

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Hasil Belajar Sejarah**

Belajar adalah proses perubahan yakni perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhannya. Seseorang yang melakukan perbuatan belajar akan menghasilkan suatu perubahan dalam dirinya, perubahan itu dapat dinyatakan sebagai suatu kecakapan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, komunikasi atau apresiasi dari hasil belajar.

Winkel mengutarakan bahwa belajar adalah aktifitas psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai-nilai sikap, dan perubahan itu bersifat relatif, konstan dan berbekas<sup>7</sup> Perubahan yang terjadi dalam belajar itu merupakan proses yang disadari serta merupakan aspek-aspek kepribadian yang terus menerus berlangsung. Seperti halnya dikatakan oleh Cronbach yang dikutip oleh Sardiman menjelaskan belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku atau sikap sebagai hasil

---

<sup>7</sup> Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Media Abadi, 2004) h. 53

pengalaman (*learning is shown by a change in behavior as a result of experience*)<sup>8</sup>

Pendapat lain menyebutkan belajar 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<sup>9</sup>. Sebagai proses perubahan, maka belajar merupakan proses aktif yang perlu dirangsang dan dibimbing ke arah hasil-hasil yang diinginkan belajarnya.

Berdasarkan analisis pengertian di atas, maka yang dimaksud belajar dalam penelitian ini adalah proses perubahan tingkah laku individu yang berlangsung selama waktu tertentu, meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikapnya melalui pengalaman yang didapatkannya dari lingkungan dimana situasi belajar berlangsung.

Sejarah adalah kejadian masa lampau dan cerita tentang kejadian itu.<sup>10</sup> Pengertian tersebut menjelaskan bahwa pengetahuan akan sejarah meliputi pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berfikir historis untuk mencapai tujuan.

Winerburg berpendapat bahwa sejarah mempunyai tujuan mengajarkan cara menentukan pilihan, mempertimbangkan pendapat, membawa berbagai

---

<sup>8</sup> Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), h. 20

<sup>9</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 2

<sup>10</sup> Taufik Abdullah, *Sejarah Lokal di Indonesia*, (Yogyakarta; Gajah Mada University Press, 2005), h.9

kisah, menghargai keragaman dan mencintai nuansa<sup>11</sup>. Pengertian lain mengenai sejarah adalah sejumlah proses perubahan, kejadian, dan peristiwa yang ada disekitar kita<sup>12</sup>. hal ini menunjukkan bahwa belajar sejarah merupakan proses menemukan makna dari perubahan dalam kehidupan manusia dan merupakan seperangkat ilmu yang menyelidiki perubahan itu.

Kuntowijoyo menyebut sejarah sebagai rekonstruksi masa lalu<sup>13</sup>. Konsep sejarah adalah perubahan, yang selalu berhubungan dengan ruang, waktu dan manusianya. Dapat disimpulkan bahwa belajar sejarah adalah mempelajari proses perubahan dan perkembangan dari peristiwa lampau hingga kini yang telah direkontruksi berdasarkan fakta yang telah ditemukan.

Hasil belajar sebenarnya merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar di kelas. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Kemampuan itu mencakup tiga domain, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Dettmer<sup>14</sup> menambahkan satu kemampuan dalam domain itu yaitu domain intrapersonal. Hasil belajar sejarah dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan aktual yang dapat diukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan,

---

<sup>11</sup> Sam Winerburg, *Berfikir Historis : Menata Masa Depan, Mengajak Masa Lalu*. Alih Bahasa Masri Maris (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2006), h.5

<sup>12</sup> Moh. Ali, *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*, (Yogyakarta : LKIS, 2004), h. 20

<sup>13</sup> Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya, 2001), h. 17

<sup>14</sup> P. Dettmer, *New Blooms in Established Fields: Four Domains of Learning and Doing* "Education Journals", 28 (2). 2006), hh. 70-78

sikap, keterampilan dan sosial yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari apa yang dipelajari di sekolah.

## 2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran mencakup tiga strategi pokok pengorganisasian materi ajar, strategi penyampaian materi ajar, dan strategi pengelolaan pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat berbentuk penguasaan yang seharusnya dicapai dan penguasaan yang dapat dicapai siswa. Ada lima komponen metode pembelajaran yang perlu mendapat perhatian menurut *Dick and Carrey*<sup>15</sup> yaitu (1) guru perlu memotivasi siswa, (2) guru memberikan informasi tentang materi yang akan diberikan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebelum pelajaran dimulai, (3) harus memperhatikan umpan balik, (4) perlu memberikan beberapa tes formatif sebagai kontrol pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah diberikan, (5) perlu tindak lanjut setelah proses pembelajaran selesai.

Pendapat lain tentang tiga komponen pokok pembelajaran yang dikemukakan *Reigeluth*<sup>16</sup> yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran terkait dalam suatu sistem. Metode pembelajaran

---

<sup>15</sup> W. Dick and L. Carey, *The Systematic Designs of Instructional Tallahase* (Florida; Harpers Collins Publisher, 2008), hh.186-196

<sup>16</sup> *Instructional-desain Theories and Models*, 2006 an volume 1: unit Summaries, [http://www. Indianan edu/-id theory/green1 summaries.html](http://www.Indianan.edu/-id theory/green1 summaries.html)

terutama dalam aspek strategi pengorganisasian materi ajar, terikat pada karakteristik materi yang diajarkan.

Metode pembelajaran dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tersedia berbagai ragam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah. Guru dapat memilih satu metode atau lebih diantara metode-metode yang ada. Tidak ada keterbatasan dalam menggunakan metode tertentu untuk mata pelajaran tertentu. Penggunaan suatu metode harus relevan dengan tujuan yang akan dicapai. Metode apapun yang digunakan, dipengaruhi oleh kesungguhan seorang guru dalam melaksanakan program dan kegiatan pembelajaran.

#### **a. Metode Resitasi**

Tugas guru adalah memberikan pengetahuan dan kebermanaan suatu materi kepada siswa. Siswa harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah di samping mengembangkan pribadinya. Metode pembelajaran yang digunakan di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dan merupakan suatu penunjang utama berhasil atau tidaknya seorang guru dalam mengajar, salah satu di antara berbagai macam metode pembelajaran metode resitasi.

Metode resitasi adalah cara penyampaian bahan pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan diluar jadwal sekolah dalam rentangan waktu tertentu. Dalam pelaksanaan metode ini anak dapat mengerjakan tugasnya tidak hanya di rumah, tetapi bisa dikerjakan di

perpustakaan, di laboratorium, di kebun percobaan, dan sebagainya dan hasilnya harus dipertanggung jawabkan kepada guru.<sup>17</sup> Teknik pemberian tugas atau resitasi biasanya digunakan dengan tujuan agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih mantap, karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman siswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi. Siswa mendalami situasi atau pengalaman yang berbeda ketika menghadapi masalah-masalah baru dalam pengerjaan tugas. Metode ini dapat mengaktifkan siswa untuk mempelajari sendiri suatu masalah dengan membaca sendiri, mengerjakan soal-soal sendiri, mencoba sendiri dan agar siswa lebih rajin belajar.

Sagala mendefinisikan metode resitasi sebagai suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar, kemudian harus dipertanggungjawabkannya.<sup>18</sup> Pendapat yang sama dikemukakan oleh Muffly, bahwa metode resitasi adalah suatu cara dalam proses pembelajaran bilamana guru memberi tugas tertentu dan murid mengerjakannya, kemudian tugas tersebut dipertanggungjawabkan kepada guru.<sup>19</sup> Tugas yang dilaksanakan oleh siswa dapat dilakukan di dalam kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, di perpustakaan, di bengkel, di rumah siswa, atau di mana saja asal tugas itu

---

<sup>17</sup> McMurry. *The Method Of The Recitation* (USA: Nabu Press, 2010) h. 11

<sup>18</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Cet. Ke-9, h. 219

<sup>19</sup> Helena Muffly, *Pros & Cons of Recitation as a Teaching Method*, (USA: McEwensville, 2008), h. 21.

dapat dikerjakan. Tugas yang dapat diberikan kepada siswa ada berbagai jenis. Karena itu, tugas sangat banyak macamnya, bergantung pada tujuan yang akan dicapai; seperti tugas meneliti, tugas menyusun laporan (lisan/tulisan), tugas motorik (pekerjaan motorik), tugas di laboratorium, dan lain-lain.

Tugas merupakan suatu pekerjaan yang harus diselesaikan. Pemberian tugas sebagai suatu metode mengajar merupakan suatu pemberian pekerjaan oleh guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Dengan pemberian tugas tersebut siswa belajar mengerjakan tugas. Dalam melaksanakan kegiatan belajar, siswa diharapkan memperoleh suatu hasil ialah perubahan tingkah laku tertentu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Memberikan tugas-tugas kepada siswa berarti memberi kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru saja mereka dapatkan dari guru di sekolah, serta memahami dan lebih memperdalam materi pelajaran.<sup>20</sup>

Tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah (PR), tetapi jauh lebih luas dari itu. Tugas biasanya bisa dilakukan di rumah, di sekolah, di perpustakaan, dan di tempat lainnya. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar, baik secara individual, atau dapat pula secara kelompok. Tugas yang diberikan oleh guru dapat memperdalam bahan pelajaran, dan dapat pula mengecek bahan yang telah dipelajari. Tugas yang dapat

---

<sup>20</sup> Betts, *The Project Gutenberg eBook, The Recitation*, (USA : Ohio, 2006). h. 45

diberikan kepada anak didik ada berbagai jenis. Karena itu, tugas sangat banyak macamnya, bergantung pada tujuan yang akan dicapai; seperti tugas meneliti, tugas menyusun laporan (lisan/tulisan), tugas motorik (pekerjaan motorik), tugas di laboratorium, dan lain-lain.

Interaksi belajar mengajar harus selalu ditingkatkan efektifitas dan efisiensinya. Dengan banyaknya kegiatan pendidikan di sekolah, dalam usaha meningkatkan mutu dan frekuensi isi pelajaran, maka sangat menyita waktu siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Untuk mengatasi keadaan tersebut guru perlu memberikan tugas-tugas di luar jam pelajaran. Tugas semacam itu dapat dikerjakan di luar jam pelajaran, di rumah maupun sebelum pulang, sehingga dapat dikerjakan bersama temannya.<sup>21</sup>

Tugas merupakan refleksi kehidupan. Setiap orang dalam hidupnya sehari-hari tak terlepas dari tugas-tugas yang seyogianya dikembangkan dalam kehidupan di sekolah sebagai persiapan memasuki dunia kerja yang penuh dengan berbagai tugas kelak. Sudah barang tentu tugas yang diberikan adalah yang berhubungan dengan topik yang sedang dan atau dipelajari.

Penggunaan metode pemberian resitasi bertujuan agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik dan mengembangkan keterbakatan pribadi

---

<sup>21</sup> Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2007), h. 60.



mereka, karena siswa melaksanakan pelatihan selama melaksanakan tugas, sehingga pengalaman dan kreativitas siswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dari pelaksanaan tugas yang dapat memperluas dan memperkaya pengetahuan serta keterampilan siswa di sekolah, melalui kegiatan-kegiatan di luar sekolah itu. Proses pembuatan tugas, siswa menjadi aktif belajar dan merasa terangsang melalui kreativitasnya dan berani bertanggung jawab. Metode pemberian tugas (*resitasi*) adalah metode yang pada hakekatnya menyuruh anak didik untuk melakukan kegiatan (pekerjaan) belajar, baik berguna bagi dirinya sendiri maupun dalam proses memperdalam dan memperluas pengetahuan dan pengertian bidang studi yang dipelajarinya.<sup>22</sup>

Nana Sudjana menjabarkan metode resitasi tugas menjadi tiga fase, sebagai berikut. 1) Fase pemberian tugas: tugas yang diberikan kepada siswa hendaknya mempertimbangkan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai, jenis tugas yang jelas dan tepat sehingga siswa mengerti apa yang ditugaskan tersebut sesuai dengan kemampuan siswa, ada petunjuk atau sumber yang membantu pekerjaan siswa, sediakan waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas tersebut. 2) Fase pelaksanaan tugas: langkah-langkah pelaksanaan tugas dapat dilakukan dengan memberikan bimbingan/pengawasan oleh guru, memberikan dorongan agar mencatat hasil yang diperoleh dengan baik dan sistematis. 3) Fase

---

<sup>22</sup> Gates. *Recitation as a Factor in Memorizing* (USA : Columbia Univ, 2008). h. 132

mempertanggungjawabkan tugas: hal-hal yang dikerjakan dalam fase ini adalah laporan siswa baik lisan/ tertulis dari apa yang telah dikerjakan, mengadakan tanya jawab/ diskusi kelas, menilai hasil pekerjaan siswa dengan tes maupun non tes atau dengan cara lain. Jadi metode resitasi tugas mempunyai tiga fase yaitu guru memberi tugas, siswa mengerjakan tugas dan mempertanggungjawabkan tugas<sup>23</sup>.

Uraian beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pemberian tugas atau resitasi yang dimaksud penulis adalah suatu metode pengajaran dengan pemberian tugas kepada siswa dalam rentang waktu tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar dan hasilnya dipertanggungjawabkan kepada guru yang bersangkutan. Terdapat tiga fase dalam metode resitasi yaitu fase guru memberikan tugas, siswa melaksanakan tugas, dan siswa mempertanggungjawabkan tugas.

Maksud dan tujuan pemberian tugas antara lain untuk: 1) memelihara dan memantapkan tingkah laku yang telah dipelajari, 2) melatih keterampilan, konsep, dan prinsip yang baru saja dikembangkan untuk memperoleh pengertian yang lebih dalam tentang konsep itu, 3) mengingatkan kembali dan memelihara topic-topik yang telah dipelajari sebelumnya. Sintak pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Guru menyampaikan penjelasan materi matematika pada pokok bahasan trigonometri secara jelas sesuai rencana pembelajaran yang dikembangkan

---

<sup>23</sup> Nana Sudjana. *Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2010. h. 113

sebelum memberikan tugas kepada siswa. 2) Guru memberikan dorongan kepada siswa supaya mampu bekerja sendiri. 3) Guru memberikan soalsoal yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa. 4) Siswa mengerjakan tugas tersebut dengan harapan siswa mampu menyediakan waktu yang cukup. 5) Siswa dianjurkan untuk mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis. 6) Setelah selesai mengerjakan tugas tersebut siswa menyampaikan laporan baik lisan maupun tulisan dari apa yang telah dikerjakan. 7) Guru melakukan tanya jawab dari tugas yang telah dikerjakan atau melakukan diskusi kelas. 8) Guru melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa dengan tes maupun non tes.<sup>24</sup>

#### **b. Metode Pembelajaran Konvensional**

Metode pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang sudah menjadi kebiasaan digunakan oleh guru-guru dalam pembelajaran. Metode pembelajaran ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antar guru dengan anak didik dalam proses pembelajaran. Seperti diungkapkan *Sullivan dan McIntosh* bahwa metode konvensional adalah metode pembelajaran yang berlangsung dari guru ke siswa<sup>25</sup>. Dalam pembelajaran konvensional terlihat bahwa proses pembelajaran lebih banyak di dominasi oleh guru

---

<sup>24</sup> *Ibid.* h.116

<sup>25</sup> Sullivan, R.L dan McIntosh, *op.cit.*, h.1

dalam menyampaikan ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima informasi. Penyampaian informasi, prinsip, teori dan ilmu pengetahuan lainnya dilakukan oleh guru secara lisan (*oral*) dan siswa mendengarnya. Oleh karena itu metode ini sering disebut sebagai metode yang menggunakan komunikasi satu arah.

Bahan yang disampaikan dalam metode konvensional merupakan hasil sintesis dari bacaan guru, hasil pengamatan dan pengalaman yang ditafsirkan sendiri sesuai sudut pandangnya. Penyampaian informasi tersebut dilakukan guru dengan memperlakukan seluruh siswa sama, seluruh siswa yang dibelajarkan dengan metode ini dianggap memiliki karakteristik yang sama, misalnya semua siswa memiliki kemampuan yang sama, gaya belajar yang sama, motivasi yang sama<sup>26</sup>. Oleh karena itu, guru menganggap bahwa apa yang disampaikan meski itu pun secara lisan, akan dapat diterima seluruh siswa secara sama. Kenyataannya strategi ini hanya cocok dengan siswa yang memiliki gaya belajar auditory (kecenderungan belajar lebih mudah melalui presentasi lisan), sedangkan pada siswa yang memiliki gaya belajar yang lain bisa jadi metode ini sangat membosankan bagi mereka. Selain itu metode ini juga menganggap bahwa siswa sebagai wadah yang siap diisi dengan apa saja oleh guru dan siswa yang tertampung dalam

---

<sup>26</sup> Brown, W “*For your consideration suggestions and reflections on teaching and learning*” Paper Student Association Forum on the Cyber Campus”, (University of North Carolina at Chapel), 2012, h.1

wadah yang sama dengan apa yang dituangkan oleh guru kedalam wadah tersebut.

Metode konvensional disebut juga sebagai metode transmisi (*transmitting*). Dalam pengertian ini, siswa dianggap sebagai objek yang siap setiap saat menerima transmisi ilmu pengetahuan dari guru. Apa yang diajarkan oleh guru, sepenuhnya tergantung pada guru itu sendiri, tanpa mempertimbangkan faktor siswa. Rencana dan kegiatan pembelajaran berada sepenuhnya pada pengaturan guru (*under teacher control*). Posisi seperti ini guru berperan sangat aktif dan menjadi kunci utama penentu keberhasilan siswa.

Pembelajaran konvensional memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode ini adalah mudah untuk dilakukan, dapat menyajikan materi pelajaran yang luas, dapat memberikan pokok-pokok materi yang ingin ditonjolkan, dapat mengontrol keadaan kelas karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang ceramah, dan dapat mengatur situasi kelas menjadi lebih sederhana. Kekurangan metode ini antara lain : materi yang dikuasai siswa terbatas pada apa yang dikuasai guru, dapat menyebabkan terjadinya verbalisme jika tidak disertai dengan peragaan menjadi membosankan bila guru kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik dan sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah memahami apa yang disampaikan dan tidak melibatkan kreativitas pribadi siswa. Kelemahan-kelemahan dalam metode konvensional harus di cari

solusinya agar kelemahan tersebut dapat ditutupi dengan mengkombinasikannya dengan pemakaian alat-alat peraga penunjang pembelajaran.

Banyak para ahli pembelajaran mengkritik metode pembelajaran ini sebagai sebuah metode yang gagal membelajarkan siswa karena berbagai faktor, dan bahwa metode pembelajaran lain seperti metode pembelajaran yang menggunakan media mampu membelajarkan siswa dengan baik dan metode tersebut lebih baik dari pada metode konvensional yang dilaksanakan tidak baik.<sup>27</sup> Metode konvensional bisa sama baiknya dengan metode pembelajaran lainnya bahkan metode tersebut bisa lebih baik jika metode tersebut dilaksanakan dengan baik sesuai dengan hakekat yang sebenarnya. Artinya metode konvensional pada dasarnya tidaklah jelek, yang menyebabkan kegagalan membelajarkan siswa dengan baik adalah faktor penerapannya yakni guru tidak dapat menerapkan metode ini dengan baik.

Dalam sebuah jurnal guru kesehatan dikatakan bahwa terdapat enam peranan utama guru dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) sebagai sumber informasi, (2) role model, (3) fasilitator, (4) asesor, (5) perencana, (6) pengembang sumber belajar, ke enam peranan ini kemudian dinilai oleh sebanyak 251 guru yang memiliki senioritas bervariasi dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1-5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rating paling rendah adalah 3,6 dan peran guru sebagai penyedia informasi di

---

<sup>27</sup> Brown, W., *ibid.*, h. 16

dalam kelas mendapat rating 3,6, sedangkan rating paling tinggi adalah peran sebagai role model dalam penyediaan informasi pada kegiatan praktek yakni 4,2.<sup>28</sup> Berdasarkan hasil penelitian ini di tarik suatu makna bahwa strategi pembelajaran konvensional dimana guru semata-mata berperan sebagai penyedia informasi dipandang sebagai metode pembelajaran yang kurang efektif dan tidak dapat diandalkan jika semata-mata peran guru itu dilakukan. Namun jika peran ini diterapkan dengan pengembangan yang inovatif, misalnya dengan mengadakan kombinasi sinergis antar peran penyedia informasi dengan perancang kegiatan praktek sebagaimana yang ditunjukkan oleh hasil penelitian diatas maka peran ini akan mampu mendongkrak rating peran tersebut. Temuan ini juga secara tidak langsung menunjukkan bahwa metode konvensional mampu memberikan pembelajaran dengan baik pada siswa, bahkan mungkin melampaui strategi pembelajaran lain jika diterapkan dengan baik.

### **3. Kreativitas**

Kreativitas adalah penemuan sesuatu yang baru, dan bukan akumulasi dari keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh dari buku pelajaran. Kreatif diartikan juga sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara

---

<sup>28</sup> Harden, R.M dan Crosby, J.R, ‘ *The good teacher is more than a lecturer : the twelve roles of the teacher*’ in *Journal Medical Teacher* Vol. 22 (4) (Perth Road, Dundee, Scotlad, UK : Lyben Bell Harden, 2000), h. 20

spontan dan imajinatif, yang mencerminkan hasil-hasil ilmiah, penemuan ilmiah, dan penciptaan-penciptaan secara mekanik.

Menurut Winkel, dalam kreativitas berpikir atau berpikir kreatif, kreativitas merupakan tindakan berpikir yang menghasilkan gagasan kreatif atau cara berpikir yang baru, asli, independen, dan imajinatif. Kreativitas dipandang sebuah proses mental. Daya kreativitas menunjuk pada kemampuan berpikir yang lebih orisinal dibanding dengan kebanyakan orang lain.<sup>29</sup>

Menurut Elizabeth Hurlock kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokkan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.<sup>30</sup>

Berdasarkan laporan UK National Advisory Committees [DfEE, 1999], kreativitas didefinisikan sebagai:

---

<sup>29</sup> Ngalim Purwanto M, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hh. 513- 514.

<sup>30</sup> Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 2* (Meitasari Tjandrasa. Terjemahan) (Jakarta:Erlangga, 2009), h. 4.



*“First, they [the characteristics of creativity] always involve thinking or behaving imaginatively. Second, overall this imaginative activity is purposeful: that is, it is directed to achieving an objective. Third, these processes must generate something original. Fourth, the outcome must be of value in relation to the objective.”<sup>31</sup>*

Komite Penasihat Nasional Negara Inggris mendefinisikan kreativitas merupakan suatu tindakan yang melibatkan pemikiran yang imajinatif, penuh arti yang diarahkan satu tujuan dan proses-prosesnya harus menghasilkan sesuatu yang asli serta bernilai dalam hubungannya dengan tujuan. Dari definisi ini dapat diambil empat karakteristik kreativitas yaitu imajinatif, bermakna, asli dan bernilai.

Linda Naiman mengatakan *“Creativity is the act of turning new and imaginative ideas into reality. Creativity involves two processes: thinking, then producing. Innovation is the production or implementation of an idea. If you have ideas, but don't act on them, you are imaginative but not creative.”<sup>32</sup>*

Naiman menggambarkan kreativitas sebagai tindakan yang memutar gagasan-gagasan imajinatif dan bersifat baru ke dalam kenyataan. Kreativitas melibatkan dua proses yaitu pemikiran dan lalu menghasilkan. Inovasi merupakan hasil atau implementasi dari suatu gagasan. Jika seseorang mempunyai gagasan-gagasan tetapi tidak melalui proses-proses itu maka seseorang itu dikatakan orang imajinatif tapi bukan orang kreatif.

---

<sup>31</sup> Morris, Wayne, *Creativity: Its Place In Education*, ([http://www.jpb.com/creative/Creativity\\_in\\_Education.pdf](http://www.jpb.com/creative/Creativity_in_Education.pdf), 2006) diakses pada tanggal 19/09/2013.

<sup>32</sup> Naiman, Linda. (2006). *What is Creativity?*, <http://www.creativityatwork.com/articlesContent/whatis.html>. diakses pada tanggal 19/09/2013

Sternberg dan Lubart dalam *Defying the Crowd Creativity and Economic Development: We are living in the age of creativity*, "A product is creative when it is (a) novel and (b) appropriate. A novel product is original not predictable. The bigger the concept, and the more the product stimulates further work and ideas, the more the product is creative."<sup>33</sup>

Stenberg dan Lubarg mengatakan bahwa sebuah produk dikatakan kreatif jika merupakan hal baru dan yang sesuai. Produk hal baru adalah asli dan bukan yang dapat diramalkan. Dikatakan juga bahwa semakin besar konsep dan semakin banyak rangsangan yang menghasilkan gagasan gagasan maka semakin banyak produk kreatif.

Martiandale dalam disertasi Damiyanti, mengatakan bahwa: Dari berbagai catatan mengenai teori kreativitas yang dikumpulkan sejak masa Yunani Kuno hingga saat ini menunjukkan terdapat lebih dari 45 konsep teori. Namun secara garis besar teori tersebut dikelompokkan menjadi beberapa konsep dasar sebagai penginspirasi cara meningkatkan berpikir kreatif. Teori yang dimaksud tersebut meliputi: (1) Teori Kreativitas sebagai Kontrol regresi; (2) Karakteristik kepribadian; (3) Produk Kemampuan Mental; (4) Proses Mental, dan Fungsi Hemisphere<sup>34</sup>

(1) Kreativitas sebagai Kontrol Regresi

---

<sup>33</sup> Naiman, Linda, *Ibid.*

<sup>34</sup> Collin. Martindale. *Evolutionary and Neurocognitive Approaches to Aesthetics, Creativity, and the Arts*. (Baywood Publishing Company. 2007). hh. 33-34

Teori ini dipelopori oleh Sigmund Freud, Carl Jung, Ernest Kris, dan Lawrence Kubie yang mengaitkan kreativitas dengan teori Psikoanalitik. Psikoanalitik memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

Freud menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Sehingga biasanya mekanisme pertahanan merintangi produktivitas kreatif. Meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun justru mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas.

Ernest Kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif.

Carl Jung juga percaya bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Dengan adanya ketidaksadaran kolektif,

akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya. Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia.<sup>35</sup>

## (2) Kreativitas sebagai Karakteristik Pribadi

Teori kreativitas sebagai karakteristik pribadi diawali oleh Carl Rogers yang menganggap manusia mempunyai potensi kreatif sejak lahir, namun perkembangan selanjutnya tergantung dari eksistensi dan kondisi yang menunjang. Teorinya mempercayai bahwa kreativitas dapat berkembang baik apabila orang tersebut mampu mengekspresikan ide dan rangsang tanpa rasa takut, terbuka pada sesuatu yang tidak diketahui dan mudah menerima ketidaknyamanan (*self-accepting*)<sup>36</sup>

## (3) Kreativitas sebagai Produk Mental

Teori Kreativitas sebagai produk mental diawali sejak studi modern mengenai intelegensi diperkenalkan oleh Sir Fancis Galton dan Alfred Binet yang akhirnya memunculkan tes intelegensi. Selanjutnya melalui pendekatan psikomotorik J.P. Guilford dan Paul Torrance menghasilkan "*Struktur of intellect model.*" Guilford mengidentifikasi tiga dimensi utama yang meliputi *operations* (aktivitas ketika pemroses informasi, baik secara konvergen dan divergen); *content* (bentuk informasi yang diproses); dan *product* (kemampuan yang dihasilkan). Menurut teori ini, produk konvergen merupakan penyesuaian dengan informasi yang telah dimiliki dalam memori

---

<sup>35</sup>Colin Martiandale *Ibid.* h. 35

<sup>36</sup>Smith, Mark K, Humanistic orientations to learning (<http://www.infed.org/biblio/learning-humanistic.htm>, 2013). Diunduh tanggal 23/09/2013. Jam 6.22 wib

agar menjadi logis dan dapat diterima (merupakan penyempitan jawaban). Sementara itu produk divergen dianggap sebagai produk yang diperoleh atas dasar pengembangan informasi yang sudah ada dalam memori.<sup>37</sup>

#### (4) Kreativitas sebagai Proses Mental

Kreativitas diperoleh bukan tanpa sadar ataupun secara kebetulan. Thomas.K Crowll menyatakan, “walaupun nampak tidak sengaja, namun prestasi yang dialami seseorang hanya mungkin terjadi bila perasaannya (*mind*) terlatih dan mampu menghubungkan suatu kejadian dengan kejadian lain yang tidak berhubungan.”<sup>38</sup> Gardner mengemukakan bahwa perlu waktu puluhan tahun bagi seseorang yang menguasai ranah tertentu dan menghasilkan pekerjaan kreatif dibidangnya.<sup>39</sup>

Conny R. Semiawan mengemukakan tentang temuan Treffinger, yaitu: Terdapat tiga fase kreativitas dalam tingkat keberbakatan anak, yaitu secara umum<sup>40</sup>:

- a. Kreativitas tingkat I, pada kondisi ini ranah kognitif seorang meliputi kesadaran mengenai suatu ide atau informasi, kelancaran, fleksibilitas,

---

<sup>37</sup> Strenberg, R.J. Creativity Research Journal, [http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/Creativity\\_&\\_Critical\\_Thinking\\_Articles\\_files/Sternberg%20%282012%29.pdf](http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/Creativity_&_Critical_Thinking_Articles_files/Sternberg%20%282012%29.pdf) (Oklahoma State University 2012). h. 3. Diunduh pada tanggal 23/9/2013 jam 23.45wib.

<sup>38</sup> Mark. A. Runco. *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice* (Academic Press. 2010). h. 193

<sup>39</sup> Robert.J. Sternberg. *Creativity: From Potential to Realizatio.*( American Psychological Association.2004. h. 119

<sup>40</sup> Conny R. Semiawan, *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008), hh. 29-31

dan orisinalitas sedangkan ranah afektif meliputi kepekaan terhadap suatu masalah dan keterbukaan terhadap pengalaman.

- b. Kreativitas Tingkat Psikodelik II, pada kondisi ini ranah kognitif seseorang mencakup perluasan berpikir, pengambilan risiko, dan kesadaran terhadap tantangan, sementara itu ranah afektif meliputi keterbukaan terhadap makna ganda, keingintahuan serta kepercayaan pada diri sendiri.
- c. Tingkat Iluminasi III, pada tingkat ini ranah kognitif seseorang telah mencapai perkembangan dan perwujudan hasil (*product development*), sedangkan segi afektif meliputi keberanian untuk bertanggung jawab mengenai hasil kreativitas, kepercayaan pada dirinya serta komitmen untuk hidup produktif.

Perkembangan kreativitas diatas tidak dilihat secara “*linier*”, namun berjenjang seperti gambar dibawah ini seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar.

**Gambar 1.1.** Model untuk Mendorong Belajar Kreatif menurut Treffinger:

**Kognitif**

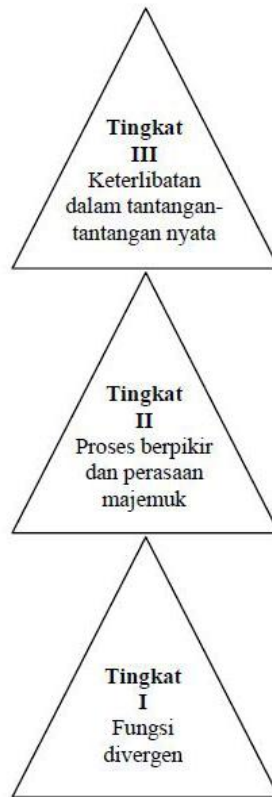
- pengajuan pertanyaan secara mandiri
- pengarahan diri
- pengelolaan sumber
- pengembangan produk

**Kognitif**

- penerapan
- analisis
- sintesis
- evaluasi
- kerampilan metodologis dan penelitian
- transformasi
- metaphor dan analogi

**Kognitif**

- kelancaran
- kelenturan
- orisinalitas
- pemerinci
- pengenalan dan ingatan

**Afektif**

- penribadian nilai
- pengikatan diri terhadap hidup produktif
- menuju perwujudan diri

**Afektif**

- keterbukaan terhadap perasaan-perasaan
- majemuk meditasi dan ksantrian
- pengembangan nilai
- keselamatan psikologis dalam kreasi
- penggunaan khayalan dan tamsil

**Afektif**

- rasa ingin tahu
- kesediaan menjawab
- keterbukaan terhadap pengalaman
- keberaian mengambil resiko
- kepekaan terhadap masalah
- tenggang rasa
- percaya diri

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, Proses kreatif mengalir melalui lima tahap, yaitu:

1. Persiapan, yaitu mendefinisikan masalah, tujuan, atau tantangan.

Seseorang menjalani proses ilmiah seperti memusatkan segala perhatiannya kepada masalah, merumuskan masalah, mengumpulkan dan mengorganisasi data yang relevan dengan masalah, akhirnya seseorang mampu mengemukakan ide-ide yang relevan dengan penyelesaian masalah yang dihadapinya.

2. Inkubasi (masalah “*dierami*”), yaitu mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran. Seseorang menjalani proses riil yaitu proses penyusunan dan pengentasan kembali ide-idenya. Pada fase ini, seseorang benar-benar melibatkan diri dan menghayati masalah-masalah yang dihadapinya, sehingga masalah-masalah ini ada dalam penyelesaian yang tidak disadarinya.
3. Iluminasi, yaitu mendesak ke permukaan, gagasan-gagasan bermunculan. Dalam tahap ini ada sesuatu yang lepas dari nalar manusia, seseorang tiba-tiba memperoleh sesuatu inspirasi sehubungan dengan masalah yang dihadapinya. Selama masa persiapan hingga iluminasi, proses yang menonjol adalah proses berpikir divergen.
4. Verifikasi, yaitu memastikan apakah solusi tersebut benar-benar memecahkan masalah. Seseorang mengerahkan segala kemampuannya untuk memikirkan, mengevaluasi dan menyusun rencana penyelesaian secara kritis dan analisis. Pada tahap verifikasi terjadi proses berpikir konvergen sebagai evaluasi secara kritis dalam penyesuaian dengan realitas.
5. Aplikasi, yaitu mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Bobbi De Porter & Mike Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: PT. Mizan Pustaka:2007). h. 301



Kohler dalam Mihally Csikszentmihalyi telah membuktikan kreativitas merupakan proses mental, dan diperkirakan hal ini mendasari tahapan memecahkan masalah dalam *information processing theories*.<sup>42</sup>

(5) Teori Fungsi Hemisphere sebagai Kekhususan Belahan Otak.

Secara umum para ahli menyimpulkan bahwa otak kita memiliki dua sisi/kortikel (*cortices*) yang berhubungan secara mengagumkan melalui jaringan serabut syaraf (*Corpus callosum*). Secara khusus memiliki aktivitas mental/fungsi berbeda seperti gambar berikut:

**Gambar 1.2 Fungsi Belahan Otak Kiri dan Belahan Otak Kanan**

<b>Left Hemisphere</b>	<b>Right Hemisphere</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- math, history, language;</li> <li>- verbal, limit sensory input;</li> <li>- sequential, measurable;</li> <li>- analytic;</li> <li>- comparative;</li> <li>- relational;</li> <li>- referential;</li> <li>- linier;</li> <li>- logical;</li> <li>- digital;</li> <li>- scientific, technological;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- self, elaborates and increases variables, inventive;</li> <li>- nonverbal perception and expresiveness;</li> <li>- spatial;</li> <li>- intuitive;</li> <li>- holistic;</li> <li>- integrative;</li> <li>- nonreferential;</li> <li>- Gestalt;</li> <li>- Imagery;</li> <li>- Better at depth perception, facial recognition;</li> <li>- Mystical humanistic;</li> </ul>

Fungsi otak belahan kiri adalah berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang bersifat alamiah, kritis, logis, linier, teratur, sistematis, terorganisir, beraturan, dan sejenisnya. Adapun fungsi otak belahan kanan adalah berkenaan dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat nonlinier, nonverbal, holistic, humanistic, kreatif, mencipta, mendesain, bahkan mistik, dan sejenisnya.<sup>43</sup> Singkatnya, otak belahan kiri mengarah kepada cara berpikir

<sup>42</sup> Mihail Csikszentmihalyi. *Flow: The Psychology Optimal Experience*. (US: Harper Perennial Modern Classics Publishers. 2008). h. 55

<sup>43</sup> Dedi Supriyadi, *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*, (Bandung: CV Alfabeta), h. 7

konvergen (*convergent thinking*), sedangkan otak belahan kanan mengarah kepada cara berpikir menyebar (*divergent thinking*).<sup>44</sup>

Kemunculan kreativitas dipengaruhi oleh koordinasi kedua hemisphere. Kekhususan kerja yang terjadi bukan disebabkan jenis perintah yang berbeda, namun disebabkan karena cara memproses yang berbeda. Justifikasi fungsi kerjanya juga tidak bersifat mutlak. Dengan demikian apabila intuisi merupakan hasil kerja belahan otak kanan, maka proses menganalisis pemahaman dilakukan oleh belahan otak kiri. Mihaly berpendapat secara kognitif muncul bila seseorang menggunakan simbol tertentu sesuai dengan ranah yang dikuasainya (relevan) misalnya musik, teknik, bisnis ataupun matematik.<sup>45</sup>

### **Dimensi-Dimensi Kreativitas**

Dimensi-dimensi kreativitas tergolong menjadi 2, yaitu menurut faktor internal dan faktor eksternal.

#### **a. Faktor Internal**

Clark mengemukakan untuk memunculkan kreativitas diperlukan dimensi tertentu. Dimensi penghasil kreativitas tersebut saling terkait, sehingga apabila salah satu fungsi tersebut terhambat akan

---

2007), hal. 44.

<sup>44</sup> Mohammad Ali, *Psikologi remaja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 40

<sup>45</sup> Csikszentmihalyi, Mihaly, *Op. cit.* h. 74.

menyebabkan sintesi berbagai fungsi di otak maupun kreativitas terganggu.<sup>46</sup> Dimensi-dimensi yang dianggap terkait dengan kreativitas meliputi: (1) Rasio/*thinking* yang bersifat kognitif dan rasional, terukur serta dapat dikembangkan melalui latihan secara sadar; (2) Bakat khusus talent cipta/*sensing* merupakan bentuk nyata keadaan bawaan yang membuat seseorang mampu mengkreasi sesuatu yang baru hingga dilihat dan didengar orang lain; (3) Perasaan/*feeling* sebagai bentuk afektif kondisi emosional yang berperan kuat sebagai kesadaran diri untuk proses aktualisasi; dan Intuisi/*intuitive* atau firasat, mempunyai peran lebih tinggi dari rasio, digali dari alam bawah sadar atau situasi ketidaksadaran (bukan rasio sadar) yang dapat ditingkatkan menuju pencerahan.

b. Faktor Eksternal

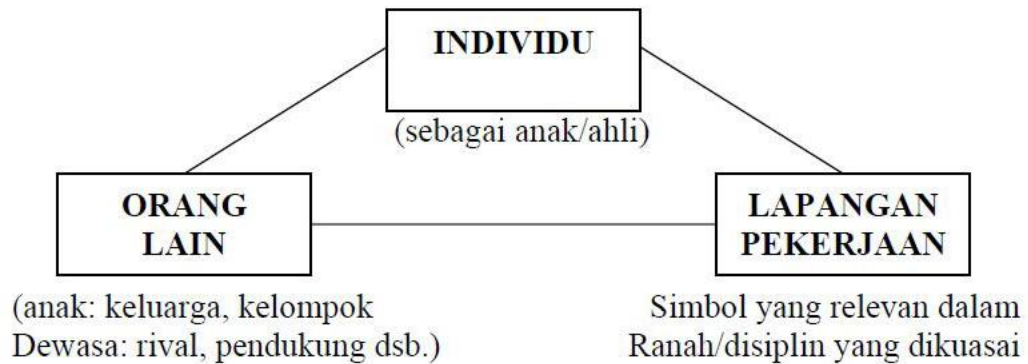
Di samping faktor internal, banyak ahli menganggap pentingnya peran faktor eksternal. Dasar pemikirannya adalah sangat sulit menemukan seorang kreatif yang benar-benar berkontribusi sendiri, orisinal, dan bermakna baik dibidang seni, keilmuan, kepustakaan, filsafat ataupun bidang lain. Gardner misalnya, mencontohkan bahwa faktor yang menunjang munculnya kreativitas meliputi tiga elemen pokok yang saling terkait. Ketiga elemen tersebut adalah kemampuan tertentu, hubungan

---

<sup>46</sup> B. Clark, *Growing Up Gifted 3thed*, (Ohio: Merrill Publishing Co. 2007).h. 24.

individu tersebut dengan pekerjaannya, serta interaksi antara individu dengan orang lain baik saudara, maupun kelompoknya.<sup>47</sup>

**Gambar 1.3 Tiga Elemen Penting dalam Kegiatan Berpikir Kreatif**



### **Pribadi Kreatif**

Pada orang kreatif kemampuan berpikir divergen merupakan hal yang menonjol. Berpikir divergen adalah bentuk pemikiran terbuka, yang menjajaki bermacam-macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah. Secara universal, produk divergen yang dikaitkan dengan kemampuan spesifik dari Guilford (dikutip oleh Dedi Supriyadi) yang melibatkan lima proses kreatif berikut:

- a. Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan.

<sup>47</sup> Howard. Gardner. *Creating minds, An Anatomy of Creativity*, (New York: Basic Books, 2011), hh. 8-9.

- b. Keluwesan (*fleksibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dan atau jalan pemecahan terhadap suatu masalah.
- c. Keaslian (*originalitas*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise.
- d. Penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.
- e. Perumusan kembali (*redefinisi*) adalah kemampuan untuk mengkaji/menilik kembali suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah lazim.<sup>48</sup> Orang kreatif juga memerlukan kemampuan berpikir konvergen, yaitu kemampuan berpikir yang berfokus pada tercapainya satu jawaban yang paling tepat terhadap suatu persoalan atau masalah. Hal ini diperlukan untuk memilih aspek masalah yang relevan dan membuang yang tidak relevan (*selective encoding*), mengkreasi sistem koheren dari informasi yang berbeda serta mengintegrasikan informasi baru dengan yang telah diketahui sebelumnya. Melalui cara berpikir yang lancar dan fleksibel, orang kreatif mampu mengadaptasi hampir semua situasi agar tujuannya tercapai.

Menurut Utami Munandar, ciri-ciri afektif orang yang kreatif meliputi rasa ingin tahu, merasa tertantang terhadap tugas majemuk.<sup>49</sup> Orang kreatif juga

---

<sup>48</sup> Dedi Supriyadi, *Op. cit*, h. 7.

<sup>49</sup> Utami Munandar, *Mengembangkan bakat dan kreativitas Anak Sekolah*, Gramedia, 2008), h. 51.

dianggap berani mengambil risiko dan dikritik, tidak mudah putus asa, dan menghargai keindahan. Kelebihan lain yang dimiliki orang kreatif adalah mereka mampu melihat masalah dengan pandangan berbeda, teguh dengan ide, mampu memilah peluang untuk memfasilitasi maupun menunda keputusan sulit. Mihally berpendapat karakteristik ini disebabkan mereka pada dasarnya memiliki sistem syaraf lebih peka untuk ranah tertentu, sehingga keingintahuan merupakan salah satu karakteristiknya. Kepekaan ini juga menyebabkan kemampuan memilah antara imajinasi dan realitas.<sup>50</sup>

### **Pengertian Kreativitas Siswa**

Dari uraian sebelumnya, dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud kreativitas adalah suatu ekspresi tertinggi dari keberbakatan yang ditunjukkan melalui aspek kognitif dengan tindakan dan berpikir divergen maupun konvergen serta aspek afektif mengenai fungsi perasaan/internalisasi nilai. Dalam memecahkan masalah, siswa yang kreativitasnya tinggi akan cenderung menggunakan aspek berpikir divergen maupun konvergen ketika mencari solusi baru dan apabila akan mempersempit pilihan ketika mencari jawaban. Sementara itu, aspek afektif ditunjukkan melalui sifat imajinatif, rasa ingin tahu, independen, percaya diri, toleran terhadap perbedaan situasi (mampu beradaptasi), senang pada

---

<sup>50</sup> Mihally Csikszentmihalyi. *Op. cit.*, h. 55.

kompleksitas (antusias), konsisten dari satu situasi ke situasi lain, intuitif, dan mampu menunda keputusan bila terjadi hambatan.

### **Mengukur Kreativitas Siswa**

Secara garis besar, ada dua pendekatan utama untuk mengukur kreativitas seseorang, diantaranya adalah: (1) Pendekatan kemampuan berpikir kreatif (kognitif) serta (2) Pendekatan melalui kepribadian. Salah satu tes yang banyak digunakan diantaranya; tes yang dilakukan Torrance (*Test of Creative Thinking*) yang melibatkan kemampuan berpikir; atau Tes sindroma kepribadian, contohnya *Alpha Biological Inventory*.<sup>51</sup> Inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan berperilaku.<sup>52</sup> Penilaian proses mental yang memunculkan solusi, ide, konsep, bentuk artistik, teori atau produk yang unik dan baru/orisinil tes dibuat dalam bentuk figural/gambar atau verbal/ bahasa. Contoh lain mengenai tes kreativitas (khusus di konstruksi di Indonesia) adalah Skala Sikap Kreatif oleh Utami Munandar.<sup>53</sup> Skala ini disusun untuk anak SD, SLTP dan SMU. Penyusunan instrumen mempertimbangkan perilaku kreatif yang tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), namun juga sikap kreatif (afektif). Sementara itu Guilford menyusun kemampuan spesifik produk divergen dalam empat proses yang terkait dengan kreativitas (*fluency, flexibility,*

---

<sup>51</sup> Howard Gardner. *Op. cit.*, hh. 19-25

<sup>52</sup> Dedi Supriyadi, *Op. cit.*, hh. 24-25.

<sup>53</sup> Utami Munandar, *Op.cit.*, hh. 91-99.

*originality*, dan *elaboration*) skoring ditentukan dengan menggunakan *Rating scale*. Melalui cara ini keuntungan yang diperoleh adalah mudah dipahami, tidak mahal, dan dapat dilaksanakan dalam waktu yang singkat dan jumlah yang besar. Apabila konstruk tes baik, reliabilitas tes cukup tinggi.

Mengatasi keterbatasan dari tes kertas dan pensil untuk mengukur kreativitas, dirancang beberapa pendekatan alternatif:

1. Daftar periksa (*check list*) dan kuesioner, alat ini disusun berdasarkan penelitian tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif.
2. Daftar pengalaman, teknik ini menilai apa yang telah dilakukan seseorang dimasa lalu. Beberapa studi menemukan korelasi yang tinggi antara “laporan diri” dan prestasi kreatif dimasa depan. Format yang paling sederhana meminta seseorang menulis autobiografi singkat, yang kemudian dinilai untuk kuantitas dan kualitas perilaku kreatif.

Pada penelitian ini objek penelitiannya siswa SMA. Oleh karena itu, digunakan pendekatan kepribadian berdasarkan karakteristik siswa SMA. Instrument berupa daftar periksa (*check list*) dan kuesioner yang disusun berdasarkan teori-teori kreativitas dan indikator-indikator tes kreativitas penelitian para ahli sebelumnya di atas yang disesuaikan dengan karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif siswa SMA.



## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian oleh I Wayan Laba dengan judul <sup>54</sup>, “ *Pengaruh Metode Resitasi Tugas dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMA Negeri 1 Manggis*”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Resitasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Letak relevansi penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan metode pembelajaran resitasi dan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan penelitian I Wayan Laba dengan penelitian ini adalah:

- a. Populasi dalam penelitian I Wayan Laba adalah siswa kelas VIII sebanyak tujuh kelas dari dua sekolah, sedangkan dalam penelitian ini populasi dari siswa kelas XI sebanyak dua kelas diambil dari satu sekolah.
- b. I Wayan Laba melakukan penelitiannya pada pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini dilakukan pada pelajaran sejarah.
- c. Metode pembelajaran pada penelitian I Wayan Laba mengenai pengaruh terhadap motivasi, dan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian

---

<sup>54</sup>I Wayan Laba, *Pengaruh Metode Resitasi Tugas dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMA Negeri 1 Manggis*, Jurnal Penelitian, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2010 [http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal\\_ep/article/view/66/69](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ep/article/view/66/69).

ini pengaruh metode pembelajaran kreativitas terhadap hasil belajar siswa.

### **C. Kerangka Teoretik**

#### **1. Perbedaan hasil belajar sejarah siswa yang diberikan metode pembelajaran resitasi dan siswa yang diberikan metode pembelajaran konvensional**

Hasil belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah faktor metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode yang tepat sesuai digunakan oleh guru akan mempengaruhi proses pembelajaran. Metode yang tepat sesuai dengan tuntutan kurikulum akan meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berawal pada konsep bahwa setiap individu adalah berbeda dan unik, maka proses pembelajaran yang berpusat pada guru sudah saatnya ditinggalkan, karena tidak mampu menjawab perkembangan jaman yang telah berubah. Paradigma itu harus bergeser pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa bukan lagi menjadi obyek pembelajaran, tetapi justru siswa yang aktif mengambil bagian dalam proses mendapatkan pengetahuan. Dalam arti lain siswa menjadi subjek pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima dan meniru apa yang

diajarkan atau dipraktikkan oleh guru begitu saja. Pengetahuan harus diperoleh siswa melalui proses berpikir, bertanya, menginterpretasi dan menganalisa informasi dari banyak sumber belajar. Melalui metode Resitasi dan Konvensional pembelajaran yang berorientasi pada siswa dapat direalisasikan. Kedua metode ini mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Perlakuan dalam penelitian ini di berikan berbeda terhadap dua kelompok siswa yang terdiri dari kelas eskperimen mengikuti pembelajaran dengan metode resitasi dan kelas kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan akan dilihat pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah, karena terdapat perbedaan antar kedua pembelajaran tersebut maka di duga hasil belajar sejarah siswa SMA yang mengikuti pembelajaran dengan metode resitasi lebih tinggi dari pada yang mengikuti pembelajaran konvensional.

## **2. Pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah siswa.**

Salah satu faktor keberhasilan yang menentukan dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah seharusnya memperhatikan materi pelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik siswa termasuk kreativitas siswa. Materi dalam pelajaran sejarah berupa konsep-konsep yang saling

berkaitan sehingga untuk mempelajari suatu konsep sejarah dibutuhkan kreativitas atau kemampuan dasar yang baik berkaitan dengan konsep tersebut. Siswa yang mempunyai kreativitas tinggi jika diberikan pembelajaran dengan metode resitasi akan lebih berhasil, sedangkan siswa yang mempunyai kreativitas rendah akan lebih berhasil apabila pembelajarannya dengan menggunakan metode Konvensional. Jadi dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, kreativitas siswa yang beragam dapat dimaksimalkan sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian diduga terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah.

**3. Perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan diberikan metode pembelajaran resitasi dengan siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan diberikan metode pembelajaran konvensional.**

Kreativitas perlu dimiliki siswa agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi akan mempunyai rasa percaya diri yang baik, sehingga dimungkinkan siswa yang mempunyai latar belakang kreativitas yang tinggi akan dapat mengikuti pelajaran dengan mudah. Siswa akan mampu bekerja sama dengan siswa yang lainnya serta mengembangkan dirinya secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Selain itu siswa juga akan mampu

mempelajari materi pelajaran serta terdorong untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, bagi siswa yang memiliki kreativitas tinggi, jika diberikan pembelajaran yang menggunakan metode resitasi diduga akan mendapatkan hasil belajar sejarah lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

**4. Perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa yang memiliki kreativitas rendah dan diberikan metode pembelajaran resitasi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah dan diberikan metode pembelajaran konvensional.**

Siswa yang memiliki kreativitas yang rendah bukan berarti bahwa mereka itu mempunyai intelegensi yang rendah. Mereka perlu diberikan pembelajaran yang dapat memotivasi mereka, sehingga memperhatikan secara penuh saat mengikuti pembelajaran, mengetahui relevansi materi yang dipelajarinya. Dengan demikian mereka akan timbul rasa percaya dirinya sehingga mengikuti pembelajaran dengan gembira karena mendapatkan penghargaan terhadap dirinya. Oleh karena itu, bagi siswa yang memiliki kreativitas rendah, jika diberikan pembelajaran sejarah yang menggunakan metode resitasi diduga akan mendapatkan hasil belajar yang lebih rendah jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional yang tidak membutuhkan kreativitas.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka teori yang telah di uraikan diatas, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Hasil belajar sejarah siswa yang diberikan metode pembelajaran resitasi lebih tinggi dari siswa yang diberikan metode pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar sejarah siswa.
3. Hasil belajar sejarah siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan diberikan metode pembelajaran resitasi, lebih tinggi dari siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan diberikan metode pembelajaran konvensional.
4. Hasil belajar sejarah siswa yang memiliki kreativitas rendah dan diberikan metode pembelajaran resitasi, lebih rendah dari siswa yang memiliki kreativitas rendah dan diberikan metode pembelajaran konvensional.