program pendidikan dan latihan kreativitas merupakan suatu materi yang wajib didapatkan siswa mulai dari tingkat taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi dengan alasan bahwa Singapura tidak memiliki sumber daya alam, yang ada hanya sumber daya manusia dan mereka yakin bahwa sumber daya manusia yang kreatif merupakan "*main tradable asset*" bagi suatu negara.

Pemerintah Amerika Serikat telah lama menyadari pentingnya sumber daya manusia yang kreatif, oleh karena itu kurikulum pendidikan memuat nilai-nilai kreativitas sejak dari taman kanak-kanak sampai jenjang perguruan tinggi (Priyadharma, 2001). Fakta yang terjadi di Indonesia adalah kebalikan dari contoh di

atas, institusi pendidikan di Indonesia belum secara optimal mewadahi pengembangan potensi kreatif siswa.

Usaha untuk mengembangkan kreativitas di Indonesia pada dasarnya sudah mulai tampak, tapi belum mendapatkan porsi yang memadai. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan Munandar (1985) yang menegaskan bahwa di Indonesia sebenarnya sudah tampak adanya perhatian terhadap pengembangan kreativitas, tetapi belum cukup memadai. Demikian pula pelaksanaannya di sekolah-sekolah masih relatif memprihatinkan. Selama ini masih cukup banyak ditemui hambatan dan kelemahan yang membatasi pertumbuhan dan perkembangan kreativitas siswa (Kuwato, 1993). Padatnya kurikulum yang harus dikejar, kurangnya waktu dan sarana, jumlah murid yang demikian besar dalam satu kelas merupakan beberapa faktor yang membuat guru terpaksa lebih menekankan konformitas atau keseragaman dalam kegiatan belajar mengajar seperti masih mengandalkan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pengembangan proses berpikir kreatif kurang mendapat perhatian. Selain itu ada beberapa mata pelajaran yang di anak tirikan, yang sebenarnya justru merupakan mata pelajaran yang penting untuk pengembangan kreativitas (Kuwato, 1993).

Hal lainnya yang juga masih ditemukan berkaitan dengan system pengajaran di sekolah ialah sistem evaluasi terlalu menekankan pada jawaban benar atau salah tanpa memperhatikan prosesnya, keberhasilan siswa sering dinilai hanya berdasarkan pada sejauh mana siswa mampu mereproduksi bahan pengetahuan yang diberikan, dan mencari satu jawaban yang paling benar terhadap suatu permasalahan sehingga

menimbulkan kekakuan berpikir dan kesempitan dalam meninjau suatu masalah, sehingga pemikiran kreatif seperti kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan aspek-aspek utama kreativitas seperti kemampuan memberikan macam-macam kemungkinan jawaban secara lancar, luwes, unik dan terinci kurang dirangsang (Daruma, 1995).

Upaya terbaru untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kreativitas siswa yang dilakukan oleh para praktisi atau pegiat pendidikan adalah dikonsepsikannya kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi ini memberi ruang gerak kepada siswa untuk lebih aktif, dinamis, dan kreatif. Guru dalam menyampaikan pembelajarannya harus memposisikan siswa sebagai subjek yang kreatif dalam menghadapi materi ajar. Keputusan pemecahan dan jalan keluar atas kasus-kasus pembelajaran sepenuhnya terletak pada siswa.

Guru tidak lebih hanya sebagai manajer kelas sehingga kreativitas siswa dapat berkembang secara optimal. Akan tetapi, kurikulum yang di atas kertas sebenarnya sangat baik ini masih memiliki banyak hambatan untuk diimplementasikan. Misalnya, kurang memadainya infra-struktur kelas dan ketidaksiapan profesional guru sendiri.

Gardner (2004) mengemukakan bahwa individu yang memiliki kreativitas yang tinggi akan mengaplikasikan kreativitasnya tersebut dalam semua aspek kehidupannya, termasuk dalam belajar, keadaan tersebut akan membuat hasil belajar/prestasi belajarnya individu menjadi lebih optimal.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kreativitas Dalam Belajar dan Hubungannya dengan Prestasi Belajar Pada Siswa-Siswi SMA Shafiyatul Amaliyyah Medan”

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan ingin melihat kreativitas dalam belajar dan hubungannya dengan prestasi belajar pada siswa-siswi SMA Shafiyatul Amaliyyah Medan.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dapat menjadi suatu bahan kajian mengenai faktor-faktor yang mendukung prestasi belajar siswa. Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis tentang kreativitas dalam belajar dan prestasi belajar.

2. Manfaat praktis

Dapat dijadikan sumber informasi bagi para guru/pendidik dan orang tua, dalam memberikan rangsangan atau stimulasi dalam pembelajaran sehingga siswa/anak menjadi kreatif dalam belajar, sehingga prestasi belajarnya meningkat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2003). Belajar itu sendiri menurut Knowles (dalam Gie, 1992) adalah suatu perubahan dalam perilaku, keterangan, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan atau kemampuan yang dapat dipertahankan dan tidak dapat dianggap berasal dari pertumbuhan jasmaniah atau pengembangan pola-pola perilaku yang terwariskan. Dececco dan Crawford (1977) mengemukakan belajar sebagai proses perubahan perilaku, artinya seseorang dikatakan telah belajar, bila ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Dalam kenyataannya tidak semua perubahan tingkah laku terjadi karena proses belajar. Ada perubahan tingkah laku yang terjadi karena faktor kelelahan, pengaruh obat-obatan, kemasakan dan pertumbuhan fisik. Perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengaruh hal-hal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai hasil belajar atau kegiatan belajar menurut Lindgren (dalam Soejono, 1989).

Suryabrata (1995) berpendapat bahwa belajar merupakan proses terjadinya perubahan pada individu baik lahir maupun batin dan bersifat positif, yaitu perubahan

yang menuju kearah perbaikan. Namun tidak semua perubahan yang terjadi disebabkan oleh proses belajar misalnya pada bayi yang semula tidak bisa memegang benda kemudian dapat memegang, hal ini terjadi karena proses kematangan (*maturity*). Cronbach (1984) mengatakan bahwa manusia dalam interaksi dengan lingkungannya sering mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang dapat mempengaruhi atau merubah tingkah lakunya. Perubahan tingkah laku yang terjadi karena hasil pengalaman tersebut disebut belajar. Menurut Hamalik (1990) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.

Masrun dan Martaniah (1973) juga mengatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada diri manusia baik lahir maupun batin, dan perubahan tersebut menuju kearah perbaikan. Perubahan belajar ditandai oleh perubahan perilaku yang relatif permanen dan disebabkan oleh pengalaman dan latihan. Pendapat-pendapat di atas juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Syah (2002), bahwa belajar adalah sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sehubungan dengan pengertian itu perlu diutarakan sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan, keadaan gila, mabuk , lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar.

Belajar menurut Slameto (2003) adalah merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sardiman (2001) mengatakan bahwa seseorang itu belajar karena berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka mengubah tingkah laku. Belajar dapat dikatakan sebagai upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru, dan lain sebagainya. Atau dengan kata lain belajar sebagai kegiatan psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena dalam belajar perlu ada proses internalisasi, sehingga akan menyangkut matra kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses dasar daripada perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan perilaku yang baik secara aktual maupun potensial. Perubahan tingkah laku yang dihasilkan tersebut harus bersifat positif yaitu menuju ke arah yang lebih baik dan berlaku dalam jangka waktu yang relatif lama. Perubahan perilaku tersebut terjadi karena adanya usaha yang disengaja dan juga adanya proses pelatihan dan pengalaman.

2. Pengertian Prestasi Belajar

Keberhasilan belajar seseorang dalam bidang pendidikan adalah prestasi belajar. Prestasi belajar adalah tingkat kemampuan aktual yang dapat diukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang dicapai siswa sebagai hasil dari apa yang dipelajarinya di sekolah. Keberhasilan siswa yang digambarkan melalui pencapaian hasil belajar yang obyektif merupakan kristalisasi dari berbagai komponen yang saling terkait dan saling berpengaruh.

Menurut Echols dan Shadily (1996) prestasi adalah terjemahan dari kata *achievement*. *Achievement* merupakan suatu tingkat khusus perolehan atau hasil keahlian dan karya akademis siswa yang dinilai oleh guru lewat tes-tes yang dibakukan atau lewat kombinasi kedua hal tersebut (Chaplin, 1999). Pengertian-pengertian tersebut memberikan arti bahwa prestasi adalah segala hasil usaha yang dilakukan dengan mengandalkan segala daya dan upaya. Depdikbud (1991) merumuskan pengertian prestasi belajar sebagai hasil yang dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seorang siswa. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Penilaian yang dimaksud adalah penilaian yang dilakukan untuk menentukan seberapa jauh proses belajar dan hasil belajar siswa telah sesuai dengan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan, baik menurut aspek isi, maupun aspek perilaku (Winkel, 1991). Menurut Masrun dan Martaniah (1973) prestasi belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauhmana siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang sudah diajarkan dan dipelajarinya. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Suryabrata (1993) mengemukakan prestasi belajar adalah sejauh mana tingkat kemampuan peserta didik telah menguasai bahan pelajaran yang telah diajarkan kepadanya.

Mangindaan dkk (1998) mengatakan bahwa prestasi belajar siswa merupakan hasil belajar yang dicapai siswa pada saat dilakukan evaluasi. Evaluasi ini dimaksudkan

untuk mengetahui sejauhmana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari, sehingga dapat diperoleh gambaran pencapaian program pengajaran secara menyeluruh. Prestasi belajar yang dicapai siswa tidak diperoleh dengan sendirinya, tetapi merupakan usaha belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Menurut pandangan Azwar (2000), pengertian prestasi atau keberhasilan belajar ini dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai rapor, indeks prestasi studi, angka kelulusan, dan sebagainya.

Nunnally (1981) mendefinisikan prestasi belajar sebagai gambaran sejauhmana seseorang telah mengetahui atau menguasai dan memiliki kecakapan dan pengetahuan dari sesuatu yang telah dipelajari. Adapun fungsi dari prestasi belajar itu oleh Super dan Crites (1962) dinyatakan sebagai penilaian hasil belajar dan, prestasi belajar dapat pula digunakan sebagai prediktor keberhasilan proses belajar di kemudian hari (Anastasi, 1990).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa, untuk menjadi ukuran sejauh mana siswa telah menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya. Pada penelitian ini prestasi belajar dapat dilihat dari indeks prestasi atau nilai rata-rata rapor semester akhir.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam maupun dari luar diri individu.

Menurut Suryabrata (1984) secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu: (1) factor internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, yang meliputi factor fisiologis dan faktor psikologis, dan (2) faktor eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, yang meliputi faktor sosial dan faktor non sosial. Faktor fisiologis berasal dari keadaan jasmani diri individu itu sendiri, biasanya berhubungan erat dengan fungsi- fungsi fisik misalnya kesehatan, panca indra, dan lain- lain. Faktor psikologis berhubungan erat dengan hal-hal yang bersifat psikis misalnya motivasi, minat, bakat, dan kemampuan kognitif. Faktor sosial yang dimaksud disini adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Faktor non-sosial boleh dikatakan tidak terbilang jumlahnya, sebagai contoh antara lain yaitu keadaan cuaca, udara, lokasi tempat belajar, dan alat-alat yang dipergunakan untuk belajar.

Menurut Winkel (1991) berhasil baik atau tidaknya belajar, tergantung kepada bermacam- macam faktor yaitu:

a) Karakteristik siswa

Karakteristik siswa yang mencakup karakteristik psikis dan fisik. Karakteristik psikis terdiri dari kemampuan intelektual baik inteligensi maupun kemampuan non inteligensi. Kemampuan non inteligensi tersebut meliputi motivasi belajar, sikap, kebiasaan belajar, minat, perhatian, bakat, dan kondisi psikis seperti pengamatan, fantasi. Sedangkan persepsi karakteristik fisik termasuk keadaan indera dan kondisi fisik pada umumnya seperti kesehatan, gizi dan kelelahan.

b) Pengajar

Faktor pengajar meliputi pengetahuan tentang materi pelajaran, ketrampilan mengajar, minat, motivasi, sikap, perhatian, kesehatan dan kondisi fisik pada umumnya.

c) Bahan atau materi yang akan dipelajari

Bahan atau materi yang dipelajari adalah jenis materi, jenis tingkat kesukaran dan kompleksitas.

d) Media pengajaran

Media pengajaran terdiri dari media yang dipergunakan, kualitas media yang dipakai, dan pemakaian media pengajaran.

e) Karakteristik fisik sekolah seperti gedung dan fasilitas belajar.

f) Faktor lingkungan dan situasi meliputi lingkungan alami seperti suhu, kelembaban udara, keadaan musim dan iklim.

Slameto (2003) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: faktor intern dan faktor ekstern.

Berikut ini uraian penjelasan secara garis besar dari masing-masing faktor tersebut.

a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern ini dapat dibagi lagi menjadi tiga faktor yakni: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1. Faktor jasmani

Faktor jasmaniah terbagi menjadi dua, yakni: faktor kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Sedangkan

cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh, misalnya : buta, tuli, dan lain- lain.

2. Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar, faktor-faktor tersebut adalah:

a) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak, secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah. Pendapat ini didukung dengan penelitian Spiegel dan Bryant (1978), yang menyatakan siswa yang memiliki taraf inteligensi tinggi akan lebih mudah dan cepat dalam mengelola informasi tinggi atau tugas-tugas yang diberikan. Hasil penelitian Gettinger dan White (1979) menunjukkan hubungan antara inteligensi dan prestasi belajar berkisar antara 0,56 sampai 0,76. Kirbay dan Das (1977), menyatakan bahwa inteligensi yang sifatnya non-verbal berkorelasi positif dengan prestasi belajar. Berbeda dengan Cherniss (2000) dalam penelitiannya mengatakan sebaliknya, bahwa dalam dunia kerja IQ bukan prediktor utama dalam memprediksikan performansi karyawan. Hunter dan Hunter (dalam Cherniss, 2000) memperkirakan IQ hanya menyumbang sekitar empat sampai sepuluh persen terhadap kinerja karyawan.

b) Perhatian

Seorang siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Maka dari itu usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakat siswa.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang (dalam waktu lama). Berbeda dengan perhatian, minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang atau tidak berbakat dibidang itu.

e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar. Motif yang kuat sangatlah perlu didalam belajar, didalam membentuk motif yang kuat itu

dapat dilaksanakan dengan adanya latihan- latihan atau kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berpikir abstrak, dan lain-lain. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan- latihan dan pelajaran. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang).

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesiapan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

Menurut pendapat Sansone (dalam Wolters, 1998) selain ketujuh faktor psikologis tersebut diatas, seorang siswa juga harus memotivasi dirinya sendiri didalam belajar. Menumbuhkan dorongan dalam diri untuk mencapai tujuan dan mampu menyesuaikan diri dengan situasi baru. Motivasi diri akan mendorong terwujudnya kinerja yang tinggi dalam segala bidang. motivasi diri meliputi ketahanan dan ketekunan

serta semangat dalam setiap melaksanakan suatu pekerjaan. Kemampuan ini mendorong untuk berpikir, merencanakan, dan melaksanakan program sesuai tujuan yang akan dicapai. Siswa yang mampu memotivasi diri akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan.

3. Faktor kelelahan

Kelelahan dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani dapat disebabkan oleh aktivitas siswa yang terlalu banyak, sehingga menyebabkan siswa jatuh sakit. Sedangkan kelelahan rohani, dapat terjadi pada siswa, karena siswa mengalami berbagai masalah sehingga menjadi beban pikirannya.

b. Faktor-faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar diri individu yang sedang belajar. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap prestasi belajar dapat di kelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

1. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua dan latar belakang budaya. Cara orangtua mendidik anak besar pengaruhnya terhadap belajar si anak. Pola asuh orangtua yang terbaik dalam mengasuh anak adalah dengan penuh bijaksana. Orangtua yang bijaksana adalah orangtua yang tahu mempergunakan situasi dan kondisi untuk mendidik anak. Orangtua yang demikian adalah orangtua yang mampu bersikap dominan atau membebaskan anak sesuai

dengan situasi dan kondisi anak tersebut. Orangtua harus mampu menciptakan hubungan yang harmonis yang memberikan keamanan dan kebebasan psikologis bagi anak untuk berprestasi. Didalam menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga dapat menunjang prestasi belajar di sekolah, orangtua harus mampu menanamkan kepercayaan diri kepada anak bahwa mampu berprestasi, dan selanjutnya orangtua harus mampu menghargai apapun prestasi yang dicapai anak. Untuk itu orangtua harus mengenali dahulu sifat, perilaku, kebutuhan dan kebiasaan anak. Orangtua harus selalu mengadakan komunikasi dengan anaknya sehingga orangtua akan benar-benar mengerti apa yang diinginkan oleh anaknya dan sebaliknya, anakpun mengetahui apa yang diharapkan orangtua darinya. Tentunya hal ini memerlukan kematangan pribadi dari orangtua. Apabila orangtua telah berhasil menanamkan rasa percaya diri dan mampu menerima anak sesuai dengan keadaan anak tersebut, maka hal kedua yang harus dilakukan orangtua adalah memberikan dukungan dari segi teknis belajar pada anak. Orangtua harus mendorong anak untuk selalu menyukai pelajarannya, dan memberikan bimbingan belajar yang efektif serta efisien bagi anak. Setelah anak menyukai pelajarannya dan dapat belajar secara efektif, maka anak akan termotivasi untuk berprestasi dibidang pelajaran tersebut.

Suasana rumah juga merupakan faktor yang penting dalam belajar. Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi didalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram. Di dalam suasana rumah yang tenang dan tenteram selain anak kerasan atau betah tinggal di rumah, anak juga dapat belajar dengan baik.

Menurut Haapasalo dan Tremblay (1994), keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak dan remaja dalam mengenal dunia luar. Kondisi keluarga akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Beberapa kondisi keluarga yang mempengaruhi munculnya kenakalan remaja adalah dukungan orang tua, pola asuh, dan kontrol yang longgar. Hal tersebut meliputi pengawasan anak, disiplin keluarga, pendidikan yang berkaitan dengan pemecahan masalah, dan perhatian terhadap aspek keterampilan sosial anak. Ini juga menunjukkan bahwa pola asuh orang tua dalam mendidik anak dapat menjadi sebab munculnya tindakan menyimpang yang dilakukan remaja.

2. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui didalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran, sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas. Selain itu juga sikap guru terhadap siswa dan terhadap mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran ataupun gurunya dan akibatnya siswa malas untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang setepat, efisien dan

efektif mungkin. Sejalan dengan pendapat tersebut Darling-Hammond (dalam Kaplan, 2001) mengatakan bahwa kualifikasi guru memegang peranan penting dalam prestasi belajar siswa. Bagaimana siswa belajar sangat ditentukan oleh kualifikasi seorang guru.

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar siswa. Kurikulum yang tidak baik itu misalnya kurikulum yang terlalu padat, diatas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat, minat, dan perhatian siswa.

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Seluruh staf sekolah yang mengikuti tata tertib dan bekerja dengan disiplin membuat siswa menjadi disiplin pula, selain itu juga memberi pengaruh yang positif terhadap belajarnya. Dengan demikian agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin didalam belajar baik di sekolah, di rumah, dan di perpustakaan, dan kondisi tersebut harus didukung dengan disiplin dari guru beserta staf yang lainnya.

Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang, sore atau malam hari dan sangat berpengaruh didalam belajar. Jika terjadi siswa terpaksa masuk sekolah di sore hari, sebenarnya kurang dapat dipertanggungjawabkan karena siswa harus beristirahat, tetapi terpaksa masuk sekolah, hingga mereka mendengarkan pelajaran sambil mengantuk, sukar berkonsentrasi dan sebagainya. Jadi memilih waktu sekolah yang tepat akan memberi pengaruh yang positif terhadap belajar.

Metode belajar siswa adalah faktor ekstern dalam keberhasilan belajar siswa. Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang tidak efektif. Dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang efektif akan meningkatkan prestasi belajar siswa, dan juga dalam pembagian waktu untuk belajar. Kadang-kadang siswa belajar tidak teratur, atau terus-menerus, karena besok akan tes. Dengan belajar demikian siswa akan kurang beristirahat, bahkan mungkin dapat jatuh sakit. Maka perlu belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

3. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat. Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak, misalnya berorganisasi, belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya. Perlulah kiranya membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat supaya jangan sampai mengganggu belajarnya. Jika mungkin memilih kegiatan yang mendukung belajar. Kegiatan itu misalnya kursus bahasa inggris, kelompok diskusi dan lain sebagainya. Menurut Wentzel (1998) dalam dunia pendidikan hubungan interpersonal memiliki hubungan positif dengan prestasi akademik dan minat terhadap kegiatan akademik.

Faktor-faktor yang dikemukakan oleh beberapa tokoh tersebut di atas sangat besar pengaruhnya dalam prestasi belajar, karena prestasi belajar yang dicapai seorang

siswa merupakan interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dan dari luar diri (eksternal) individu yang belajar. Dengan pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para tokoh mengenai faktor-faktor prestasi belajar, maka penelitian ini dispesifikasikan faktor penunjang prestasi belajar pada faktor internal yaitu kreativitas belajar.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Oleh karena itu mendefinisikan kreativitas tidaklah semudah menggunakan kata atau istilah tersebut.

Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyyorotinya. Menurut Supriadi (1994) hal ini disebabkan oleh dua alasan. Pertama, sebagai suatu “konstruk hipotesis” dimana kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi. Hal ini menyebabkan tidak ada suatu definisi ataupun teori yang dapat

mewakili dalam menjelaskan secara menyeluruh fenomena yang begitu kompleks dan multidimensi.

Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan (Sukarti,1983).

Menurut Solso (1998) kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Drevdal (dalam Hurlock, 1999) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang

hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis. Jadi menurut ahli ini, kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat.

Kuhn (dalam Fernald, 1989) menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan untuk menemukan konsep baru, gagasan baru, metode baru, hubungan baru, dan gaya operasi yang baru.

Berpikir *divergen* yang juga disebut berpikir kreatif adalah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan menekankan pada beragam kuantitas dan kesesuaian. Kreatifitas berdasarkan berpikir *divergen*, merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim memadukan informasi yang nampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinal dalam berfikir (Munandar, 1999)

Kreativitas dapat diartikan sebagai pendorong, baik itu pendorong internal maupun eksternal, dengan kata lain yaitu kondisi dari dalam dan dari luar yang mendorong seseorang berperilaku kreatif. Berdasarkan uraian di atas, maka kreatifitas dapat dijelaskan sebagai suatu kemampuan menghasilkan produk-produk baru yang dapat dilakukan melalui suatu proses kreatif oleh individu yang memiliki ciri kepribadian kreatif, didukung oleh adanya pendorong kreatif baik itu secara internal maupun eksternal (Mulyadi, 1993).

Menurut Clark, (dalam Munandar, 1999) kreatifitas adalah suatu hal yang sulit untuk diidentifikasi. Beberapa tahun silam ahli mencoba untuk memberikan penjelasan mengenai fenomena yang menakjubkan ini, tetapi bagian dari kreatifitas yang paling sulit dijelaskan adalah terletak pada kenyataan bahwa setiap orang dapat merasakan adanya kreatifitas, namun sulit untuk menjelaskan secara rasional.

Dikatakan bahwa seseorang menjadi kreatif akan merasakan adanya semacam kenikmatan yang khusus

Selanjutnya dikatakan pada umumnya hampir setiap orang memiliki kreatifitas yang tinggi pada masa kanak-kanaknya, namun hanya sedikit yang mampu terus mempertahankan sampai usia dewasa. Menurut Clark, juga menambahkan kreatifitas adalah sintesa dari empat fungsi, yaitu berpikir, merasa, mengindra dan intuisi. Bila salah satu saja dari keempat fungsi di atas dihambat, maka kreatifitas pun akan menurun

Guilford (dalam Sobur, 2003) lebih menekankan bahwa prestasi atau perilaku kreatif sangat ditentukan oleh ciri-ciri afektif di samping ciri-ciri kognitif. Sehubungan dengan ini Guilford membedakan antara sifat-sifat *aptitude* dan *non-aptitude* dari kreatifitas. Ciri-ciri pemikiran yang bersifat *aptitude* menurut Guilford terdiri dari :

1) Kemampuan untuk menangkap dan mengerti suatu masalah

Kemampuan ini memang tidak memiliki peranan secara langsung untuk menghasilkan suatu pemikiran produktif. Namun kemampuan ini amat dibutuhkan untuk memulai suatu pemikiran.

2) Kelancaran dalam berpikir

Hal ini merupakan aspek kuantitatif yang memungkinkan lahirnya gagasan yang terus mengalir. Kelancaran dalam berpikir meliputi :

a) *Word Fluency*. Yaitu kemampuan untuk menuliskan, mengucapkan, atau memikirkan sebanyak mungkin kata-kata.

b) *Association Fluency*, yaitu kemampuan untuk menemukan sebanyak mungkin sinonim kata dalam waktu tertentu.

c) *Expressional Fluency*, yaitu kemampuan membuat kalimat sebanyak mungkin yang mengandung ekspresi tertentu.

d) *Identional Fluency*, yaitu kemampuan untuk menemukan berbagai ide mengenai benda tertentu dengan sifat tertentu.

3) Fleksibel atau kelenturan dengan sifat tertentu.

Di sini diperlukan kemampuan untuk tidak terpaku pada pola pemikiran lama. Kemampuan ini meliputi flesibilitas yang spontan dan adaptif. Fleksibilitas yang spontan adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai macam ide tentang apa saja tanpa rasa takut salah. Sedangkan fleksibilitas adaptif adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai macam ide tentang apa saja tetapi masih memperhatikan kebenaran dari ide-ide tersebut.

4) Unsur orisonalitas dalam idenya.

Dalam hal ini orisinalitas dapat dilihat dari tiga hal, yaitu :

a) Adanya jawaban yang unik (lain dari pada yang lain)

b) Adanya kemampuan untuk mengemukakan asosiasi dari dua hal yang sangat berjauhan.

c) Adanya unsur jawaban yang memiliki unsur kualitas baik.

5) Redefinisi.

Redefinisi adalah kemampuan untuk memberikan suatu definisi baru pada suatu objek, situasi atau masalah.

6) Elaborasi

Elaborasi adalah kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu ide atau merinci ke arah detail-detail.

Sedangkan ciri kreatifitas yang berupa *non-aptitude* atau disebut pula sebagai ciri afektif adalah ciri yang berhubungan dengan sikap, perasaan atau motivasi. Ciri-ciri afektif ini antara lain tidak mudah putus asa, berani mengambil resiko, bebas dalam berpikir, imajinatif dan lain sebagainya (dalam Mulyadi, 1993).

Salah satu masalah penting dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreatifitas adalah banyaknya definisi tentang kreatifitas, tetapi tidak satupun yang dapat diterima secara universal (Munandar,1999). Pengapat Rhodes (dalam Munandar,1999) menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreatifitas menyimpulkan bahwa pada umumnya kreatifitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, pendorong (*press*), dan produk. Kreatifitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat definisi tentang kreatifitas ini sebagai "*Four P's of creativity : person, process, press, product*". Sebagian besar definisi kreatifitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, dan kemampuan menemukan berbagai pemecahan terhadap suatu masalah.

2. Aspek Kreativitas

Kreatifitas sering diartikan sebagai suatu daya cipta, suatu kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Dari berbagai definisi tentang kreatifitas, nampak bahwa unsur baru ini penting dalam menentukan sejauh mana sesuatu dapat disebut kreatif meskipun sebenarnya apa yang diciptakan tersebut tidak perlu harus sesuatu yang baru sama sekali. Sesuatu dapat saja tampil dalam kualitas kombinasi yang baru. Contohnya : pesawat telepon dan mesin fotocopy, melalui kemampuan kreatifitas kedua gagasan ini dikombinasikan menjadi suatu penemuan gagasan yang baru, yaitu mesin *faximile*, ini adalah yang disebut dengan suatu kreatifitas (Mulyadi, 1993).

Selanjutnya Mulyadi (1993) mengemukakan bahwa kreatifitas dapat dikembangkan melalui strategi 4P yaitu:

a. Pribadi

Kreatifitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri kreatif yang ada atau terdapat pada pribadi tertentu, yaitu yang bersifat *aptitude* atau kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir) dan ciri yang bersifat *non-aptitude* atau afektif (berkaitan dengan sikap dan perasaan). Selain itu kreatifitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan munculnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Menurut Hulbeck (dalam Munandar, 1999) tindakan kreatif muncul dari keunikan dan cara yang khas dari keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain dimensi kepribadian, dimensi motivasi juga tercakup di dalamnya, khususnya mengenai dorongan untuk berprestasi dan menghadapi rintangan, keuletan dalam mendapat pengakuan. Ciri kreatifitas yang berkaitan

dengan kemampuan berpikir (seperti kelancaran dalam menangkap masalah, kelancaran, orisinilitas, dan elaborasi) sedangkan ciri-ciri kreatif yang bersifat efektif adalah seperti imajinasi, tidak mudah putus asa, berani mengambil resiko, senang bertualang, bebas dalam berpikir dan lain sebagainya.

b. Pendorong (*press*)

Kreatifitas seseorang agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Kreatifitas memang tidak dapat dipakasakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu perlu mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat mengembangkan kreatifitas (Dharmayana, 1999).

c. Produk

Ditinjau dari produknya maka kreatifitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauhmana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam kesibukan atau kegiatan kreatif. Defenisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan unsur orisinilitas, kebaruan dan kebermaknaan, seperti definisi dari Haefale (dalam Munandar,1980) “kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang sebagian besar mempunyai makna sosial. Rogers (dalam Munandar, 1990) mengemukakan kriteria produk kreatif adalah, produk harus

nyata, produk harus baru, produk merupakan kualitas (hasil) unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Setelah mengenal konsep kreatifitas ditinjau dari empat aspek, yaitu : aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk serta kebutuhan sosial akan kreatifitas yang terasa semakin mendesak, baik di dalam keluarga, di sekolah, di tempat kerja, maupun di dalam penggunaan waktu dan ruang, maka Munandar (1999) mengemukakan beberapa teori yang melandasi pengembangan kreatifitas, yaitu teori tentang pembentukan pribadi kreatif, teori tentang press, teori tentang proses kreatif, dan teori tentang produk kreatif.

d. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas individu, maka ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif, serta memberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. (Supardi, 1997). Dalam hal ini individu “bermain” dengan gagasan-gagasan dalam pikirannya tanpa harus menekan pada apa yang dihasilkan pada proses tersebut, namun lebih menghargai keasyikan yang ditimbulkan akibat terlibat dalam kegiatan penuh tantangan.

Cambell dan Watson (dalam Seri, 2001) menyebutkan aspek-aspek kreativitas sebagai berikut:

- a. Terbuka (*open minded*) dan fleksibel
- b. *Nonconformist* yaitu mempunyai norma sendiri
- c. Tidak senang mengikuti peraturan secara ketat.

- d. *Self assertive*, yaitu terbuka terhadap keadaan sendiri.
- e. Bekerja dengan jadwal sendiri
- f. Lebih tertarik pada konsep daripada rincian
- g. Senang kerja keras dengan waktu yang panjang
- h. Senang memikirkan dan mengemukakan pikiran yang irrasional
- i. Tidak memperhatikan apakah masalah yang dipikirkan akan mempunyai jawaban yang jelas
- j. Senang memainkan permainan baru
- k. Lebih tertarik pada hal-hal yang tidak diketahui daripada yang diketahui
- l. Tidak mengadakan perbedaan secara tajam atau hitam
- m. Senang mengejar pengalaman baru dan tidak biasa
- n. Senang secara bebas meneliti sesuatu pikiran yang baru yang tidak biasa
- o. Tidak menerima pendapat secara serius, tetapi dengan sedikit rasa humor
- p. Sangat ingin memperoleh banyak pengetahuan
- q. Menyenangi pekerjaan, kurang mempunyai tuntutan, lebih menghargai kebahagiaan karena mampu memecahkan masalah daripada imbalan yang diterimanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreatifitas adalah terbuka, mempunyai norma sendiri, tidak senang mengikuti peraturan secara ketat, terbuka terhadap keadaan sendiri, bekerja dengan jadwal sendiri, lebih tertarik konsep, senang bekerja keras, senang mengemukakan pikiran yang irrasional, tidak memperhatikan apakah masalah yang dipikirkan akan mempunyai jawaban yang

jelas, senang bermain dengan yang baru, lebih tertarik pada hal-hal yang tidak diketahui daripada yang diketahui, tidak mengadakan perbedaan secara tajam, senang mengejar pengalaman yang baru, senang secara bebas meneliti, tidak menerima pendapat secara serius, mempunyai banyak pengetahuan, dan lebih menghargai kebahagiaan karena mampu memecahkan masalah daripada imbalan yang diterimanya.

3. Proses Pengembangan Kreativitas

Berabad-abad orang telah berupaya menjelaskan apa yang terjadi apabila seseorang mencipta. Salah satu teori yang sampai sekarang banyak dikutip adalah teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art of Thought*" (dalam Munandar 1999) yang menyatakan bahwa proses kreatif melalui empat tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

1) Persiapan (*Preparation*)

Tahap selama masalah sedang diselidiki dalam berbagai arah.

2) Inkubasi (*incubation*)

Tahap berpikir secara tidak sadar mengenai suatu masalah. Selama tahap ini individu membebaskan diri dari pikirannya secara sadar dan beralih pada hal lain.

3) Iluminasi (*Ilumination*)

Tahap dimana muncul suatu ide yang bagus secara spontan.

4) Verifikasi (*Verification*)

Tahap ini adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk menguji ide baru.

b. Teori Tentang Produk Kreatif

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (mendorong), lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk bersibuk diri secara kreatif (proses), maka dapat diprediksi bahwa produk kreatifitasnya akan muncul. Cropley (dalam Munandar 1999) menunjukkan bahwa hubungan antara tahap-tahap proses kreatif memerlukan kombinasi-kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang berinteraksi sebagai berikut : sebagai hasil dari berpikir konvergen dan atau kecerdasan guna memperoleh pengetahuan serta pengembangan keterampilan.

4. Ciri-ciri Pribadi Kreatif

Menurut Munandar (dalam Supardi, 1999) banyak teori yang berusaha menjelaskan pembentukan pribadi kreatif. Pembahasan berikutnya adalah teori psikonalisis, teori Humanistik, dan teori Csikzeutmihalyi mengenai kepribadian kreatif. Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreatifitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai masa kanak-kanak. Pribadi kreatif dipandang seseorang yang pernah mengalami pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang didasari dan tidak didasari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Berbeda dengan teori psikkoanalisis, teori humanistik melihat kreatifitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Tokoh-tokoh dalam aliran ini percaya bahwa ciri-ciri atau faktor-faktor yang

memungkinkan atau membantu kreatifitas seseorang muncul dan berkembang. Ciri-ciri yang memudahkan tumbuhnya kreatifitas adalah predisposisi genetik, minat dan akses. Penjelasannya adalah sebagai berikut :

1) Prediposisi genetik

Kreatifitas seseorang dilihat berdasarkan kepekaan individu terhadap warna, cahaya, nada dan lain-lain. Jadi semakin peka individu terhadap sesuatu maka akan memudahkan kreatifitas untuk tumbuh.

2) Minat

Pada usia dini minat itulah yang menjadikan mereka terlibat secara mendalam terhadap suatu hal yang dianggap penting, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreatifitas.

3) Akses

Seseorang juga memerlukan akses terhadap suatu bidang (*access to a domain*). Hal ini banyak tergantung pada faktor keberuntungan. Selain itu seseorang harus mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapat kesempatan untuk bekerjasama dengan pakar-pakar penting untuk mendapat penghargaan dan pengakuan dari orang-orang penting.

5. Tahap-tahap Proses Kreatif

Untuk mewujudkan suatu produk kreatif diperlukan tidak hanya bakat dan inspirasi akan tetapi juga kerja keras dan pelibatan diri secara menyeluruh serta masa persiapan yang lama dalam bentuk pendidikan atau latihan secara formal maupun

informal serta pengalaman. Selain itu dituntut juga kesediaan untuk menerima kritik dari orang lain serta memberi kritik pada diri sendiri (Herawati, 1991).

Wallas (dalam Herawati, 1991) mengemukakan bahwa sebelum dihasilkannya suatu produk kreatif, ada empat tahap dalam proses kreatif yang harus dilalui, yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap mana pada tahap persiapan seorang individu mengumpulkan informasi dan data yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam hal ini diperlukan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang cukup. Dengan begitu individu dapat menjajaki berbagai macam kemungkinan penyelesaian masalah. Pada tahap ini pemikiran *divergen* atau pemikiran kreatif sangat dibutuhkan.

Pada tahap inkubasi individu seolah-olah melepaskan diri dari permasalahannya untuk sementara waktu, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi “mengeraminya” dalam alam prasadar.\

Tahap iluminasi disebut juga sebagai tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha Erlebnis*”. Pada tahap ini muncul inspirasi atau gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau disebut dengan tahap evaluasi adalah suatu tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini dibutuhkan pemikiran kreatif dan pemikiran kritis, sebab pada tahap ini proses *divergensi* (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh pemikiran *konvergensi* (pemikiran kritis). Pemikiran dan sifat spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif atau sengaja. Akseptasi harus diikuti oleh kritik, firasat harus diikuti pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas (Herawati, 1991).

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.

Secara umum telah diakui bahwa faktor pembawaan dan lingkungan mempengaruhi semua perilaku manusia. Selain itu ada juga anak-anak yang tinggal dalam lingkungan yang tidak mendukung masih dapat mengembangkan bakat kreatifnya. Namun demikian kebanyakan anak memerlukan tuntunan serta dorongan dari orang tua. Orang tua hendaknya menyelenggarakan suatu lingkungan dalam keluarga, dimana anak merasa bebas untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya tanpa takut dicela, ditertawakan atau dihukum. Anak akan bebas mengungkapkan perasaan serta pemikirannya jika merasa diterima, disayang dan dihargai oleh pendidiknya. Di samping kebebasan mengungkapkan diri, anak perlu menyenangkan, serta menikmati kegiatan-kegiatan kreatif.

Cara terbaik agar anak dapat menikmati kegiatan-kegiatan kreatif ialah jika orang tua dan pendidik senang melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bersama sejak usia dini. Melakukan bersama tidak berarti melakukan untuk anak, namun semangat dan kegembiraan orang tua lah yang akan menularkan pada diri anak untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

Jadi lingkungan yang sudah ada dapat dirubah sedemikian rupa agar memunculkan motivasi pada diri anak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Penelitian menunjukkan bahwa pribadi-pribadi kreatif kebanyakan muncul dari lingkungan rumah yang merangsang kegiatan intelektual. Anak-anak biasanya suka meniru, dari meniru ini tumbuh perhatian dan minat. Penelitian juga menunjukkan bahwa jika anak diberi kesempatan dan bahan yang beragam untuk mengungkapkan

diri, maka ia akan menikmati dan mempunyai kepercayaan diri untuk mengungkapkan rasa kreatifnya (Munandar, 1999).

Menurut Amabile (dalam Munandar, 1999) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreatifitas adalah faktor-faktor yang memungkinkan seseorang menggunakan kemampuannya dalam proses kreatif. Beberapa faktor penting yang berfungsi langsung mempengaruhi kreatifitas seseorang adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan kognitif, pendidikan formal dan informal

Faktor-faktor ini mempengaruhi individu untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan masalah yang dihadapi merupakan persyaratan penting bagi berlangsungnya proses kreatif dan bagi dihasilkannya produk yang kreatif.

- b. Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, ketangguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian.

Faktor ini akan mempengaruhi gaya berpikir individu dalam menemukan sendiri hukum-hukum dan azas-azas yang diperlukan untuk menghasilkan ide-ide dan gagasan kreatif.

- c. Motivasi intrinsik

Faktor ini menurut Amabile (1983) dianggap sebagai penentu utama bagi munculnya perilaku kreatif, karena dengan adanya motivasi intrinsik terhadap tugas, individu akan mendorong untuk melakukan aktivitas semaksimal mungkin dalam arti tekun menghadapi tugas, dapat bekerja dalam waktu yang lama, ulet dalam

menghadapi kesulitan atau tidak lekas putus asa, sehingga tercapai hasil yang maksimal dan penuh kreasi.

d. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial yaitu kehadiran tekanan-tekanan dari lingkungan sosial. Kreatifitas akan berkembang dalam kondisi tidak hadirnya tekana-tekanan, baik berupa pengawasan, penilaian ataupun berupa pembatasan-pembatasan dari lingkungan sosial.

7. Peranan Kreativitas Dalam Program Pendidikan

Meningkatkan kreatifitas hendaknya menjadi bagian integral dari setiap program pendidikan. Jika meninjau tinjauan program atau sasaran belajar siswa, maka kreatifitas biasanya disebut juga sebagai prioritas. Hal ini dapat dipahami jika kita melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa kreatifitas perlu dikembangkan dan dipupuk sedini mungkin. Hal ini tidak berarti bahwa kreatifitas harus dilihat terpisah dari mata pelajaran lainnya.

Kreatifitas hendaknya meresap ke dalam seluruh kurikulum dan iklim, kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunikan individu, pertanyaan yang berakhir terbuka, penjajakan (*eksplorasi*) dan kemungkinan membuat pilihan (Munandar, 1999). Hal ini mengandung manfaat tertentu. Namun lebih dari itu perhatian perlu diberikan bagaimana kreatifitas dapat dikaitkan dengan semua kegiatan di dalam kelas setiap saat. Siswa perlu belajar bagaimana menggunakan sumber-sumber yang ada dengan optimal untuk menemukan jawaban inovatif atau

suatu masalah secara kreatif di dalam kurikulum, siswa dipersiapkan untuk masa depan penuh tantangan.

Selain itu para pendidik sebaiknya melatih para siswa untuk berpikir *divergen*, yaitu agar mereka terlatih untuk menemukan macam-macam jawaban atau kemungkinan terhadap suatu persoalan yang menuntut kelancaran, fleksibel, dan orisinalitas dalam berpikir. Namun hal ini jarang dilatih atau diberikan pada siswa yang menyebabkan kreatifitas dalam diri mereka jadi menurun (Munandar, 1988).

Sesuai dengan falsafah pendidikan Ki Hajar Dewantoro (Tut Wuri Handayani), peran seorang pendidik meliputi “berada di depan siswa” sebagai pembimbing dan teladan (model), “di antara siswanya” sebagai fasilitator, “di belakang siswanya” sebagai motivator. Oleh karena itu sangatlah penting pendidik mendorong proses pemikiran yang tidak hanya mengenai data yang sudah ada, tetapi juga mengenai kemungkinan-kemungkinan yang terbuka, merangsang daya imajinasi dan kreatifitas, sehingga anak kelak tidak hanya menjadi pelaksana, tapi juga menjadi pemikir, penemu, pencipta, dan juga menjadi seorang inovator.

C. Kreativitas Belajar dan Hubungannya Dengan Prestasi Belajar

Setiap siswa memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat terhadap prestasi belajarnya. Prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa (Winkel, 1987). Dengan demikian maka pendidik perlu melakukan pengukuran dan evaluasi, untuk mengetahui proses dan hasil belajar anak

didiknya. Kebutuhan melakukan pengukuran dan evaluasi dilakukan karena pada saat tertentu pendidik harus membuat keputusan pendidikan.

Untuk mendapatkan keputusan yang akurat, maka diperlukan suatu data yang akurat dan sesuai dengan hasil dari belajar. Data yang akurat tersebut dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai rapor, indeks prestasi studi, angka kelulusan, dan sebagainya (Suryabrata, 1996). Prestasi belajar yang baik tidak dapat begitu saja diperoleh siswa, untuk memperolehnya banyak faktor mempengaruhi diantaranya kreativitas dalam belajar.

Prestasi belajar merupakan penguasaan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh anak didik pada mata pelajaran dan lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai rapor yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar biasanya didapat dari hasil suatu tes. Menurut Azwar (2000) tes prestasi belajar adalah alat untuk mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar atau merupakan hasil yang telah dicapai siswa dalam belajar. Jadi meskipun penggarisan tujuan pendidikan dilakukan dengan sangat jelas tapi tanpa adanya usaha pengukuran maka mustahil dapat diketahui hasilnya.

Pendidik tidak bisa menyatakan bahwa ada suatu kemajuan atau keberhasilan program pendidikan tanpa memberikan bukti peningkatan atau pencapaian yang telah diperoleh. Bukti adanya peningkatan inilah yang antara lain harus diambil dari pengukuran prestasi secara terencana yang disebut juga dengan evaluasi belajar, yang kemudian dituangkan dalam bentuk nilai rapor. Prestasi belajar seluruh siswa di Indonesia dari tingkat SD sampai SMU yang dituangkan dalam nilai rata-rata rapor

biasanya didapat dari hasil- hasil ujian yang diberikan oleh guru, sekolah, maupun oleh Negara, PR, kehadiran siswa, ketekunan, dan kerapian siswa.

Prestasi belajar siswa seperti yang dipaparkan diatas dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara garis besar faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa (Hakim, 2002). Faktor yang menjadi penelitian ini adalah faktor internal siswa yaitu kreativitas dalam belajar.

Wolters, 1998). Kreativitas dalam belajar merupakan cara untuk membantu siswa agar mampu menjadi otonom, strategis, dan termotivasi terhadap peran kehidupannya pada masa yang akan datang (Paris dan Winograd, 2002). Kreativitas belajar dapat ditanamkan dan dikembangkan oleh para orang tua dan guru. Peranan serta orangtua dalam membimbing siswa belajar secara efektif sangat besar pengaruhnya bagi kemajuan prestasi belajar di sekolah. Cara orangtua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap kreativitas belajarnya. Kebiasaan didalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar, sehingga perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang efektif agar mendorong semangat anak untuk belajar.

Siswa yang memiliki kreativitas dalam belajar akan menguasai bahan pelajaran yang sudah dipelajari dan diajarkan guru maka prestasi belajar dalam nilai rapor akan tinggi. Nilai rapor siswa dalam semua pelajaran sering dijadikan indikator bahwa siswa tersebut dianggap menguasai mata pelajaran tersebut. Sebaliknya bila nilainya rendah, maka siswa dianggap tidak menguasai semua pelajaran yang telah didapatnya (Slameto, 2003)

Evans (dalam Suharnan, 1998), mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kombinasi antara pengetahuan, imajinasi, dan evaluasi. Kreativitas dapat dikatakan merupakan permasalahan yang tidak jelas atau samar-samar yang bisa berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan, individu dituntut untuk menemukan dan merumuskan pokok persoalan sehingga ia memperoleh gambaran secara jelas dalam pikirannya mengenai permasalahan yang sebenarnya. Untuk dapat menemukan pokok permasalahan dan memecahkannya diperlukan pengetahuan faktual yang cukup sebagai informasi.

Tetapi, pengetahuan saja tidak cukup untuk bisa menemukan cara-cara baru bagi pemecahan masalah. Kemampuan berimajinasi akan membimbing orang memperoleh cara penyelesaian yang baru dan unik. Selanjutnya, agar diperoleh suatu gagasan yang baik dan bisa diterapkan dalam kehidupan nyata, diperlukan kemampuan mengevaluasi.

Hasil penelitian Gardner (2004) menunjukkan bahwa individu yang memiliki kreativitas yang tinggi akan mengaplikasikan kreativitasnya tersebut dalam semua aspek kehidupannya, termasuk dalam belajar, keadaan tersebut akan membuat hasil belajar/prestasi belajarnya individu menjadi lebih optimal

D. Hipotesis

Berdasarkan teori, pendapat dan beberapa hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dan relevan dengan tujuan penelitian, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut : “Ada hubungan yang positif antara kreativitas

dalam belajar dengan prestasi belajar”. Dengan asumsi bahwa semakin tinggi kreativitas individu dalam belajar, maka semakin tinggi/baik prestasi belajar, dan sebaliknya semakin rendah kreativitas individu dalam belajar, maka semakin rendah/buruk prestasi belajarnya”

BAB III

METODE PENELITIAN

Pembahasan metode penelitian ini menguraikan tentang (A). Identifikasi Variabel Penelitian, (B). Defenisi Operasional Variabel Penelitian, (C) Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel, (D). Metode Pengumpulan Data, (E). Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur serta (F). Metode Analisis Data.

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel Bebas : Kreativitas Dalam Belajar
2. Variabel Terikat : Prestasi Belajar
3. Variabel Kontrol : Kecerdasan/Intelegensi

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Setelah mengidentifikasi variabel-variabel penelitian, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan definisi operasional variabel penelitian yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Prestasi belajar adalah hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa, untuk menjadi ukuran sejauh mana siswa telah menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya. Pada penelitian ini prestasi belajar dapat dilihat dari indeks prestasi atau nilai rata-rata rapor semester akhir.

2. Kreativitas, adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, dan kemampuan menemukan berbagai pemecahan terhadap suatu masalah. Dalam hal ini kreativitas dalam belajar adalah kreativitas dalam proses belajar merupakan kemampuan untuk menemukan hal-hal baru dalam setiap perubahan tingkah laku yang dialami individu. Untuk mengungkap kreatifitas siswa-siswi peneliti menggunakan tes kreatifitas figural yang diciptakan oleh Munandar (1988).
3. Intelegensi merupakan tingkat kemampuan umum atau suatu kapasitas global yang dimiliki individu untuk bertindak dengan sengaja, berfikir secara rasional, serta memecahkan problem yang dihadapinya. Untuk mengungkap intelegensi menggunakan tes SPM. Yang diciptakan oleh Raven.

C. Populasi, Sampel, dan Metode Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan unsur atau elemen yang menjadi objek penelitian. Populasi dibatasi sebagai jumlah subjek atau individu yang paling sedikit memiliki satu sifat yang sama sebagai karakteristik (Hadi, 1986). Berhubung keterbatasan penulis dalam penelitian yang akan dilakukan, maka penulis tidak meneliti populasi secara keseluruhan tetapi hanya sebagian dari populasi . Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA yang berjumlah 98 siswa.

2. Sampel

Menurut Hadi (1991), sampel adalah sebahagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti dan sedikitnya memiliki satu sifat yang sama. Hasil penelitian terhadap sampel diharapkan dapat digeneralisasikan kepada seluruh populasi. Generalisasi adalah kesimpulan penelitian sebagai sesuatu yang berlaku bagi populasi (Arikunto, 1996). Dalam istilah teknik statistik dikatakan sampel harus merupakan populasi dalam bentuk kecil. Mengingat untuk siswa kelas XII tidak bisa diganggu jam pelajarannya, karena mereka harus fokus ke UNAS, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X dan XI SMA Shafiyatul Amaliyyah yang berjumlah 62 siswa.

3. Metode Pengambilan Sampel

Untuk memperoleh sampel penelitian yang representatif dalam penelitian ini maka metode sampling yang digunakan yaitu *metode purposive random sampling* yang didefinisikan sebagai pemilihan sekelompok subjek berdasarkan ciri-ciri atau sifat populasi yang sebelumnya telah diketahui (Hadi, 1986). Adapun ciri-ciri utama sampel dalam penelitian ini adalah:

1. Terdaftar sebagai Siswa/Siswi SMA Shafiyatul Amaliyyah
2. Kelas X dan XI SMA
3. Memiliki tingkat kecerdasan/Inteligensi pada taraf Rata-rata sampai Diatas Rata-rata.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Tes

Untuk mengungkap kreativitas siswa-siswi peneliti menggunakan tes Kreativitas Figural dan tes Intelegensi dengan menggunakan SPM

1. Tes Kreativitas Figural

Tes Kreativitas Figural merupakan adaptasi dari *Circle Test* dari Torrance. Pertama kali digunakan di Indonesia pada tahun 1988 dan dilakukan penelitian standarisasi untuk usia 10 – 18 tahun.

Manfaat tes Kreativitas Figural adalah membuka perspektif yang lebih luas dari pengukuran kemampuan kreativitas. Tes ini memungkinkan hanya menggunakan waktu yang relatif singkat yaitu 10 menit, dan dapat disajikan secara kelompok.

Tes Kreativitas Figural ini juga mengukur aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi, serta kemampuan untuk membuat kombinasi antara unsur-unsur yang diberikan yaitu dengan memberikan skor “bonus orisinal” jika subjek mampu menggabungkan 2 lingkaran atau lebih menjadi satu objek. (Munandar, 1999).

Sistem penilaian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian aspek kelancaran didasarkan pada kuantitas gambar yang relevan yang dapat dihasilkan oleh banyak subjek dalam waktu 10 menit, bukan

didasarkan pada kualitas gambar. Secara sederhana respon tidak mendapat nilai jika hanya merupakan pengulangan yang tidak relevan.

- b. Untuk penilaian keluwesan skor diperoleh dengan cara menjumlahkan kategori respon yang dapat dihasilkan oleh subjek. Pada bagian ini dapat dibuat kategori yang baru, jika respon yang diberikan subjek tidak dimasukkan dalam salah satu kategori yang ada.
- c. Untuk masalah orisinalitas ada norma yang disusun oleh Torrance (1974).

Jawaban yang diberikan oleh 9% atau lebih dari subjek mendapat skor 0

Jawaban yang diberikan oleh 5 - 9% dari subjek mendapat skor 1

Jawaban yang diberikan oleh 2 – 4% dari subjek mendapat skor 2

Jawaban yang diberikan kurang dari 2% subjek mendapat nilai skor 3, sehingga dalam penelitian ini menggunakan norma Munandar (1977). Pemberian nilai tambahan orisinalitas diberikan apabila subjek menggabungkan beberapa lingkaran. Adapun ketentuan penilaiannya adalah penggabungan dari:

- i. Menggabungkan 2 lingkaran mendapat = 2 bonus poin
- ii. Menggabungkan 3-5 lingkaran mendapat = 5 bonus poin
- iii. Menggabungkan 6-10 lingkaran mendapat = 10 bonus poin
- iv. Menggabungkan 11-15 lingkaran mendapat = 15 bonus poin
- v. Menggabungkan semua lingkaran mendapat = 25 poin

d. Skor perincian didasarkan pada penambahan detil yang diberikan pada ide minimum dasar.

Setelah setiap aspek memperoleh nilai kasar, kemudian dari keempat nilai tersebut dijumlahkan sehingga memperoleh nilai total tes kreativitas masing-masing subjek, dengan rumus:

$$X_t = F1 + F2 + O + E$$

Keterangan :

X_t = Nilai total figural masing-masing tes

$F1$ = *Fluency* (kelancaran)

$F2$ = *Fleksibility* (keluwesan)

O = *Originality* (keaslian)

E = *Elaboration* (perincian)

2. Tes Intelegensi

Untuk mengungkap intelegensi subjek dalam penelitian ini digunakan tes SPM dari Raven yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Menurut Raven (1960), tes SPM mempunyai validitas yang cukup tinggi bila dipergunakan untuk mengungkap kecerdasan. Tes ini terdiri dari 60 item/gambar yang terbagi menjadi 5 kelompok atau set yaitu:

1. Set A
2. Set B
3. Set C
4. Set D
5. Set E

Adapun alasan dipergunakannya tes SPM ini antara lain karena tes ini sangat praktis bila dipergunakan secara klasikal. Tes ini bersifat non verbal dan materinya sangat sederhana, sehingga pengaruh kebudayaan dapat ditekan seminimal mungkin.

Dalam penelitian ini menggunakan SPM karena mengingat bahwa validitas dan reliabilitasnya cukup bisa dipertanggungjawabkan.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah pengumpulan data melalui penyelidikan terhadap benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, nilai rapor, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 1996). Metode dokumentasi pada penelitian ini bertujuan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mengetahui variabel tergantung yaitu prestasi belajar siswa, dan data tersebut didapat dari nilai rata-rata rapor semester akhir. Nilai rata-rata raport tersebut diperoleh dari sekolah melalui wali kelas dan kepala sekolah yang diberi wewenang mengelola nilai siswa. Nilai rata-rata raport tersebut dipilih dalam penelitian ini karena nilai rata-rata raport telah mencakup keseluruhan dari prestasi belajar siswa

baik dalam kemampuan kognitif, kerapian, perilaku siswa, ketekunan dalam belajar, dan kehadiran siswa dikelas. Cakupan-cakupan tersebut sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu ingin melihat kreativitas belajar dan hubungannya dengan prestasi belajar siswa. Berdasarkan karakteristik tersebut maka peneliti menganggap bahwa nilai rata-rata raport merupakan metode yang dianggap paling tepat untuk mengukur prestasi belajar siswa.

E. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah analisa statistik. Menurut Hadi (1987), penggunaan analisa statistic dilakukan karena :

- a. Statistik bekerja dengan angka-angka. Angka ini dapat menunjukkan jumlah atau frekuensi.
- b. Statistik bersifat objektif, artinya statistik sebagai alat penilai kenyataannya tidak dapat berbicara lain, kecuali apa adanya.
- c. Statistik bersifat universal, artinya dapat digunakan dalam hamper semua penyelidikan.

Untuk tujuan ini, dilakukan pengukuran empirik dengan menggunakan uji statistik teknik Korelasi Product Moment dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X (skor subjek setiap item) dengan variabel Y (total skor subjek dari seluruh item)

$\sum xy$ = Jumlah dari hasil perkalian antara variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh subjek tiap item

$\sum y$ = Jumlah skor pada seluruh item

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor Y

N = Jumlah subjek

BAB IV

LAPORAN PENELITIAN

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pelaksanaan penelitian yang dibagi menjadi empat bagian, yaitu (A) Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian, (B) Pelaksanaan Penelitian, (C) Analisa Data dan Hasil Penelitian, (D) Pembahasan, (E) Analisis Data, (F) Hasil Penelitian.

A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian

Orientasi Kacah

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Shafiyyatul Amaliyyah Medan, yang berlokasi di Jalan Setia Budi No. 191 Medan. SMA Shafiyyatul Amaliyyah Medan yang merupakan bagian dari Yayasan Pendidikan Shafiyyatul Amaliyyah didirikan pada tahun 1997 oleh Bapak Drs. H. Sofyan Raz, Ak., MM., dan saat ini memegang jabatan sebagai Pembina Yayasan Pendidikan Shafiyyatul Amaliyyah

Saat ini SMA Shafiyyatul Amaliyyah dipimpin oleh Kepala Sekolah yaitu Bapak Daulad Siregar M.Pd, serta Wakil Kepala Sekolah Bapak Ahyar Batubara, S.Pd. SMA ini memiliki sejumlah 98 orang murid yang terdiri dari murid kelas XII berjumlah 36 orang, kelas XI berjumlah 28 orang dan kelas X berjumlah 34 orang. SMA ini didukung oleh 24 orang guru, satu orang kepala sekolah, wakil kepala sekolah serta guru Bimbingan dan Penyuluhan. Selain itu sarana pendukung lain yang dimiliki sekolah ini adalah laboratorium Biologi, laboratorium Fisika, Kimia,

Komputer/Internet, Bahasa, Ruang OSIS, Ruang Musik, Ruang Kreativitas Siswa, Perpustakaan, Kantin, Mushola, dan sejumlah perlengkapan olahraga serta kegiatan Outbond, Klinik Mitra Bunda, Meeting Room, dan Supermarket. Lokasi SMA ini bergabung dengan Play Group, taman Kanak-Kanak, SD, dan SMP.

Persiapan Penelitian

1. Persiapan Administrasi

Sebelum penelitian ini dimulai, peneliti terlebih dahulu menjajaki kemungkinan melaksanakan penelitian di SMA Shafiyatul Amaliyyah dengan melakukan pertemuan-pertemuan baik formal maupun informal dengan manajemen sekolah/yayasan guna mendapatkan izin dan mengetahui prosedur yang harus dipenuhi untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan izin secara informal dari pihak manajemen sekolah maka peneliti mengurus surat perizinan yang resmi dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah yang ditujukan kepada SMA Shafiyatul Amaliyyah Medan.

2. Persiapan Alat Ukur Penelitian

Persiapan alat ukur sehubungan dengan penelitian ini adalah dengan mempersiapkan alat tes yang berhubungan dengan variable yang diukur dalam penelitian ini, yakni :

Untuk mengungkap intelegensi subjek dalam penelitian ini digunakan tes SPM dari Raven yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Menurut Raven (1960), tes SPM mempunyai validitas yang cukup tinggi bila dipergunakan untuk mengungkap kecerdasan. Tes ini terdiri dari 60 item/gambar yang terbagi menjadi 5 kelompok atau set yaitu:

1. Set A
2. Set B
3. Set C
4. Set D
5. Set E

Adapun alasan dipergunakannya tes SPM ini antara lain karena tes ini sangat praktis bila dipergunakan secara klasikal. Tes ini bersifat non verbal dan materinya sangat sederhana, sehingga pengaruh kebudayaan dapat ditekan seminimal mungkin. Dalam penelitian ini menggunakan SPM karena mengingat bahwa validitas dan reliabilitasnya cukup bisa dipertanggungjawabkan.

Tes Kreativitas Figural yang merupakan adaptasi dari *Circle Test* dari Torrance. Pertama kali digunakan di Indonesia pada tahun 1988 dan dilakukan penelitian standarisasi untuk usia 10 – 18 tahun. Karena alat tes ini sudah standar, maka tidak perlu di ujicobakan lagi.

Tes Kreativitas Figural ini juga mengukur aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi, serta kemampuan untuk membuat kombinasi antara unsur-

unsur yang diberikan yaitu dengan memberikan skor “bonus orisinal” jika subjek mampu menggabungkan 2 lingkaran atau lebih menjadi satu objek. (Munandar, 1999).

Nilai tes kreativitas didasarkan pada penjumlahan beberapa aspek yang diukur yakni kelancaran, kelenturan, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi. Batasan mengenai kreativitas ini adalah nilai 100. Jadi apabila individu memperoleh nilai di atas 100, maka dapat dinyatakan bahwa individu memiliki kreativitas yang tinggi. Sebaliknya jika nilai tes yang diperoleh dibawah 100, maka dinyatakan kreativitasnya rendah.

B. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 7 hingga 9 Januari 2008. Pada tanggal 7 Januari 2008. Langkah-langkah yang dilakukan sehubungan dengan pelaksanaan penelitian ini adalah, pertama kali peneliti memperkenalkan diri dan dilanjutkan dengan menyampaikan maksud dan tujuan mengadakan penelitian, seterusnya peneliti memberikan tes Inteligensi berupa tes SPM dari Raven yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya, kepada seluruh siswa kelas X dan XI yang berjumlah 62 orang di masing-masing kelas.

Pada tanggal 8 Januari 2008 peneliti mensekor hasil tes SPM dan dari hasil tes SPM tersebut diperoleh hasil dan diketahui bahwa seluruh siswa memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang berada pada kapasitas batasa Rata-rata hingga Di atas Rata-Rata, dengan demikian maka seluruh siswa dapat dijadikan sampel penelitian.

Pada tanggal 9 Januari 2008 peneliti kembali melakukan pengambilan data berupa mengadakan tes berbentuk tes Kreativitas Figural dengan cara membagikan lembaran alat tes kreativitas figural kepada 62 siswa. Setelah lembaran tes dibagikan, peneliti memberikan instruksi akan tata cara dalam mengerjakan tes. Penulis memberikan kesempatan kepada siswa jika ada hal-hal yang tidak mengerti dalam mengerjakan tes sebelum tes dimulai. Kemudian setelah seluruh siswa menyatakan mengerti, maka tes segera dilaksanakan.

Langkah berikutnya setelah pengambilan data selesai dilaksanakan, peneliti kemudian memeriksa jawaban-jawaban yang telah diberikan oleh seluruh siswa. Langkah penyekoran untuk tes kreativitas figural adalah ; dengan memberikan nilai atas jawaban siswa untuk sub tes kreativitas, kemudian menjumlahkannya.

2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *r product moment* dari Pearson. Hal ini dilakukan sesuai dengan judul penelitian dan identifikasi variabel-variabelnya, dimana *r product moment* untuk analisis hubungan antara 1 (satu) variabel bebas dengan 1 (satu) variabel tergantung. Adapun variabel bebas dalam penelitian yakni Kreativitas Belajar dan variabel tergantungnya adalah Prestasi Belajar

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian (Kreativitas Belajar dan Prestasi Belajar) yang meliputi uji normalitas sebaran dan uji linieritas hubungan.

1). Uji Asumsi

a. Uji Normalitas Sebaran

Adapun maksud dari uji normalitas sebaran ini adalah untuk membuktikan bahwa penyebaran data-data penelitian yang menjadi pusat perhatian telah menyebar berdasarkan prinsip kurve normal. Uji normalitas sebaran dianalisis dengan menggunakan formula *chi kwadrat*. Berdasarkan analisis tersebut, maka diketahui bahwa variabel kreativitas belajar dan prestasi belajar, datanya mengikuti sebaran normal, yaitu berdistribusi sesuai dengan prinsip kurve normal Ebbing Gauss. Sebagai kriterianya apabila $p > 0,050$ maka sebarannya dinyatakan normal, sebaliknya apabila $p < 0,050$ sebarannya dinyatakan tidak normal (Hadi dan Pamardingsih, 2000). Tabel berikut ini merupakan rangkuman hasil perhitungan uji normalitas sebaran.

Tabel 1

Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran

Variabel	RERATA	CHI ²	SB	p	Keterangan
Kreativitas	122,540	13,668	12,238	0,135	Normal
Prestasi Belajar	105,108	11,376	14,944	0,251	Normal

Keterangan :

RERATA = Nilai rata-rata

CHI² = Harga Kai Kwadrat

SB = Simpangan Baku (Standart Deviasi)

p = Peluang Ralat

b. Uji Linieritas Hubungan

Uji linieritas hubungan dimaksudkan untuk mengetahui derajat hubungan variabel bebas terhadap variabel tergantung. Artinya apakah kreativitas belajar dapat menerangkan timbulnya prestasi belajar yang dan hal ini secara visualisasi dapat diterangkan dengan melihat garis linieritas, yaitu meningkatnya atau menurunnya nilai sumbu Y (prestasi belajar) seiring dengan meningkatnya atau menurunnya nilai sumbu X (kreativitas belajar).

Berdasarkan uji linieritas, dapat diketahui apakah variabel bebas dengan variabel tergantung dapat atau tidak dianalisis secara korelasional. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel bebas (prestasi belajar) mempunyai hubungan yang linier terhadap variabel tergantung (kreativitas belajar). Sebagai kriterianya apabila $p \text{ beda} > 0,050$ maka dinyatakan mempunyai derajat hubungan yang linier (Hadi dan Pamardiningsih, 2000). Tabel mengenai uji linieritas hubungan antara kreativitas belajar dengan prestasi belajar, seperti tertera di bawah ini :

Tabel 2

Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linieritas Hubungan

KORELASIONAL	F BEDA	p BEDA	KETERANGAN
X – Y	0,624	0,561	Linier

Keterangan :

X = Kreativitas Belajar

Y = Prestasi Belajar

F BEDA = Koefisien linieritas

p BEDA = Proporsi peluang ralat untuk F Beda

2). Hasil Perhitungan Korelasi *r Product Moment*

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi *r product moment* diketahui bahwa “Terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara Kreativitas dalam belajar dengan prestasi belajar pada siswa-siswi SMA Shafiyatul Amaliyyah Medan, ditunjukkan dengan besarnya koefisien hubungan $r_{xy} = 0,346$ dengan $p < 0,010$ ”. Hal ini berarti semakin tinggi kreativitas dalam belajar maka semakin baik prestasi belajar siswa.

Adapun koefisien determinan (r^2) dari hubungan di atas adalah sebesar $r^2 = 0,120$. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar dibentuk oleh kreativitas dalam belajar sebesar 12%.

Tabel dibawah ini merupakan rangkuman hasil perhitungan *r product meoment*.

Tabel 3
Rangkuman Perhitungan *r Product Moment*

STATISTIK	KOEFISIEN (r)	KOEF. DET (r^2)	P	BE%	KET
X – Y	0,346	0,120	0,000	12	SS

Keterangan :

X = Kreativitas Dalam Belajar

Y = Prestasi Belajar

r = Koefisien hubungan antara X dengan Y

r^2 = Koefisien determinan X terhadap Y

p = Proporsi peluang ralat

BE% = Bobot efektif X terhadap Y dalam persen

SS = Sangat signifikan pada taraf signifikansi 1% atau $p < 0,010$.

Rangkuman perhitungan statistik induk dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4
Statistik Induk

SUMBER	N	ΣX	ΣX^2	RERATA	SB
X1	62	10831	1681457	154,729	9,002
X2	62	8370	1004316	119.571	7,125

Keterangan :

- X1 = Kreativitas Dalam Belajar
 X2 = Prestasi Belajar
 N = Jumlah subjek
 ΣX = Jumlah skor total
 ΣX^2 = Jumlah kwadrat skor total
 RERATA = Skor rata-rata tiap variabel
 SB = Simpangan baku atau standart deviasi

D. Pembahasan

Berdasarkan perhitungan korelasi r product moment diketahui bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dalam belajar dengan prestasi belajar $r_{xy} = 0,346$ dengan $p < 0,010$. artinya semakin tinggi kreativitas dalam belajar siswa maka akan semakin tinggi prestasi belajarnya. Dari hasil tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diterima.

(Wolters, 1998). Kreativitas dalam belajar merupakan cara untuk membantu siswa agar mampu menjadi otonom, strategis, dan termotivasi terhadap peran kehidupannya pada masa yang akan datang (Paris dan Winograd, 2002). Kreativitas belajar dapat ditanamkan dan dikembangkan oleh para orang tua dan guru. Peranan serta orangtua dalam membimbing siswa belajar secara efektif sangat besar pengaruhnya bagi kemajuan prestasi belajar di sekolah. Cara orangtua mendidik

anak-anaknya akan berpengaruh terhadap kreativitas belajarnya. Kebiasaan didalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar, sehingga perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang efektif agar mendorong semangat anak untuk belajar.

Siswa yang memiliki kreativitas dalam belajar akan menguasai bahan pelajaran yang sudah dipelajari dan diajarkan guru maka prestasi belajar dalam nilai rapor akan tinggi. Nilai rapor siswa dalam semua pelajaran sering dijadikan indikator bahwa siswa tersebut dianggap menguasai mata pelajaran tersebut. Sebaliknya bila nilainya rendah, maka siswa dianggap tidak menguasai semua pelajaran yang telah didapatnya (Slameto, 2003).

Slameto (2003) yaitu, banyaknya siswa gagal atau tidak mendapat hasil yang baik dalam pelajarannya karena mereka kurang memiliki kreativitas dalam belajar. Mereka kebanyakan hanya mencoba menghafal pelajaran tanpa pemahaman yang lebih mendalam, dan belajar menjelang ujian saja atau lebih populer dengan sistem kebut semalam dikalangan siswa. Seperti diketahui, belajar itu sangat kompleks. Belum diketahui segala seluk beluknya. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kecakapan dan ketangkasan belajar berbeda secara individual. Walaupun demikian orang tua dan guru dapat membantu siswa dengan memberi petunjuk-petunjuk umum tentang atau cara-cara belajar yang efektif.

Besarnya sumbangan oleh variabel kreativitas belajar dalam membentuk prestasi belajar adalah sebesar 12%, ini mengisyaratkan bahwa masih terdapat faktor-faktor lain yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap prestasi belajar, yakni

sebesar 88%. Faktor-faktor lain ini, disebabkan karena keterbatasan peneliti, pada akhirnya tidak diikutsertakan untuk diteliti. Faktor-faktor lain tersebut antara lain adalah bahan atau materi yang dipelajari, media pengajaran, karakter fisik sekolah, factor lingkungan, seperti kebisingan, kelembaban udara, factor jasmani, minat, perhatian, dan kematangan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa secara umum kreativitas belajar siswa-siswi SMA Shafiyyatul Amaliyyah tergolong tinggi, sebab nilai rata-rata empirik yang diperoleh sebesar 112, sedangkan katagori nilai tinggi dari tes kreativitas figural adalah sebesar 100, dan juga didapatkan hasil prestasi belajar yang baik dari para siswa-siswi SMA Shafiyyatul Amaliyyah hal ini terlihat dari dokumentasi yang ada bahwa nilai rata-rata empirik mereka adalah 93.23.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dalam belajar dengan prestasi belajar $r_{xy} = 0,346$ dengan $p < 0,010$. artinya semakin tinggi kreativitas dalam belajar siswa maka akan semakin tinggi prestasi belajarnya. Dari hasil tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diterima.
2. Hasil penelitian ini menggambarkan variabel kreativitas belajar dalam membentuk prestasi belajar adalah sebesar 12%, ini mengisyaratkan bahwa masih terdapat faktor-faktor lain yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap prestasi belajar, yakni sebesar 88%. Faktor-faktor lain ini, disebabkan karena keterbatasan peneliti, pada akhirnya tidak diikutsertakan untuk diteliti.
3. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa secara umum kreativitas belajar siswa-siswi SMA Shafiyyatul Amaliyyah tergolong tinggi, sebab nilai rata-rata empirik yang diperoleh sebesar 112, sedangkan katagori nilai tinggi dari tes kreativitas figural adalah sebesar 100. dan juga didapatkan hasil prestasi belajar yang baik dari para siswa-siswi SMA Shafiyyatul Amaliyyah hal ini terlihat dari dokumentasi yang ada bahwa nilai rata-rata empirik mereka adalah 93.23.

B. SARAN

Sejalan dengan kesimpulan yang telah dibuat, maka berikut ini dapat diberikan beberapa saran, antara lain :

1. Saran Kepada Siswa

Melihat adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara kreativitas dalam belajar dengan prestasi belajar pada siswa-siswi SMA Shafiyyatul Amaliyyah Medan, maka kepada siswa disarankan untuk dapat terus mempertahankan kondisi yang ada, dalam arti secara psikologis siswa Shafiyyatul Amaliyyah memiliki kreativitas dalam belajar dan prestasi belajar yang tinggi, yang diharapkan nantinya dapat dimanfaatkan sebagai modal untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

2. Saran Kepada Orang Tua

Melalui hasil penelitian yang telah disebutkan di atas bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara kreativitas dalam belajar dengan prestasi belajar pada siswa-siswi Shafiyyatul Amaliyyah Medan, maka kepada orangtua disarankan untuk dapat memberikan dukungan agar anak dapat mengaplikasikan kemampuan yang dimilikinya kedalam kehidupannya kelak.

3. Kepada Pihak Sekolah

Kepada pihak sekolah dapat diinformasikan, bahwa melalui hasil perhitungan nilai rata-rata empirik dapat diketahui bahwa kreativitas belajar dan prestasi belajar siswa-siswi Shafiyyatul Amaliyyah Medan dinyatakan tinggi. Melalui hasil tersebut

maka dapat disarankan kepada pihak sekolah untuk dapat terus mempertahankan proses belajar mengajar dan suasana yang mendukung tingkat kreativitas dalam belajar dan prestasi belajar siswa.

4. Kepada Peneliti Selanjutnya

Mengaju kepada persentase variabel kreativitas dalam belajar dalam mempengaruhi prestasi belajar sebesar 12%, dengan demikian maka dapat diketahui bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi faktor-faktor lain sebesar 88%, namun faktor-faktor lain tersebut tidak diteliti dalam penelitian ini. Berpedoman pada hasil tersebut maka disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mencari factor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor-faktor lain tersebut antara lain adalah bahan atau materi yang dipelajari, media pengajaran, karakter fisik sekolah, faktor lingkungan, seperti kebisingan, kelembaban udara, faktor jasmani, minat, perhatian, dan kematangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Craft, 2004. Me-Refresh Imajinasi & Kreativitas Anak-anak, Cerdas Pustaka.
- Arifin,H.M.1986. Ilmu Perbandingan Pendidikan. Jakarta : Golden Terayon Press
- Arikunto, S. 1996. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azwar. S. 2000. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset.
- Breakwell, C.M., Hammonds, S., dan Fife-Schaw, C. 1995. *Research Methods in Psychology*. London : Sage Publication, Inc.
- DeCecco, J.P, & Crowford, W.R. 1977. *The Psychology OF Learning and Instruction, Educational Psychology (2nd ed)*. New Delhi : Prentice Hall Of India, Private Limited.
- Depdikbud. 1990. *Majalah Pembinaan Pendidikan (215)*, Jakarta : Fa. Dian Indah Perkasa.
- Depdikbud. 1991. *Kurikulum Petunjuk Pelaksanaan Penilaian*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Dimiyati dkk, 1998, Belajar dan Pembelajaran, Penerbit Rhineka Cipta, Jakarta.
- Gie, L.T. 1988. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Tarsito.
- Gettinger, M. and White, M.A. 1979. Which Is The Stronger Correlate of School Learning Time Learn of Measured Intelligence. *Journal of Educational Psychology*. 71(4). 405-412.
- Gunarsa, S.D. 2000. *Psikologi Untuk Membimbing*. Jakarta : P.T. B.P. Gunung Mulia.
- Gulo W.2002, Strategi Belajar-Mengajar, Penerbit Pt. Gramedia Widiasarna Indonesia, Jakarta
- Djamarah. S.B. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hadi Sutrisno, 1994. Metodologi Research, Yogyakarta, Fakultas Psikologi UGM.

- Hurlock, B.E. 1980. Psikologi Perkembangan, Jakarta :Erlangga.
- Kak Seto. 2004. Bermain & Kreativitas, Jakarta, Penerbit Papas Sinar Sinanti.
- Katrin, 1993, Metode Penelitian Kesehatan, Edisi revisi, Cetakan kedua Penerbit Rineka Cipta Jakarta
- Mursell, J. 1995. Mengajar Dengan Sukses, Bandung, CV. Jemmars.
- Spiegel, M.R, & Bryant, D.N. 1978. Is Speed Of Processing Information Related To Intelligence and Achievement. *Journal of Educational Psychology*. 70, 904- 915.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suryosubroto, Proses Belajar Mengajar di Sekolah, Rhineka Cipta, Jakarta, cetakan pertama 2002
- Utami Munandar, 1992, Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Jakarta, Penerbit PT. Grasindo.
- , 1999, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Jakarta, Penerbit Rineka Cipta.
- 1999, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Penerbit Rhineka Cipta, Jakarta.
- Yusuf A. Muri, 1982. Pengantar Ilmu Pendidikan, Jakarta, Ghalia Indonesia.
- Zulkarnain, 2003. Kreativitas Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dari Introvert Pada Mahaasiswa. Jurnal Nusantara 36 (4) Hal 176-180. Medan. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.