



**PENGARUH LINGKUNGAN BELAJAR DAN KREATIVITAS  
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SE-GUGUS ANTASARI  
KECAMATAN SUMBANG KABUPATEN BANYUMAS**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

**Novianto**

**1401413439**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar asli karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



# UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke sidang ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : Kamis, 20 April 2017

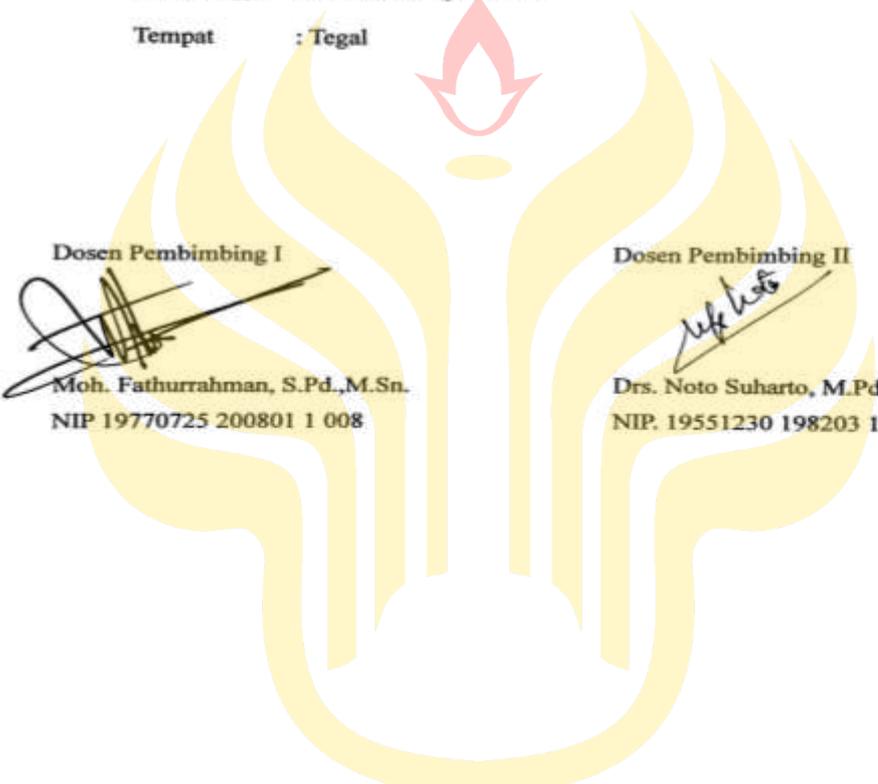
Tempat : Tegal

Dosen Pembimbing I

  
Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19770725 200801 1 008

Dosen Pembimbing II

  
Drs. Noto Suharto, M.Pd.  
NIP. 19551230 198203 1 001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Seni Rupa pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas” oleh Novianto 1401413439, telah dipertahankan di hadapan panitia sidang ujian skripsi FIP UNNES pada tanggal 4 Mei 2017.

### PANITIA UJIAN

**Ketua**  
  
Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.  
19560427-198603 1 001

**Sekretaris**



Drs. Utoyo, M. Pd.  
19620619 198703 1 001

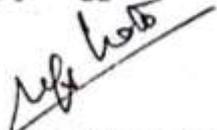
**Penguji Utama**



Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd.  
19820814 200801 2 008

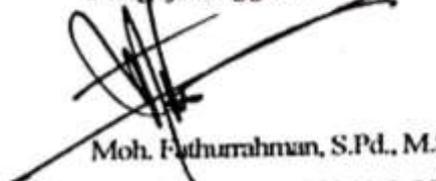
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**Penguji Anggota I**



Drs. Noto Suharto, M.Pd.  
NIP. 19551230 198203 1 001

**Penguji Anggota II**



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.  
NIP 19770725 200801 1 008

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- ❖ Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui (QS. Al-Baqarah: 216).
- ❖ Ibumu, Ibumu, Ibumu, baru kemudian Ayahmu (HR. Bukhari dan Muslim).
- ❖ *Life is the art of drawing without an eraser.* (Hidup adalah seni menggambar tanpa penghapus) (John W. Gardner).
- ❖ Seni tertinggi guru adalah untuk membangun kegembiraan dalam ekspresi kreatif dan pengetahuan (Albert Einstein).
- ❖ Kalau ada yang mencintaimu, dia harus mencintaimu juga bagaimanapun dirimu. Kamu akan dicintai tanpa memandang apapun. Tapi jika kamu dicintai karena ada yang lain darimu, itu bukan cinta, melainkan perjanjian. Dan di dalam cinta tidak ada perjanjian (Mohabbatein).
- ❖ Tidak ada yang tidak mungkin. Semua dapat terjadi selama kita percaya. Lakukan dan berdoalah (Penulis).

### PERSEMBAHAN

Ibuku Tirkem dan Bapakku Kuswandi untuk doa, kerja keras, dan didikan selama ini.

Guruku A. Syauqi untuk doa, bantuan, dan motivasinya.

Adikku Rudianto untuk dukungan dan semangatnya.

Keluarga besar Racana Wijaya SGL 2 untuk pengalaman dan kekeluargaan yang SAE laksana tunas kelapa.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Seni Rupa pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik dalam penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian.

5. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., Dosen Pembimbing I dan II yang telah mengarahkan, memotivasi, dan membimbing, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
6. Ika Ratnaningrum, S.Pd.,M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberi masukan dan saran dalam penyempurnaan skripsi.
7. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Dosen Wali yang telah memberi motivasi selama peneliti melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGSD UPP Tegal, yang dengan segala keikhlasan membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
9. Kepala SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas, yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Guru dan Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013, teruntuk Ragil, Treo, Adit, Dimas, Dedi, Anggun, Yosi, Rovik, Haida, Irjun, untuk persahabatan yang menakjubkan.

Semoga semua pihak tersebut mendapatkan ridho dari Allah SWT dan keberkahan dalam hidupnya. Peneliti berharap skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Tegal, 20 April 2017

Peneliti

## ABSTRAK

Novianto, 2017. *Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Seni Rupa pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Moh. Fathurrahman, S.Pd.,M.Sn. Pembimbing II: Drs. Noto Suharto, M.Pd.

**Kata Kunci:** hasil belajar seni rupa, kreativitas, lingkungan belajar.

Lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang berada di sekitar siswa yang berpengaruh dalam tingkah laku dan perkembangan dalam belajar, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Interaksi pada lingkungan tentunya akan memengaruhi proses belajar. Kreativitas siswa yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran atau pengembangan segala potensi yang ada dalam diri siswa baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Siswa dengan kreativitas yang tinggi, diharapkan akan mampu mengikuti proses pembelajaran seni rupa dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa siswa.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan jenis pendekatan *expost facto*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas yang berjumlah 256 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Proporsionate Random Sampling*. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus *Slovin* dengan taraf kesalahan 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 160 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman wawancara tidak terstruktur dan angket atau kuesioner. Uji prasyarat yang digunakan, yaitu uji normalitas, linieritas, multikolinieritas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi. Uji analisis akhir yang digunakan yaitu analisis regresi sederhana, korelasi sederhana, regresi berganda, korelasi berganda, koefisien determinasi, dan uji F.

Hasil penelitian menunjukkan variabel bebas dalam penelitian ini memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar seni rupa dengan kontribusi pengaruh sebesar 40,4%. Terdapat pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa dengan kontribusi sebesar 23,1%. Terdapat pengaruh antara lingkungan belajar dan kreativitas siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar seni rupa. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung}$  yang lebih besar dari  $F_{tabel}$  yaitu  $72,569 > 3,05$  dan nilai kontribusi pengaruh sebesar 48%. Jika nilai lingkungan belajar dan kreativitas siswa meningkat, maka hasil belajar seni rupa juga akan meningkat. Guru dan pihak sekolah disarankan untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa melalui peningkatan kondisi lingkungan belajar dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa.

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	ii
Persetujuan Pembimbing .....	iii
Pengesahan .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Prakata .....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Lampiran .....	xvi
Daftar Gambar .....	xviii
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.5.1 Tujuan Umum .....	13
1.5.2 Tujuan Khusus .....	13

1.6	Manfaat Penelitian .....	14
1.6.1	Manfaat Teoritis .....	14
1.6.2	Manfaat Praktis .....	15
2.	KAJIAN PUSTAKA	
2.1	Landasan Teori .....	17
2.1.1	Pengertian Belajar .....	17
2.1.2	Faktor-faktor yang Memengaruhi Proses dan Hasil Belajar.....	19
2.1.3	Tinjauan tentang Lingkungan Belajar Siswa .....	26
2.1.4	Tinjauan tentang Kreativitas .....	32
2.1.5	Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).....	38
2.1.6	Hakikat Seni Rupa .....	39
2.1.7	Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar.....	44
2.1.8	Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar .....	48
2.1.9	Tinjauan tentang Hasil Belajar Seni Rupa .....	49
2.2	Penelitian yang Relevan.....	51
2.3	Kerangka Berpikir.....	58
2.4	Hipotesis Penelitian .....	61
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian .....	63
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	65
3.2.1	Tempat Penelitian.....	65
3.2.2	Waktu Penelitian .....	66
3.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel .....	66

3.3.1	Variabel Penelitian .....	66
3.3.2	Definisi Operasional Variabel .....	67
3.4	Populasi dan Sampel .....	70
3.4.1	Populasi.....	70
3.4.2	Sampel.....	71
3.5	Data Penelitian .....	73
3.5.1	Jenis Data .....	73
3.5.2	Sumber Data.....	74
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	76
3.6.1	Wawancara .....	76
3.6.2	Angket atau Kuisisioner .....	77
3.6.3	Observasi.....	77
3.6.4	Dokumentasi .....	78
3.7	Instrumen Penelitian .....	79
3.7.1	Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	79
3.7.2	Angket atau Kuesioner.....	80
3.7.3	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	83
3.8	Teknik Analisis Data .....	86
3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	86
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis.....	89
3.8.3	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis).....	93
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	97

4.2	Analisis Deskriptif Data .....	98
4.2.1	Variabel Lingkungan Belajar .....	98
4.2.2	Variabel Kreativitas Siswa .....	109
4.2.3	Variabel Hasil Belajar Seni Rupa.....	117
4.3	Hasil Penelitian .....	120
4.3.1	Uji Prasyarat Analisis.....	120
4.3.2	Uji Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis).....	126
4.4	Pembahasan .....	143
4.4.1	Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	143
4.4.2	Pengaruh Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa.....	146
4.4.3	Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	149
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan .....	151
5.2	Saran .....	153
Daftar Pustaka	.....	155
Lampiran	.....	160

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Populasi Penelitian.....	70
3.2 Hasil Penghitungan Sampel Penelitian .....	73
3.3 Skala <i>Likert</i> .....	80
3.4 Hasil Penghitungan Populasi Siswa Uji Coba .....	81
3.5 Hasil Penghitungan Sampel Siswa Uji Coba .....	82
3.6 Uji Validitas Angket Lingkungan Belajar .....	84
3.7 Uji Validitas Angket Kreativitas .....	84
3.8 Uji Reliabilitas Angket Lingkungan Belajar.....	85
3.9 Uji Reliabilitas Angket Kreativitas .....	86
3.10 Kategori Interval .....	87
3.11 Pedoman Konversi Skala-5.....	89
3.12 Pedoman Konversi Analisis Korelasi Ganda .....	95
4.1 Deskriptif Data Lingkungan Belajar .....	99
4.2 Kategori Interval Lingkungan Belajar .....	100
4.3 Hasil Penghitungan Kategori Interval per Indikator pada Variabel Lingkungan Belajar.....	102
4.4 Kategori Interval dan Distribusi Frekuensi per Indikator pada Variabel Lingkungan Belajar.....	103
4.5 Hasil Penghitungan Kategori Interval Variabel Lingkungan Belajar....	107
4.6 Kategori Interval dan Distribusi Frekuensi Variabel Lingkungan Belajar .....	108

4.7	Deskriptif Data Kreativitas Siswa.....	110
4.8	Kategori Interval Kreativitas Siswa .....	111
4.9	Hasil Penghitungan Kategori Interval per Indikator pada Variabel Kreativitas Siswa .....	112
4.10	Kategori Interval dan Distribusi Frekuensi per Indikator pada Variabel Kreativitas Siswa .....	113
4.11	Hasil Penghitungan Kategori Interval Variabel Kreativitas Siswa .....	116
4.12	Kategori Interval dan Distribusi Frekuensi Variabel Kreativitas Siswa.....	117
4.13	Deskriptif Data Hasil Belajar Seni Rupa .....	118
4.14	Pedoman Konversi Skala-5.....	119
4.15	Hasil Uji Normalitas .....	121
4.16	Hasil Uji Linieritas Lingkungan Belajar dan Hasil Belajar Seni Rupa .....	122
4.17	Hasil Uji Linieritas Kreativitas Siswa dan Hasil Belajar Seni Rupa ...	123
4.18	Hasil Uji Multikolinieritas .....	124
4.19	Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	125
4.20	Hasil Uji Autokorelasi.....	126
4.21	Hasil Nilai Korelasi Sederhana Variabel Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	128
4.22	Hasil Nilai Signifikansi Regresi Sederhana Variabel Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa.....	129
4.23	Hasil Nilai B pada Analisis Regresi Sederhana Variabel Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa.....	130

4.24	Nilai Koefisien Determinasi Variabel Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	131
4.25	Hasil Nilai Korelasi Sederhana Variabel Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	133
4.26	Hasil Nilai Signifikansi Regresi Sederhana Variabel Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	133
4.27	Hasil Nilai B pada Analisis Regresi Sederhana Variabel Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa.....	134
4.28	Nilai Koefisien Determinasi Variabel Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	136
4.29	Hasil Nilai Korelasi Berganda Lingkungan Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa.....	137
4.30	Hasil Nilai Signifikansi Regresi Berganda Lingkungan Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	138
4.31	Hasil Nilai B pada Analisis Regresi Berganda Lingkungan Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa .....	139
4.32	Nilai Koefisien Determinasi Lingkungan Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa.....	141
4.33	Nilai F pada Regresi Linier Berganda Lingkungan Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa .....	142

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Populasi Penelitian .....	160
2. Daftar Nama Siswa Sampel Penelitian .....	168
3. Daftar Nama Siswa Uji Coba.....	172
4. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	173
5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba.....	174
6. Lembar Instrumen Angket Uji Coba .....	176
7. Lembar Validitas Konstruk .....	182
8. Tabulasi Skor Angket Uji Coba .....	191
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Penelitian .....	193
10. Hasil Uji Reliabilitas Instumen Angket Penelitian .....	199
11. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian .....	201
12. Lembar Instrumen Angket Penelitian .....	203
13. Deskriptif Data Lingkungan Belajar .....	209
14. Deskriptif Data Kreativitas Siswa.....	211
15. Deskriptif Data Hasil Belajar Seni Rupa .....	213
16. Tabulasi Skor Angket Penelitian .....	214
17. Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester 1 Seni Rupa Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2016/2017 .....	226
18. Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester 1 Seni Rupa Siswa Sampel Penelitian.....	234

19. Hasil Uji Normalitas .....	238
20. Hasil Uji Linieritas .....	239
21. Hasil Uji Multikolinieritas .....	243
22. Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	244
23. Hasil Uji Autokorelasi.....	245
24. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	247
25. Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	249
26. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian.....	250
27. Jadwal Penelitian.....	255
28. Surat Izin Penelitian dari PGSD UPP Tegal.....	256
29. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL .....	257
30. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA.....	258
31. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	259
32. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian .....	260
33. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	268
34. Dokumentasi Contoh Hasil Karya Seni Rupa Siswa .....	279

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	60
4.1 Presentase Hasil Belajar Seni Rupa .....	119



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bab pertama yang menjelaskan kepada pembaca mengenai topik penelitian, alasan, dan pentingnya suatu karya ilmiah. Bab pendahuluan dapat membimbing pembaca melalui pemikiran logis mengenai apa yang dibahas dalam suatu penelitian. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Berikut ini penjelasan untuk masing-masing sub bab:

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan.

Pada umumnya orang memandang pendidikan sebagai upaya sadar yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai kedewasaan. Melalui proses pendidikan, siswa akan berinteraksi dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku secara sengaja ataupun tidak disengaja secara individual maupun kelompok. Oleh karena itu, peran yang harus dilakukan oleh guru adalah menggali dan mengoptimalkan potensi siswa berdasarkan kebutuhan dan tugas perkembangannya untuk mencapai proses

kedewasaan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pengertian pendidikan tersebut dapat diketahui bahwa seseorang akan lebih berkembang apabila mendapatkan pendidikan. Pendidikan juga akan membuat seseorang memiliki kualitas hidup yang lebih baik. Pendidikan menjadi penting bagi setiap warga negara guna mengembangkan potensi yang dimiliki.

Berhasil tidaknya suatu usaha atau kegiatan sangat tergantung pada tujuan yang hendak dicapai oleh orang atau lembaga yang melaksanakannya. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Tujuan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan untuk memberikan arah yang akan dituju. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan sangat penting dan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya

manusia. Tujuan pendidikan nasional akan dapat tercapai apabila ada tanggung jawab dari semua pihak, baik siswa, orang tua, guru, pemerintah, lembaga pendidikan (sekolah), maupun masyarakat. Pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab dari salah satu pihak saja melainkan semua pihak juga harus terlibat.

Pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang ada. Hal ini menyebabkan seseorang tidak dapat lepas dari pendidikan. Salah satu parameter dalam pendidikan yang dapat digunakan untuk mengukur tercapainya tujuan pendidikan yaitu dengan hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (2012: 2), belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu (Karwati dan Priansa 2014: 216). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Menurut Slameto (2010: 54), hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari diri sendiri (*intern*) maupun dari luar (*ekstern*). Faktor *intern* merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu sendiri, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Salah satu faktor dari luar yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah lingkungan. Istilah lingkungan dalam arti yang umum adalah sekitar kita. Suryosubroto (2010: 22) menjelaskan bahwa dalam hubungannya dengan kegiatan pendidikan, lingkungan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di luar diri anak pada alam semesta ini. Ada lingkungan yang dekat dan ada pula lingkungan yang jauh.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Munib (2012: 72), ada tiga macam lingkungan pendidikan atau lingkungan belajar, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat, ketiganya disebut *tripusat* pendidikan. Lingkungan belajar mendukung dan berperan besar dalam keberhasilan prestasi belajar siswa. Lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang mengelilingi siswa saat melakukan kegiatan belajar.

Faktor lingkungan belajar berasal dari lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial meliputi keluarga, guru dan staf, teman, dan masyarakat sekitarnya. Sedangkan lingkungan nonsosial yaitu faktor fisik yang meliputi tempat belajar, gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Kedua faktor tersebut berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

Kondisi lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran seperti tersedianya fasilitas fisik belajar, tempat belajar yang nyaman, suasana yang tenang, hubungan harmonis dengan lingkungan sosial dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Sebaliknya, apabila kondisi lingkungan belajar kurang mendukung akan menurunkan semangat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan menurun.

Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah kreativitas. Di era modern seperti saat ini menuntut sumber daya manusia yang dapat menciptakan hal-hal baru sehingga kehidupan manusia menjadi lebih layak dan baik. Temuan hal-hal baru tersebut memerlukan suatu kemampuan mental tersendiri, yang lebih dikenal sebagai kreativitas. Menurut Torrance dalam Asrori (2009: 63), kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya. Secara tegas, ia mengatakan bahwa setiap individu itu memiliki potensi kreatif, tetapi dalam kenyataannya tidak semuanya terwujud menjadi kemampuan dan keterampilan kreatif. Hal ini dapat terjadi karena sesungguhnya kreativitas itu tidak muncul dalam kevakuman melainkan merupakan hasil dari *resultan* dan *interdependensi* dengan lingkungannya.

Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan tiap siswa. Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor penting yang dapat menunjang bagi masa depan siswa. Bakat kreatif

siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Hal ini juga akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa, salah satunya hasil belajar seni rupa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, dalam rangka untuk mewujudkan visi dan misi pendidikan nasional diperlukan suatu acuan dasar oleh setiap penyelenggara dan satuan pendidikan, antara lain meliputi kriteria dan kriteria minimal berbagai aspek yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan. Acuan dasar tersebut merupakan standar nasional pendidikan yang dimaksudkan untuk memacu pengelola, penyelenggara, dan satuan pendidikan agar dapat meningkatkan kinerja dalam memberikan layanan pendidikan yang bermutu. Mengenai kerangka dasar kurikulum yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang struktur kurikulum SD/MI yang memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri. Komponen mata pelajaran SD/MI meliputi pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya dan keterampilan, serta pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dalam kurikulum sekolah dasar mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengungkapkan karyanya melalui

media rupa (garis, bidang/bentuk, warna). Seni rupa dapat diklasifikasikan dengan cara tertentu pula, misalnya berdasarkan dimensi atau fungsinya (Tarjo 2004: 16).

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Sobandi (2008: 46), peran pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (KTSP 2006) yaitu untuk membentuk pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Seni juga merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun, dewasa ini pendidikan seni di sekolah dasar khususnya seni rupa yang terpadu menjadi mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) masih belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya siswa kelas V di SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas yang cenderung monoton dan kurang inovatif. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar juga masih dianggap sebatas pelajaran menggambar saja. Padahal cakupan materi pelajaran seni rupa di sekolah dasar sangat luas. Akan tetapi, guru tidak menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan karya yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan delapan guru kelas V dan kepala sekolah di SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas pada tanggal 12-13 Januari 2017, diperoleh informasi bahwa keadaan lingkungan belajar masih belum mendukung proses

belajar mengajar secara optimal. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki sikap yang kritis bahkan cara berpikir untuk mengeluarkan ide-ide yang sifatnya inovatif pun terkesan lambat. Selain itu, kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam belajar juga tergolong rendah. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Menurut penuturan guru kelas V di delapan SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas, masih banyak siswa yang belum sepenuhnya mendapatkan dorongan untuk mengembangkan bakat kreativitasnya terutama pada materi seni rupa. Siswa belum mendapatkan materi seni rupa secara utuh dan lengkap sesuai silabus pembelajaran yang ada. Jam pelajaran yang terbatas setiap minggunya hanya digunakan untuk materi menggambar saja. Hal ini terjadi karena guru masih beranggapan bahwa seni rupa hanyalah sebatas materi menggambar saja dan pelajaran SBK menjadi kurang penting. Selanjutnya, guru justru menggunakan jam pelajaran SBK untuk tambahan pelajaran lainnya yang dianggap lebih penting.

Kurangnya sarana dan prasarana sekolah, letak sekolah yang dekat dengan keramaian, serta kurangnya dukungan dari orang tua, maupun masyarakat sekitar juga menjadi permasalahan yang dihadapi siswa dan guru di delapan SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. Guru juga mengalami kesulitan dalam menilai hasil karya siswa pada materi seni rupa dikarenakan kemampuan guru yang terbatas di bidang seni. Hal ini tentunya akan memengaruhi bakat dan kreativitas siswa untuk menciptakan karya-karya inovatif yang dapat menjadi prestasi siswa maupun sekolah.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Febriansyah (2015), mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, yang meneliti tentang “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar akuntansi, (2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar akuntansi, dan (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar dan kemandirian belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar akuntansi.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Warsono (2012), mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jumapolo Tahun Ajaran 2012”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan positif antara variabel kreativitas dan minat belajar siswa secara simultan terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Jumapolo; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan positif antara variabel kreativitas siswa secara parsial terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Jumapolo; dan (3) Terdapat pengaruh yang signifikan positif antara variabel minat belajar siswa secara parsial terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Jumapolo.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti akan melaksanakan penelitian yang menghubungkan tiga variabel. Variabel tersebut yaitu lingkungan belajar, kreativitas, dan hasil belajar seni rupa. Penelitian yang akan dilaksanakan berjudul “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Seni Rupa pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berarti mengenali masalah dengan membuat daftar permasalahan yang muncul pada suatu penelitian. Identifikasi masalah dilakukan untuk menentukan ruang lingkup masalah tertentu dalam sebuah penelitian. Masalah penelitian secara umum dapat ditemukan baik melalui studi literatur maupun studi lapangan, seperti observasi, survei, dan lain-lain. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

- (1) Keadaan lingkungan belajar masih belum mendukung proses belajar mengajar secara optimal.
- (2) Sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar kurang memadai.
- (3) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki sikap yang kritis bahkan cara berpikir untuk mengeluarkan ide-ide yang sifatnya inovatif pun terkesan lambat.
- (4) Materi pelajaran seni rupa masih sebatas materi menggambar, sehingga hasil belajar siswa tergolong rendah dan monoton/kurang inovatif.
- (5) Guru kesulitan untuk menilai hasil belajar siswa di bidang seni.

- (6) Rendahnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam belajar.
- (7) Masih banyak siswa yang belum mendapatkan dorongan untuk mengembangkan kreativitasnya.
- (8) Siswa belum sepenuhnya mendapatkan dukungan dari lingkungan keluarga dan masyarakat untuk mengembangkan bakat dan kreativitasnya di bidang seni.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi. Pembatasan masalah dilakukan untuk membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan. Ruang lingkup masalah yang telah dibatasi memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data dan menentukan metode serta jenis penelitian yang digunakan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Lingkungan belajar siswa yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat siswa.
- (2) Kreativitas siswa yaitu kemampuan-kemampuan siswa dalam proses pembelajaran atau pengembangan segala potensi yang ada dalam diri siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- (3) Hasil Belajar Ulangan Akhir Semester (UAS) siswa kelas V mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi Seni Rupa semester 1 tahun pelajaran 2016/2017 di SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

- (4) SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan rumusan pertanyaan yang dicarikan jawaban melalui pengumpulan data. Bagian ini berisi pertanyaan lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah. Rumusan masalah berfungsi sebagai penentu arah atau fokus dalam suatu penelitian. Peneliti juga dapat menentukan jenis, sumber data, teknik pengumpulan data, dan instrumen penelitian yang relevan dengan penelitian melalui penentuan rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas?
- (2) Bagaimana pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas?
- (3) Bagaimana pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah uraian yang menyebutkan secara spesifik mengenai maksud atau tujuan yang hendak dicapai dari sebuah penelitian. Tujuan

pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus. Penjelasan selengkapnya mengenai tujuan umum dan khusus penelitian, yaitu sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum adalah tujuan yang melingkupi keseluruhan dari sebuah penelitian. Tujuan umum mengandung uraian garis besar dan skala cakupannya lebih luas. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2016/2017.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus merupakan uraian yang sifatnya lebih operasional dan spesifik dari tujuan umum. Tujuan umum sebuah penelitian dijabarkan pada rumusan tujuan khusus. Apabila semua tujuan khusus tercapai, maka tujuan umum penelitian juga terpenuhi. Tujuan khusus mengandung hal-hal lebih rinci yang ingin dicapai. Tujuan khusus pada penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah yang diteliti. Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang baik adalah penelitian yang mampu memberikan manfaat bagi lingkungan di sekitarnya. Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah. Bagian ini menunjukkan pada pentingnya penelitian dilakukan, baik untuk pengembangan ilmu maupun referensi penelitian selanjutnya. Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabaran masing-masing manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis adalah kegunaan penelitian dalam konstruksi keilmuan. Konstruksi keilmuan yaitu proses pembentukan pengetahuan yang terus menerus sampai dapat menjelaskan suatu fenomena atau bidang kajian ilmu tertentu. Manfaat teoritis berkaitan dengan kontribusi tertentu dari penyelenggaraan penelitian terhadap perkembangan teori dan ilmu pengetahuan. Secara teoritis, penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan terutama dalam rangka menciptakan lingkungan belajar dan kreativitas siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa di jenjang sekolah dasar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah manfaat penelitian yang terkait dengan kegunaan secara langsung yang dapat dipakai dengan mudah oleh masyarakat. Manfaat

praktis berkaitan dengan kontribusi praktis dari penyelenggaraan penelitian terhadap objek penelitian, baik individu, kelompok, maupun organisasi. Manfaat praktis bersifat terapan dan dapat dirasakan secara langsung oleh objek pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

#### **1.6.2.1 Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi guru, yaitu:

- (1) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui bagaimana kondisi lingkungan belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- (2) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara menciptakan lingkungan belajar siswa yang dapat mendukung proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- (3) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara menumbuhkan kreativitas siswa dalam proses belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.6.2.2 Bagi Sekolah**

Manfaat penelitian ini bagi sekolah, yaitu:

- (1) Memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti-peneliti lain.
- (2) Meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sekolah.

#### **1.6.2.3 Bagi Peneliti Lanjutan**

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lanjutan, yaitu:

- (1) Menambah pengetahuan mengenai pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa.

- (2) Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian lanjutan mengenai pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka terdiri dari landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis. Landasan teori membahas konsep dan uraian sistematis dari berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian. Konsep dan uraian tersebut juga perlu diperkuat dengan penelitian yang relevan. Kerangka berpikir dapat dibuat sebagai pedoman pelaksanaan penelitian melalui pembahasan teoritis maupun empiris. Berikut ini uraian masing-masing sub bab:

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori adalah seperangkat definisi, konsep, serta preposisi yang telah disusun rapi dan sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Bagian landasan teori membahas teori-teori tentang pengertian belajar, faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar, tinjauan tentang lingkungan belajar siswa, tinjauan tentang kreativitas, hakikat pembelajaran SBK, hakikat seni rupa, pendidikan seni rupa di SD, pembelajaran seni rupa di SD, dan tinjauan tentang hasil belajar seni rupa. Landasan teoritis diuraikan sebagai berikut:

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Kegiatan manusia tidak lepas dari kegiatan belajar. Belajar atau *learning* merupakan fokus utama dalam pendidikan. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan

lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Slameto 2010: 2). Suryabrata (1984) dalam Ghufron dan Risnawita (2014: 4) menjelaskan, pada dasarnya belajar merupakan sebuah proses untuk melakukan perubahan tingkah laku seseorang. Proses perubahan tersebut sifatnya relatif permanen dalam artian bahwa kebaikan yang diperoleh berlangsung lama dan perubahan tersebut dilakukan dengan tidak mengabaikan kondisi lingkungannya.

Gagne (1989) dalam Susanto (2015: 1) menyatakan, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar menurut Burton (1993) dalam Susanto (2015: 3) dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Adapun pengertian belajar menurut Winkel (2002) dalam Susanto (2015: 4) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Sejalan dengan pendapat Winkel, Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) berpendapat bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa merupakan penentu terjadi atau tidaknya proses belajar.

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang sifatnya permanen. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didapatkan berdasarkan pengalaman sendiri terhadap lingkungan.

### **2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Proses dan Hasil Belajar**

Keberhasilan belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi *internal* dan *eksternal* siswa. Kondisi *internal* mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional; serta kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi. Faktor *eksternal* seperti variasi, tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat (Rifa'i dan Anni 2012: 80-1).

Faktor yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar yaitu guru, sebagaimana ditegaskan oleh Wins (2006) dalam Susanto (2015: 13) bahwa guru merupakan komponen yang menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Peran guru tidak dapat digantikan oleh perangkat lain selain televisi, radio, dan komputer. Siswa memerlukan bimbingan serta bantuan orang dewasa. Oleh sebab itu, guru hendaknya menyajikan pembelajaran yang efektif dan kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hamalik (2015: 32-3) menjelaskan, belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada, antara lain: (1) faktor kegiatan, siswa

yang belajar melakukan banyak kegiatan seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris, dan sebagainya, maupun kegiatan lain yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat; (2) belajar memerlukan latihan, dengan jalan; *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali, dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih dikuasai dengan mudah; (3) belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan; (4) siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi; (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman; (6) faktor kesiapan belajar. Siswa-siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil.

Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan; (7) faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu yang akan dipelajari dan dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil; (8) faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Oleh karena itu, faktor fisiologis sangat

menentukan berhasil atau tidaknya siswa yang belajar; (9) faktor intelegensi. Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingatnya. Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerdas, mereka akan lambat dalam berpikir.

Slameto (2010: 54-72) menggolongkan faktor-faktor yang memengaruhi belajar menjadi dua, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

(1) Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi: (1) faktor jasmaniah; (2) faktor psikologis; dan (3) faktor kelelahan. Faktor Jasmaniah adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang atau kondisi jasmaniah seseorang. Faktor ini merupakan faktor bawaan dalam diri seorang individu, melekat pada dirinya, serta sebagian menjadi karakteristik dirinya. Adapun faktor-faktor jasmaniah, mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh.

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, dan ibadah. Selanjutnya, cacat tubuh adalah sesuatu yang

menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga dapat memengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

Faktor *intern* yang kedua yaitu faktor psikologis. Faktor psikologis memengaruhi hasil belajar meliputi segala hal berkaitan dengan kondisi mental kejiwaan seseorang. Aspek psikis atau kejiwaan tidak kalah pentingnya dalam belajar dengan aspek jasmaniah. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, serta mengetahui relasi dan memelajarinya dengan cepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Selanjutnya, bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Berdasarkan uraian tersebut jelaslah bahwa bakat itu memengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa senang belajar dan pastilah selanjutnya siswa lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

Motif 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/menunjang belajar. Berdasarkan uraian tersebut jelaslah bahwa motif yang kuat sangatlah perlu dalam belajar. Guna membentuk motif yang kuat itu dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan/kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat, jadi latihan/kebiasaan itu sangat perlu dalam belajar.

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti siswa dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Siswa yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar.

Belajarnya akan lebih berhasil jika siswa sudah siap (matang). Jadi, kemajuan baru untuk memiliki kecakapan tersebut tergantung dari kematangan dan belajar. Selanjutnya, kesiapan adalah kesediaan untuk memberi *respons* atau bereaksi. Kesediaan 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.

Faktor *intern* yang ketiga yaitu faktor kelelahan. Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Berdasarkan uraian tersebut dapatlah dimengerti bahwa kelelahan itu memengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

(2) Faktor *Ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu, meliputi: (1) Faktor Keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Cara orang tua mendidik mempunyai pengaruh yang besar. Orang tua yang

memerhatikan pendidikan anaknya maka hasil belajar yang didapatkan bisa maksimal. Hubungan keluarga yang harmonis dan penuh pengertian serta kasih sayang pada anak juga dapat menyukseskan belajar anak. Suasana rumah yang tenang dan tenteram membuat anak betah tinggal di rumah dan dapat belajar dengan baik. Selanjutnya kondisi ekonomi keluarga juga berpengaruh, sebab dalam belajar membutuhkan fasilitas-fasilitas belajar yang memadai. Selain itu juga dorongan dan pengertian orang tua dalam membantu anaknya ketika mengalami kesulitan belajar. (2) Faktor Sekolah, apa yang siswa lihat dan dapatkan dari sekolah akan membawa pengaruh terhadap kehidupannya di lingkungan keluarga. Faktor sekolah yang memengaruhi belajar siswa antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. (3) Faktor Masyarakat, lingkungan masyarakat yang baik akan membentuk perilaku dan sikap siswa yang baik. Faktor masyarakat yang memengaruhi belajar antara lain: teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat, dan media *massa*.

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar meliputi: (1) faktor kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) faktor dari dalam diri siswa, seperti jasmani dan psikologisnya; serta (3) faktor dari luar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kualitas proses belajar bergantung seberapa besar faktor yang memengaruhinya. Apabila ada faktor yang menghambat, dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu, diperlukan kerjasama antara pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat agar proses belajar dalam pendidikan dapat memberikan hasil yang optimal.

### 2.1.3 Tinjauan tentang Lingkungan Belajar Siswa

Lingkungan merupakan suatu tempat di mana terjadi proses interaksi antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya. Manusia dari sejak dilahirkan hingga meninggal dunia tidak dapat terlepas dari lingkungan. Lingkungan secara langsung memengaruhi sikap, tingkah laku, dan kepribadian seseorang. Menurut Munib (2012: 72), lingkungan secara umum diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang memengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

Lingkungan belajar oleh para ahli sering disebut sebagai lingkungan pendidikan. Menurut Munib (2012: 72), lingkungan pendidikan dapat diartikan sebagai berbagai faktor lingkungan yang berpengaruh terhadap praktik pendidikan. Lingkungan pendidikan dapat pula diartikan sebagai berbagai lingkungan tempat berlangsungnya proses pendidikan, yang merupakan bagian dari lingkungan sosial.

Lingkungan dapat berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan. Demikian pula terhadap proses belajar siswa. Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan menyediakan *stimulus* terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan. Proses interaksi ini dapat menyebabkan perubahan tingkah laku pada individu.

Lingkungan yang berada di sekitar siswa dan yang memengaruhi proses belajar mengajar disebut lingkungan belajar. Lingkungan belajar ini memengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar siswa yang berpengaruh terhadap tingkah laku dan perkembangan dalam proses belajar.

Ki Hajar Dewantoro dalam (Munib 2012: 72) menggolongkan lingkungan belajar menjadi tiga, yaitu (1) lingkungan keluarga; (2) lingkungan sekolah, dan (3) lingkungan masyarakat. Menurut Slameto (2010: 60-72), beberapa aspek dari lingkungan belajar dijabarkan sebagai berikut:

(1) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama. Alasan disebut sebagai lingkungan atau lembaga pendidikan pertama karena sebelum manusia mengenal lembaga pendidikan yang lain, justru lembaga pendidikan inilah yang pertama ada. Selain itu manusia mengalami proses pendidikan sejak lahir bahkan sejak dalam kandungan pertama kali adalah dalam keluarga (Munib 2012: 72). Lingkungan keluarga memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar tercipta kondisi belajar yang baik, di antaranya yaitu:

1) Cara Orang Tua Mendidik Anak

Cara orang tua mendidik anak sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar anak tersebut. Orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya, acuh tak acuh dan tidak memperhatikan perkembangan anaknya akan menyebabkan kesulitan belajar bagi anak tersebut. Sebaliknya, orang tua yang perhatian pada pendidikan anaknya akan menjadi pendorong bagi anak untuk belajar lebih giat.

## 2) Hubungan antara Anggota Keluarga

Faktor hubungan antara anggota keluarga ini penting sekali dalam menentukan kemajuan belajar siswa. Hubungan ini yang terpenting adalah hubungan antara orang tua dengan siswa, selain itu hubungan antara siswa dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain. Demi kelancaran belajar siswa, kelancaran antar anggota keluarga perlu dijaga.

## 3) Bimbingan dari Orang Tua

Orang tua merupakan contoh bagi anak-anaknya. Segala yang dilakukan orang tua tanpa disadari akan ditiru oleh anak-anaknya. Karenanya sikap orang tua yang bermasalah perlu dihindari. Demikian belajar perlu bimbingan orang tua agar sikap dewasa dan tanggung jawab belajar tumbuh pada diri siswa.

## 4) Suasana Rumah

Suasana rumah yang dimaksud adalah kegiatan-kegiatan yang sering terjadi dalam rumah di mana siswa berada dan belajar. Suasana rumah yang sangat ramai atau gaduh tidak mungkin siswa akan dapat belajar dengan baik. Siswa akan terganggu konsentrasinya, sehingga sukar untuk belajar. Maka dari itu, hendaknya suasana rumah selalu dibuat menyenangkan, tenteram, damai, dan harmonis agar menguntungkan bagi kemajuan belajar siswa.

## 5) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar siswa. Siswa yang sedang belajar selain terpenuhi kebutuhan pokok juga membutuhkan berbagai fasilitas belajar. Biaya merupakan hal yang sangat penting dalam pemenuhan berbagai fasilitas belajar, untuk itu biaya merupakan faktor yang sangat penting dalam proses keberhasilan belajar.

## (2) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan tempat bagi siswa untuk belajar bersama teman-temannya secara terarah guna menerima transfer pengetahuan dari guru yang di dalamnya mencakup hubungan antara guru dengan siswa, hubungan antara siswa dengan siswa yang lain, alat belajar, kurikulum, disiplin sekolah, dan kondisi gedung. Penjelasan masing-masing aspek tersebut, yaitu:

### 1) Hubungan antara Guru dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Jika hubungan antara guru dengan siswa dapat terjalin dengan baik, maka siswa akan memperhatikan materi yang diajarkan guru. Sehingga siswa akan mempelajari dengan sebaik-baiknya, dan sebaliknya jika hubungan antara guru dengan siswa kurang baik maka akan menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar.

### 2) Hubungan antara Siswa dengan Siswa yang Lain

Hubungan yang baik antarsiswa merupakan hal yang penting, karena dapat memberikan pengaruh belajar siswa. Siswa yang mempunyai hubungan kurang baik dengan siswa yang lain akan ditinggalkan dari kelompoknya. Akibat dari hal tersebut dapat mengganggu belajar siswa. Oleh karena itu, hubungan antarteman perlu dijaga dengan baik.

### 3) Alat Belajar

Alat merupakan sarana dalam belajar. Alat pelajaran yang kurang lengkap membuat penyajian materi pelajaran yang tidak baik. Terutama untuk pelajaran praktikum, kekurangan alat pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa.

#### 4) Kurikulum

Kurikulum merupakan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu menyajikan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran. Jelas bahwa kurikulum memengaruhi belajar siswa.

#### 5) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan erat kaitannya dengan ketertiban siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Kedisiplinan di sekolah menyangkut kedisiplinan para guru dalam mengajar maupun disiplin siswa dalam sekolah terutama dalam proses belajar mengajar untuk mengembangkan motivasi yang kuat.

#### 6) Kondisi Gedung

Kondisi gedung ini terutama ditujukan pada ruang kelas atau ruang tempat belajar. Ruang kelas harus memenuhi syarat-syarat kebersihan, cukup cahaya dan udara, keadaan gedung jauh dari keramaian, dan lain-lain. Apabila syarat-syarat tersebut tidak terpenuhi, hal ini akan berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa.

#### (3) Lingkungan Masyarakat

Manusia dalam bekerja dan hidup sehari-hari akan selalu berupaya memperoleh manfaat dari pengalaman hidupnya itu untuk meningkatkan dirinya. Manusia berusaha mendidik dirinya sendiri dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang tersedia di masyarakatnya dalam bekerja, bergaul, dan sebagainya. Di dalam lingkungan masyarakat ada beberapa aspek yang dapat memengaruhi proses dan kondisi belajar siswa, di antaranya:

##### 1) Teman Bergaul

Teman bergaul pengaruhnya sangat besar dan lebih cepat masuk dalam jiwa siswa. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap belajar

siswa, sebaliknya teman bergaul yang kurang baik akan berpengaruh kurang baik pula.

## 2) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Bentuk kehidupan masyarakat akan memengaruhi anak-anak yang bersekolah. Misalnya: tetangga yang suka judi, menganggur, tidak suka belajar, dan sebagainya akan memengaruhi anak yang bersekolah, minimal tidak ada motivasi bagi anak untuk bersekolah, begitu pula sebaliknya.

## 3) Kegiatan dalam Masyarakat

Kegiatan ini dapat menguntungkan dan juga dapat merugikan terhadap perkembangan pribadi siswa. Siswa harus benar-benar mampu memilih kegiatan yang mendukung kegiatan belajar, bukan malah menjadi penghambat.

## 4) Media *Massa*

Termasuk dalam media *massa* yaitu: radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain. Media *massa* yang baik akan memberikan pengaruh yang baik pula bagi anak, begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan penjelasan mengenai macam-macam lingkungan belajar, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Beberapa aspek dalam lingkungan keluarga, di antaranya: cara orang tua mendidik anak, hubungan antara anggota keluarga, bimbingan dari orang tua, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga. Selanjutnya, aspek-aspek dalam lingkungan sekolah, di antaranya: hubungan antara guru dengan siswa, hubungan antara siswa dengan siswa yang lain, alat belajar, kurikulum, disiplin sekolah, dan kondisi gedung.

Aspek dari lingkungan masyarakat, di antaranya: teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, kegiatan dalam masyarakat, dan media *massa*. Ketiga lingkungan belajar beserta aspek-aspeknya tersebut memiliki peran yang penting dalam proses belajar siswa.

#### **2.1.4 Tinjauan tentang Kreativitas**

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Hal ini sesuai dengan perumusan kreativitas secara tradisional. Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku; suatu bangunan misalnya sebuah gedung, hasil-hasil kesusasteraan, dan lain-lain (Slameto 2010: 145).

Kreativitas dapat dijelaskan sebagai alat utama untuk mengembangkan inovasi. Meskipun bagi banyak orang kata 'kreativitas' seringkali diasosiasikan dengan aktivitas artistik dan penulisan, ia juga berkaitan dengan ilmu sejak keberadaan para dewi Muses di masa Yunani Kuno (Damajanti 2006: 12). Menurut Moreno dalam (Slameto 2010: 146), yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seseorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Asrori (2009: 63) mengelompokkan definisi kreativitas ke dalam empat kategori, yaitu: *Product* yang menekankan kreativitas dari hasil karya-karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru. *Person* memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif atau yang berhubungan dengan kreativitas. Ini dapat diketahui melalui perilaku kreatif yang tampak. *Process* menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan berwujud perilaku kreatif. *Press* menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.

Keterkaitan antara empat sudut pandang *product*, *person*, *process*, dan *press* itu oleh Munandar (1992) dalam Asrori (2009: 63) dijelaskan sebagai berikut: Apabila kita dapat menerima bahwa setiap pribadi memiliki potensi kreatif yang unik dan dapat mengenal potensi tersebut kemudian memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk melibatkan diri ke dalam kegiatan-kegiatan kreatif sesuai dengan bidang keahlian dan minatnya, maka produk kreativitas yang bermakna dapat muncul.

Sund (1975) dalam Slameto (2010: 147), menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: (1) hasrat keingintahuan yang cukup besar; (2) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; (3) panjang akal; (4) keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; (6) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; (8) berpikir fleksibel; (9) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; (10) kemampuan

membuat analisis dan sintesis; (11) memiliki semangat bertanya serta meneliti; (12) memiliki daya abstraksi yang cukup baik; dan (13) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Munandar (2009: 71) mengemukakan sub skala untuk kreativitas, yang meliputi ciri-ciri: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam; (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik; (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; (4) bebas dalam menyatakan pendapat; (5) mempunyai rasa keindahan yang dalam; (6) menonjol dalam salah satu bidang seni; (7) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang; (8) mempunyai rasa humor yang luas; (9) mempunyai daya imajinasi; dan (10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Torrance (1981) dalam Asrori (2009: 73), mengemukakan karakteristik kreativitas, antara lain: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (2) tekun dan tidak mudah bosan; (3) percaya diri dan mandiri; (4) merasa tertantang oleh kemajuan/kompleksitas; (5) berani mengambil resiko; dan (6) berpikir *divergen*. Pada mulanya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan (Asrori 2009: 74).

Menurut Taylor dalam Damajanti (2006: 25-6) ada lima tingkat kreativitas yang diringkasnya dari hasil analisis terhadap sekitar 100 definisi tentang kreativitas, yaitu: (1) tingkat ekspresif, esensi kreativitas ini adalah ekspresi yang biasanya bebas dari keahlian dan keaslian. Jenis hasil kreativitas ini kurang

penting. Tampak bahwa yang membedakan individu-individu yang berbakat pada tingkat kreativitas ini adalah dua sifat: spontanitas dan kebebasan; (2) tingkat produktif, individu-individu beralih dari tingkat kreativitas ekspresif ke tingkat produktif apabila keahlian mereka berkembang sehingga mereka bisa menghasilkan karya-karya yang purna; (3) tingkat inventif, tingkat kreativitas ini tidak menuntut keahlian atau intuisi. Sebaliknya ia memerlukan keluwesan dalam memahami hubungan-hubungan baru yang tidak biasa antara komponen-komponen terpisah yang telah ada sebelumnya; (4) tingkat inovatif, tingkat ini memerlukan kemampuan konseptualisasi abstrak kuat yang terdapat pada waktu prinsip-prinsip yang utama dipahami secara cukup, sehingga mempermudah bagi individu kreatif untuk memperbaiki dan mengubahnya; (5) tingkat emergentif, tingkat ini merupakan bentuk kreativitas tertinggi. Ia mencakup konseptualisasi suatu prinsip yang benar-benar baru dalam kebanyakan tingkat, dan yang paling abstrak.

Clark (1983) dalam Asrori (2009: 74) mengategorikan, faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yakni faktor yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah: (1) situasi yang menghadirkan ketidاكلengkapan serta keterbukaan; (2) situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan; (3) situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu; (4) situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian; (5) situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memprakirakan, menguji hasil

prakiraan, dan mengomunikasikan; (6) kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya; (7) posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian); dan (8) perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas menurut Clark (1983) dalam Asrori (2009: 74) meliputi: (1) adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui; (2) *konformitas* terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial; (3) kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan; (4) *stereotip* peran seks/jenis kelamin; (5) *diferensiasi* antara bekerja dan bermain; (6) *otoritarianisme*; dan (7) tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

Menurut Asrori (2009: 77) anak-anak kreatif sesungguhnya sama saja kedudukannya dengan anak-anak biasa lainnya di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Namun, karena potensi kreatifnya itu mereka sangat memerlukan perhatian khusus dari pendidik untuk mengembangkan dirinya. Perhatian khusus di sini bukan berarti mereka harus mendapatkan perlakuan istimewa, melainkan harus mendapatkan bimbingan sesuai dengan potensi kreatifnya itu agar tidak sia-sia. Kelemahan pendidikan selama ini dalam konteksnya dengan pengembangan potensi kreatif anak menurut Gowan (1981) adalah kurangnya perhatian terhadap

pengembangan fungsi belahan otak kanan. Akibatnya, tidak sedikit anak-anak yang sebenarnya memiliki potensi kreatif mengalami apa yang disebut dengan istilah “*creativity drop*” (penurunan kreativitas). Berdasarkan konteks tersebut, Gowan (1981) secara tegas mengatakan bahwa:

*“We suggest that this drop is caused by the extinction of right-hemisphere imagery as a result of the overteaching the left-hemisphere function of reading, writing, and arithmetic which occur at the time, and lack of stimulation of right-hemisphere functions caused by the lessening or absence of music and art from curriculum and the lack of other right-hemisphere stimulation procedures”.*

Agar proses pendidikan dapat memberikan bantuan kepada anak kreatif, para guru dan pembimbing di sekolah sudah seharusnya mengenali anak-anak kreatif yang menjadi siswanya. Idealnya, sekolah memiliki perangkat dan prosedur identifikasi anak kreatif, baik yang berupa tes maupun nontes. Namun demikian, seandainya perangkat itu belum dimiliki, dan pada umumnya sekolah-sekolah memang belum banyak yang memiliki, maka prosedur observasi partisipan yang dilakukan secara serius, sistematis, dan cermat juga tidak kalah ampuhnya dengan penggunaan perangkat baku tersebut. Tinggal bagaimana kecermatan guru dan pembimbing dalam mengenali berbagai karakteristik anak kreatif yang muncul pada siswanya dalam kehidupan di sekolah sehari-hari (Asrori 2009: 78).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi

permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir *divergen*. Selanjutnya, dapat diketahui juga bahwa kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.

### **2.1.5 Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)**

Pembelajaran SBK merupakan mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam dunia pendidikan. Pendidikan bukan hanya mengajarkan siswa untuk menjadi pintar dan cerdas, namun di sisi lain pendidikan juga harus mempertimbangkan unsur kreativitas pada diri siswa. Melalui pembelajaran SBK inilah, para siswa dapat memunculkan kreativitasnya.

Menurut Sobandi (2008: 40), “SBK merupakan mata pelajaran yang memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang memberikan pengalaman dalam bentuk berkreasi, berekspresi, dan berapresiasi”. Oleh karena itu, pembelajaran SBK ini bersifat multilingual, multidimensional, dan multikultural (Susanto 2015: 262). Multilingual bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara, multidimensional bertujuan untuk mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika, dan multikultural bertujuan untuk menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan

global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Proses pembelajaran SBK bukan hanya mengajarkan teori-teori atau materi ajar saja, tetapi juga pengaplikasian dalam pengembangan dan peningkatan aktivitas siswa dalam membuat suatu karya. Melalui kegiatan tersebut siswa dapat mengekspresikan, berkreasi, dan berapresiasi terhadap karya yang mereka ciptakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBK mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, agar siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Melalui SBK diharapkan siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif. Peran guru dalam pembelajaran SBK ini sangatlah penting, karena tanpa peran guru dalam membimbing, memimpin, serta memfasilitasi belajar siswa, kreativitas siswa tidak dapat berkembang secara optimal.

### **2.1.6 Hakikat Seni Rupa**

Bagian ini menjabarkan tentang: (1) pengertian seni rupa; (2) aspek-aspek dalam seni rupa anak; dan (3) peranan seni rupa bagi anak. Penjelasan mengenai hakikat seni rupa sebagai berikut:

#### **2.1.6.1 Pengertian Seni Rupa**

Seni mempunyai padanan kata *techne* (Yunani), *ars* (Latin), *kuns* (Jerman), dan *art* dalam Bahasa Inggris. Kesemuanya mempunyai pengertian yang sama yakni keterampilan dan kemampuan. Keterampilan dan kemampuan ini dikaitkan dengan tujuan dalam seni misalnya nilai estetis (keindahan), etis, dan nilai praktis

(Sulistyo 2005:1). Menurut Tarjo (2004: 14) inti dari seni paling sedikit adalah: (1) ciptaan manusia, (2) dibuat atas kesadaran hidup bermasyarakat serta memiliki konteks dan implikasi sosial, (3) memiliki nilai-nilai (keindahan dalam arti luas atau nilai luhur lainnya) yang menunjang kualitas kehidupan manusia, (4) inti pengertian seni terletak dalam upaya “rekayasa, memantas-mantas, bermain-main, berimajinasi atau berfantasi, pendeknya: membuat sesuatu menjadi menarik, mengagumkan”.

Kesenian sebagai hasil/produk walaupun memiliki dasar yang sama, tapi wujudnya bermacam-macam. Ini disebabkan oleh perbedaan media yang digunakannya. Seni rupa menggunakan media rupa, seni musik menggunakan media bunyi, seni tari menggunakan media gerak, dan seni drama menggunakan media gabungan gerak, suara, maupun rupa. Dalam perkembangan terakhir, ada kecenderungan kreasi seni yang sulit dikategorikan ke dalam cabang mana, contoh: “seni media baru” (*new media art*); istilah lainnya, seni: “*multimedia*”, “*intermedia*”, “*electronic art*”, “*computer art*”, “*video art*” (Tarjo 2004: 15).

Seni rupa dalam pengertian terbatas, dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ungkapan seni yang mengekspresikan pengalaman hidup dan pengalaman estetis dengan menggunakan beragam unsur seni (Pekerti 2007: 8.5). Seni rupa merupakan ungkapan pikiran, keinginan, gagasan, dan perasaan terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya (Pamadhi dan Sukardi 2011: 1.3).

Salam dalam Sumanto (2006: 7) mengartikan seni rupa sebagai kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media grafis, warna, tekstur,

bidang, volume, dan ruang. Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang bersifat nyata, sehingga dapat dilihat dan dihayati melalui indera mata yang meliputi titik, garis, bangun, warna, tekstur, isi, ruang, dan cahaya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa seni rupa adalah ungkapan gagasan dan perasaan manusia sebagai wujud respon terhadap lingkungan yang diwujudkan melalui pengolahan unsur seni. Seni rupa merupakan realisasi imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni.

#### **2.1.6.2 Aspek-aspek dalam Seni Rupa Anak**

Krisyanto dan Haryanto (2014: 10) menjelaskan dua aspek yang ada dalam seni rupa anak. Kedua aspek tersebut adalah aspek unsur rupa dan rasa. Penjelasan kedua aspek tersebut sebagai berikut:

##### 1) Unsur Rupa

Unsur rupa adalah elemen-elemen pembentuk dalam dunia seni rupa, unsur-unsur tersebut meliputi: (1) garis; (2) bidang atau bentuk; (3) tekstur; (4) warna; (5) gelap-terang; dan (6) ruang atau kedalaman.

Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan arah tertentu. Berdasarkan bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, lengkung, dan patah (*zig-zag*). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat membuatnya.

Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume. Berdasarkan bentuknya, bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni bidang geometris, bidang biometris, bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu atau dapat pula terjadi karena sapuan warna.

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori, dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu, terdapat dua jenis tekstur, yakni tekstur nyata yang mana sifat permukaan menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, serta tekstur maya yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.

Secara teori, warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya dan teori warna berdasarkan pigmen warna. Teori warna melalui cahaya dapat dilihat melalui tujuh spektrum warna. Teori warna yang dipakai dalam pembelajaran seni rupa berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna. Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam teori warna pigmen di antaranya: warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna gambar anak bersifat simbolis, yaitu warna yang digambarkan mewakili perasaan anak.

Karya seni rupa dua dimensi di dalamnya terdapat unsur gelap-terang yang berfungsi untuk menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi,

menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan. Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat, sedangkan dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Kesan ruang dalam karya dua dimensi dapat ditempuh melalui penggunaan perspektif, pergantian ukuran, dan penggambaran bidang bertindih.

## 2) Aspek Rasa

Aspek rasa dalam seni rupa anak didapat dari lingkungan melalui tema atau *subject matter*. Tema yang sering dijadikan dorongan berkarya bagi anak adalah lingkungan sekitar anak, kejadian yang menimpa anak, keinginan anak, pikiran masa depan, dan fantasi.

### **2.1.6.3 Peranan Seni Rupa bagi Anak**

Bermain bagi anak merupakan kegembiraan dan kesibukan yang penting. Kegiatan berkarya dalam seni rupa dapat menimbulkan kegembiraan. Kegembiraan anak nampak dan terlihat disebabkan oleh keaktifan atau kesempatan bergerak, bereksperimen, berlomba, dan berkomunikasi. Anak-anak senang melakukan kegiatan berkarya melalui seni rupa. Anak-anak akan bergerak-gerak dengan sadar atau tidak, mencoba-coba sesuatu yang diinginkan. Apabila anak berhasil berkarya, dengan spontan anak akan berteriak dan bergerak, menandakan kegembiraannya. Anak berkarya sesuai dengan fantasinya dan apa yang dicapainya perlu mendapat pemahaman dari orang lain (Kristanto dan Haryanto 2014: 8).

Muharam dan Sundariyati (1992: 24) mengemukakan beberapa peranan kegiatan seni rupa bagi anak, antara lain: (1) memberikan kebahagiaan dan

kepuasan batin; (2) melatih anak mengutarakan keinginannya sesuai isi hati; (3) memunculkan sikap optimis terhadap cita-cita serta aktif berkarya dan bertanggung jawab; (4) membantu anak menghilangkan tekanan jiwa sebagai akibat dari kegagalan dan ketidakpuasan yang dihadapi sehari-hari; (5) kegiatan membentuk akan melatih anak untuk berkarya, melatih berbagai macam aktivitas fisik dan memupuk kemampuan menerima kebudayaan.

Begitu pentingnya kegiatan seni rupa bagi siswa, karena merupakan bentuk dari ungkapan pikiran, perasaan, dan gagasan memberikan peranan penting bagi tumbuh kembang siswa. Melalui seni rupa, siswa mengekspresikan segala bentuk emosi yang dirasakannya. Hasil dari karya seni rupa siswa menunjukkan beberapa aspek khusus yang muncul, seperti garis, bidang, tekstur, warna, gelap-terang, dan sebagainya.

### **2.1.7 Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar**

Pendidikan seni rupa adalah bagian dari pendidikan keseluruhan, yang perencanaannya dibuat secara sistematis untuk membantu pengembangan pribadi siswa, dengan fokus pada aspek estetis, melalui berbagai pelatihan pemahaman, kreasi, dan apresiasi (Tarjo 2004: 40). Pendidikan seni rupa diberlakukan kepada semua siswa. Pada bagian kajian teori ini, akan diulas tentang fungsi dan tujuan pendidikan seni rupa di sekolah dasar, proses berkarya seni rupa di sekolah dasar, dan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

#### **2.1.7.1 Fungsi Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar**

Pengembangan kegiatan seni rupa di sekolah dasar hendaknya dapat

difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis serta untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif (Sumanto 2006: 21).

Herawati dan Iriaji (1998: 14-22), menjelaskan fungsi pendidikan seni rupa di sekolah dasar sebagai berikut: (1) sebagai media berekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran melalui berbagai bentuk dan aktivitas seni secara kreatif, yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan anak; (2) sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak untuk menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya; (3) sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Cara bermain kreatif dapat membuat kegiatan seni rupa sebagai bagian dari kehidupan yang menyenangkannya. Seni rupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena melalui bermain itulah anak belajar; (4) sebagai media pengembangan seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak punya potensi atau bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dikembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya. Meskipun kadar potensi atau bakat setiap anak bisa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan kecerdasannya; (5) sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. Anak

yang cerdas, cakap kemampuan pikirnya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni. Kecerdasan yang dimilikinya akan dapat digunakan dalam aktivitas seni dengan cepat, lancar, dan tepat serta mudah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

#### **2.1.7.2 Tujuan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar**

Tujuan pendidikan seni rupa ditinjau dari tiga domain (Garha dan Idris 1980: 8-12), sebagai berikut: (1) *cognitive domain*, bagi siswa SD dalam melakukan kegiatan seni rupa, akan memperoleh pengetahuan sebagai hasil pengalaman yang langsung diperoleh dari kegiatan tersebut, misalnya siswa menjadi mengetahui sifat dan kemungkinan-kemungkinan yang terkandung di dalam tanah liat, karena mereka memperoleh pengalaman yang cukup dalam mengolah tanah liat menjadi patung atau bangun tertentu; (2) *affective domain*, seni membentuk sikap siswa yang terbuka dan menghargai karya seni sendiri dan orang lain. Harapan lain dengan dibelajarkannya seni, siswa dapat mempertahankan nilai-nilai budaya yang dimiliki bangsa ini; (3) *psychomotor domain*, domain ini berhubungan dengan keterampilan siswa dalam berkegiatan seni rupa. Berkaitan dengan kegiatan kreatif, siswa harus memiliki keterampilan teknik artistik dalam mewujudkan karya-karyanya. Melalui seni rupa siswa terampil mengolah bahan dan menggunakan alat-alat secara efektif dan kreatif.

Menurut Muharam dan Sundariyati (1992: 25-9), tujuan pendidikan seni rupa di sekolah dasar, yaitu: (1) mengembangkan bakat seni dan sensitivitas; (2) pengembangan persepsi; (3) pengembangan apresiasi; (4) kreativitas; (5) pengembangan ekspresi siswa; dan (6) pengembangan pengalaman visual estetik.

Setiap siswa memiliki bakat sejak lahir. Bakat setiap siswa selalu berbeda. Di dunia pendidikan diusahakan bakat-bakat tersebut digali, ditemukan, kemudian dikembangkan. Sensitif berarti mudah menerima, perasa terhadap rangsangan, dan dapat menghayati sesuatu. Melalui sensitivitas ini diharapkan siswa dapat mengembangkan bakatnya sesuai dengan kepekaannya terhadap lingkungan.

Persepsi adalah pengembangan yang konsisten dari bagian pandangan seorang siswa. Persepsi dalam pendidikan seni memiliki nilai khusus, sebagai penajaman rasa dalam kemampuan untuk melihat objek dan kejadian. Melalui persepsi, siswa melihat alam dengan cara, bentuknya melibatkan tanggapan pribadi secara aktif, luas, terbuka, dan dari berbagai sudut pandang. Pengamatan visualnya berfungsi sebagai pengamat, petunjuk, penghubung, pemilih, penegas, penerjemah, penganalisis, dan pensintetis.

Apresiasi adalah penilaian yang mengandung kepekaan, rasa senang, berharga, dan manfaat dari karya seni. Apresiasi lahir karena kegiatan-kegiatan ketika berkarya seni, pengalaman persepsi, dan pengkajian pengetahuan budaya. Selanjutnya, kegiatan berkarya seni merupakan kendaraan agar siswa menjadi kreatif, ekspresif, sempurna, dan menyesuaikan diri. Proses kreatif menjadi yang utama dari seluruh pertumbuhan anak.

Wujud dari ekspresi siswa dapat terlihat melalui isyarat gerakan tangan, mimik, tulisan, gambar, patung, dan karya seni lain. Ekspresi siswa menunjukkan kebebasan dirinya, melalui ekspresi ini cita-cita dan keinginannya disalurkan. Pengalaman visual estetis adalah kunci dari sasaran pendidikan seni rupa. Kegiatan seni rupa di sekolah dan di luar sekolah hakikatnya memberikan

kesempatan untuk mengambil pengalaman estetis visual. Pengalaman visual estetis adalah salah satu yang meningkatkan kualitas tanggapan kesatuan visual. Berdasarkan pengalaman-pengalaman yang terpisah dikaitkan menjadi satu dan menuju penyempurnaan.

### ***2.1.7.3 Proses Berkarya Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar***

Proses berkarya seni rupa adalah suatu cara yang diterapkan dan dipilih untuk membuat suatu bentuk atau jenis karya seni rupa sesuai medium rupa yang digunakannya. Sumanto (2006: 13), menjelaskan proses berkarya seni rupa siswa sekolah dasar sebagai berikut: (1) dilihat dari wujud karya yang dihasilkan, proses seni rupa dibedakan: (a) proses produksi seni rupa dua dimensi, misalnya menggambar, melukis, mencetak, mendesain, aplikasi mosaik, montase, kolase, kerajinan anyaman dua dimensi; (b) proses produksi seni rupa tiga dimensi, contohnya membentuk, bangunan, dekorasi, dan sejenisnya. (2) berdasarkan kadar kualitas nilai seninya, proses berkarya seni rupa dibedakan menjadi tiga, yaitu: (a) mencipta yaitu berkarya murni sesuai ide setiap seniman; (b) mengubah yaitu melakukan kreasi berdasarkan pada karya yang sudah ada; (c) mencontoh adalah proses berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara membuat duplikasi atau memproduksi ulang karya seni rupa yang sudah ada.

### **2.1.8 Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar**

Kegiatan praktik seni rupa merupakan inti dari pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, di samping ada materi teori dan materi kegiatan apresiasi. Kegiatan praktik seni rupa meliputi beberapa jenis, antara lain kegiatan menggambar, mencetak, melipat, menggunting, menempel, mewarnai, dekorasi, membentuk,

dan membangun (Herawati dan Iriaji 1998: 127).

Kegiatan praktik seni rupa dapat diajarkan dengan baik, jika seorang guru pernah mengalami kegiatan praktik seni rupa. Sebagaimana diketahui, kegiatan praktik seni rupa dapat dikembangkan menjadi berbagai bentuk tujuan sesuai dengan sarana atau media yang ada serta minat siswa.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa pendidikan seni rupa di sekolah dasar memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai media ekspresi, komunikasi, bermain, media pengembangan seni, dan media untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Hal ini sejalan juga dengan tujuan pendidikan seni di sekolah dasar yang salah satunya adalah mengembangkan ekspresi siswa, sehingga dalam prosesnya diperlukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menunjang fungsi dan tujuan pendidikan seni rupa di sekolah dasar, misalnya kegiatan melukis, kolase, dekorasi, dan sebagainya.

### **2.1.9 Tinjauan tentang Hasil Belajar Seni Rupa**

Nawawi (2007) dalam Susanto (2015: 5) menyatakan, belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Winkel (1996) dalam Purwanto (2014: 45) menjelaskan, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar.

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar (Anitah dkk, 2009: 2.19). Hasil belajar harus menunjukkan suatu

perubahan tingkah laku yang baru dari siswa. Romizoswki (1982) dalam Anitah, dkk (2009: 2.19) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu:

(1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan, memecahkan masalah, dan berpikir logis; (2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual; (3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan *self control*; (4) keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan.

Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70-3) menyatakan, hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara rinci penjelasannya yaitu sebagai berikut: (1) ranah kognitif; berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif ini mencakup kategori pengetahuan (C<sub>1</sub>), pemahaman (C<sub>2</sub>), penerapan (C<sub>3</sub>), analisis (C<sub>4</sub>), sintesis (C<sub>5</sub>), dan penilaian (C<sub>6</sub>); (2) ranah afektif; berkaitan dengan hasil belajar berupa perasaan, sikap, minat, dan nilai. Mencakup kategori penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup; (3) ranah psikomotor; berkaitan dengan hasil belajar berupa kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu persepsi, kesiapan, gerakan, terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas. Ketiga ranah ini menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Sumanto (2006: 40-1) menjelaskan bahwa penilaian dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar bertujuan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, untuk keperluan peningkatan kualitas proses belajar dan memberikan umpan balik guna perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penilaian kemampuan belajar siswa SD hendaknya mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif sesuai jenjang kemampuan yang akan dicapainya. Penilaian secara komprehensif bertujuan untuk menilai kemampuan atau keterampilan berolah seni rupa setiap siswa yang dipadukan dengan kemampuan atau kepekaan perasaan, keindahan, ekspresi, dampak instruksional, dan dampak pengiringnya. Penilaian pembelajaran seni rupa menggunakan alat penilaian: (1) tes perbuatan dalam bentuk berkarya teknik dan berkarya kreatif dalam batas karakteristik seni rupa anak-anak; (2) non tes, yaitu dilakukan dengan mengobservasi proses kerja yang hasilnya berupa catatan data (skala pengukuran, catatan anekdot atau portofolio). Penilaian praktik seni rupa hendaknya diterapkan rambu-rambu indikator dan pembobotan nilai sesuai tujuan pembelajaran khusus untuk setiap jenis materi seni rupa yang diajarkannya.

## **2.2 Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah segala informasi yang diperoleh melalui kegiatan eksperimen, penelitian, atau observasi. Penelitian yang relevan diperoleh dari hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan bahasan yang diteliti. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian baru, sehingga penelitian terdahulu hanya digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian. Beberapa penelitian mengenai lingkungan belajar, kreativitas, dan hasil belajar

sebelumnya pernah dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

Penelitian relevan yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Febriansyah (2015) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,306 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,385 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,98118 ( $3,385 > 1,98118$ ). (2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,217 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,324 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,98118 ( $2,324 > 1,98118$ ). (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar secara bersama-sama terhadap Prestasi Belajar Akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai  $R_{y(1,2)}$  sebesar 0,373 dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,139. Ini berarti 13,9% Prestasi Belajar Akuntansi dijelaskan oleh Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar. Sedangkan 86,1% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Widyaningtyas, Sukarmin, dan Radiyono (2013) mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Peran Lingkungan Belajar dan Kesiapan Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pati”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peran lingkungan belajar dan kesiapan belajar terhadap prestasi belajar Fisika siswa kelas X SMA Negeri 1 Pati

dengan koefisien korelasi sebesar 0,451 dan koefisien arah regresi sebesar  $F = 6,009$  dengan sumbangan efektif sebesar 20,4%. Sumbangan efektif masing-masing prediktor yaitu lingkungan belajar memiliki peran 13,175% dan kesiapan belajar memiliki peran 7,189%.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Utami (2012) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pengaruh dari lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa dapat digambarkan pada persamaan regresi  $Y = -0,541 + 0,200x$ . Hasil analisis menunjukkan bahwa ada kecenderungan semakin besar pengaruh lingkungan belajar maka akan semakin besar hasil belajar matematikanya. Sebaliknya, jika semakin kecil pengaruh lingkungan belajar, maka akan semakin rendah hasil belajar matematikanya. Hal ini disebabkan oleh lingkungan belajar siswa akan mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar terutama dalam pembelajaran matematika. Suasana dan hubungan di dalam keluarga maupun dengan masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa, memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Pengaruh antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari koefisien korelasi dan berdasarkan hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi atau  $r$  sebesar 0,414. Besarnya pengaruh atau kontribusi adalah 17,1% dengan persamaan regresi  $Y = -0,541 + 0,200x$ , sisanya 82,9% ditentukan oleh faktor lain.

Penelitian yang keempat dilakukan oleh Nurfitriyanti (2014) mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan

Kedisiplinan Mahasiswa terhadap Hasil Belajar Kalkulus”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh sebesar 48,4% antara kreativitas mahasiswa dan kedisiplinan mahasiswa terhadap hasil belajar kalkulus. (2) Terdapat pengaruh sebesar 46,6% antara kreativitas mahasiswa terhadap hasil belajar kalkulus. (3) Terdapat pengaruh sebesar 1,8% antara kedisiplinan mahasiswa terhadap hasil belajar kalkulus.

Penelitian relevan kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Ariwibowo (2012) mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan dengan judul “Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa PPKn Angkatan 2008/2009 Universitas Ahmad Dahlan Semester Ganjil Tahun Akademik 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara lingkungan belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa PPKn angkatan 2008/2009 di Universitas Ahmad Dahlan Semester Gasal Tahun Akademik 2010/2011. Hal ini dibuktikan dengan koefisien korelasi  $r_{(xy)}$  sebesar 0,270;  $t_{hitung}$  sebesar 2,044 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,021 pada taraf signifikansi 5% dan  $N = 55$ ; serta koefisien determinan  $r^2_{(xy)}$  sebesar 0,073. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi  $r_{(xy)}$  sebesar 0,270 yang berupa nilai positif. Angka positif ini menandakan bahwa terjadi pengaruh yang positif. Pengaruh yang signifikan diketahui dari nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,044 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,021 pada taraf signifikansi 5% dan  $N = 55$ . Besarnya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,044 > 2,021$ ) menandakan bahwa pengaruhnya signifikan. Nilai koefisien determinan  $r^2_{(xy)}$  sebesar 0,073 menandakan bahwa lingkungan belajar memberikan pengaruh sebesar 7,3% terhadap prestasi belajar mahasiswa PPKn angkatan 2008/2009, sedangkan 92,7% selebihnya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian relevan keenam adalah penelitian yang dilakukan oleh Sumayku (2011) staf pengajar Universitas Negeri Manado dengan judul “Hubungan Kreativitas dan Sikap Siswa dalam Proses Pembelajaran dengan Pencapaian Prestasi Belajar pada Jurusan Listrik di SMK Negeri 2 Bitung”. Hasil analisis disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara kreativitas dengan prestasi belajar, demikian pula terdapat hubungan yang erat dan berarti antara sikap dengan prestasi belajar menunjukkan kedua variabel tersebut perlu mendapat perhatian guru kelas, guru di bidang kesiswaan maupun kepala sekolah dalam membina dan mengembangkan kreativitas sehingga dapat berkembang dan memberikan kontribusi bagi prestasi belajar yang optimal.

Penelitian relevan ketujuh adalah penelitian yang dilakukan oleh Tirtiana (2013) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point*, dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening)”. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi dan angket. Metode analisis data yaitu analisis deskriptif, analisis konfirmatori, dan analisis *Structural Equation Modelling* (SEM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran *power point*, dan lingkungan keluarga motivasi belajar; adanya pengaruh langsung dan tidak langsung antara kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran *power point*, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar.

Penelitian relevan kedelapan adalah penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2012) mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Pengaruh

Kreativitas dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMK N 1 Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMK N 1 Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011. Berdasarkan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $4,677 > 1,993$ . (2) Disiplin belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMK N 1 Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011. Berdasarkan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $5,310 > 1,993$ . (3) Kreativitas dan disiplin belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMK N 1 Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011. Berdasarkan uji F diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yaitu  $31,616 > 3,122$ . (4) Persamaan regresi linier ganda yang diperoleh adalah  $Y = 61,757 - 0,045X_1 + 0,061X_2$ . (5) Variabel kreativitas memberikan sumbangan efektif 20,8% dan variabel disiplin belajar memberikan sumbangan efektif 25,6%. Jadi, total sumbangan efektif adalah 46,4%, sedangkan sisanya 53,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Korir dan Kipkemboi (2014) dengan judul "*The Impact of School Environment and Peer Influences on Student's Academic Performance in Vihiga Country, Kenya*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara lingkungan sekolah dan pengaruh teman sebaya terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan jika lingkungan sekolah dan pengaruh teman sebaya memberikan kontribusi yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Sebuah sekolah sebagai lembaga pembelajaran dan sebagai rumah kedua bagi siswa memiliki hubungan

yang kuat dengan prestasi belajar. Kepala sekolah dan guru mempunyai peran khusus bagi mereka dan juga memiliki pengaruh positif atau negatif terhadap prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, kepala sekolah dan guru harus meningkatkan lingkungan belajar yang kondusif di mana siswa bebas untuk berkonsultasi dengan mereka ketika membutuhkan, menyediakan fasilitas belajar yang memadai, dan membangkitkan minat siswa untuk bekerja keras. Sedangkan faktor teman sebaya juga memiliki hubungan terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian relevan berikutnya dilakukan oleh Akomolafe dan Adesua (2015) dengan judul *“The Classroom Environment: a Major Motivating Factor toward High Academic Performance of Senior Secondary School Students in South West Nigeria”* yang membahas dampak lingkungan kelas sebagai faktor motivasi dalam meningkatkan kinerja siswa sekolah menengah di South West Nigeria. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara lingkungan kelas dan kinerja akademik siswa sekolah menengah. Berdasarkan penelitian tersebut pemerintah yang merupakan pemilik umum dari sekolah menengah harus membangun ruang kelas yang cukup, modern, kondusif, serta mulai merenovasi sekolah mereka yang kondisinya rusak. Guru harus membuat lingkungan kelas yang nyaman dan fungsional untuk berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar akademik dengan baik dan berperilaku baik pula.

Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini. Beberapa penelitian terdahulu pernah membahas lingkungan belajar, kreativitas, dan hasil belajar. Namun, belum ada yang

membahas ketiga variabel tersebut dalam satu penelitian. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menjelaskan tiga variabel dalam satu bahasan. Jumlah populasi yang diteliti antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini juga berbeda. Beberapa penelitian terdahulu hanya menentukan populasi penelitian pada satu sekolah, sedangkan populasi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah satu gugus yang terdiri dari delapan sekolah. Selain itu, objek beberapa penelitian terdahulu adalah siswa SMA/SMK, sedangkan objek penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa SD. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

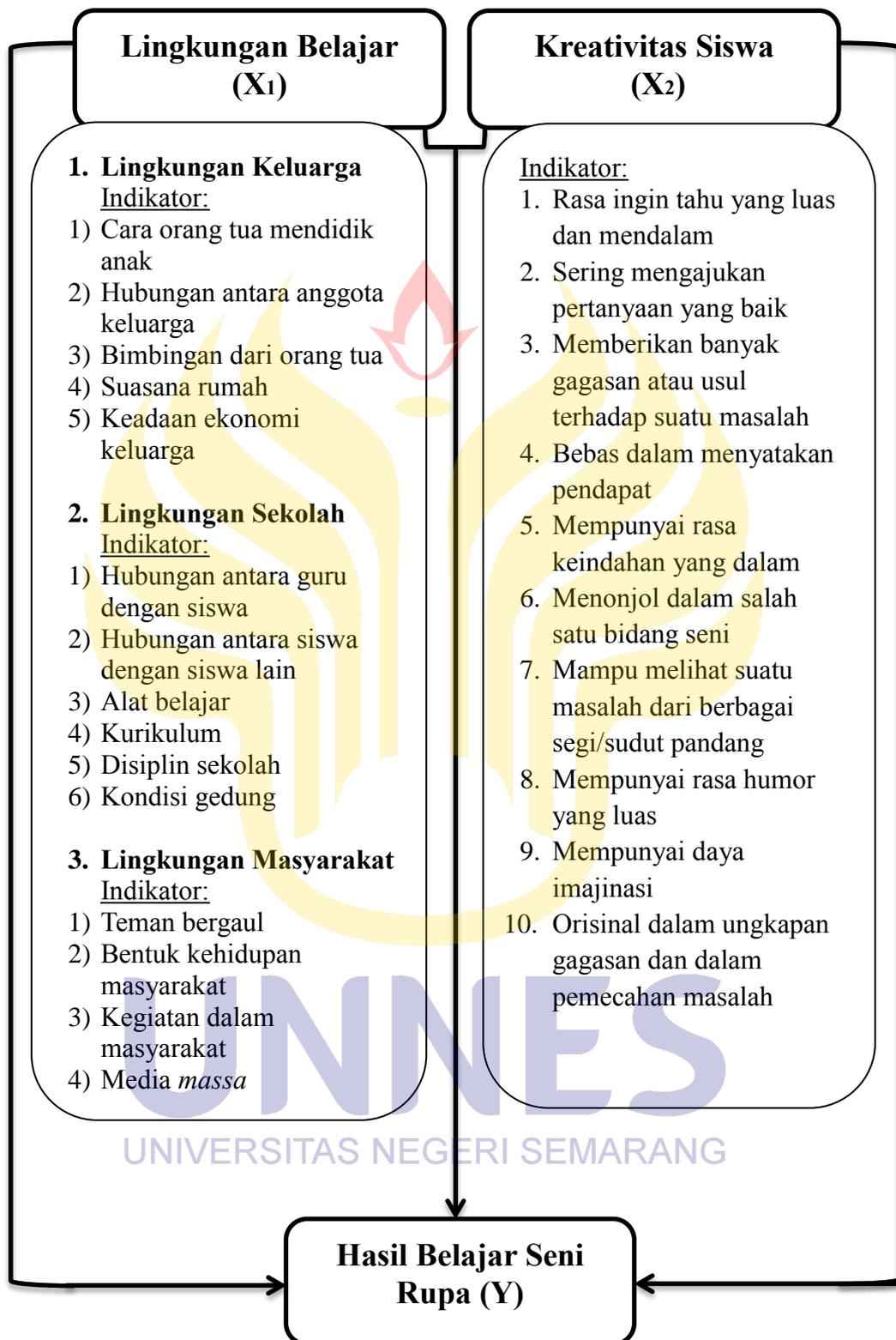
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang berada di sekitar siswa yang berpengaruh dalam tingkah laku dan perkembangan dalam belajar, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Siswa selalu berinteraksi dengan lingkungannya di dalam kegiatan belajar. Interaksi pada lingkungan tentunya akan memengaruhi proses belajar. Lingkungan belajar harus diperhatikan oleh semua pihak agar proses dan hasil belajar dapat tercapai dengan baik. Apabila lingkungan belajar siswa nyaman dan mendukung untuk belajar tentu akan memperlancar proses belajar siswa, dan diduga akan meningkatkan

hasil belajar seni rupa siswa. Sebaliknya lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat kegiatan belajar siswa, dan diduga akan menurunkan hasil belajar seni rupa siswa.

Selain lingkungan belajar, ada faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar, yaitu kreativitas. Kreativitas siswa yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran atau pengembangan segala potensi yang ada dalam diri siswa baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Siswa dengan kreativitas yang tinggi, diharapkan akan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik terutama dalam menghasilkan produk-produk baru dan inovatif di bidang seni rupa. Sejalan dengan hal tersebut, meningkatnya kreativitas pada diri siswa diduga akan meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa, dan sebaliknya semakin rendah kreativitas siswa maka diduga akan berpengaruh pada menurunnya hasil belajar seni rupa siswa.

Terciptanya lingkungan belajar yang nyaman, kondusif, dan dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran serta dengan meningkatnya kreativitas siswa, maka hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika siswa belajar dalam kondisi lingkungan belajar yang mendukung dan siswa memiliki tingkat kreativitas yang optimal, maka diduga akan mendapatkan hasil belajar seni rupa yang tinggi, sedangkan siswa yang belajar dalam kondisi lingkungan yang kurang mendukung bahkan menghambat proses belajar serta siswa memiliki tingkat kreativitas yang rendah, maka diduga akan mendapatkan hasil belajar seni rupa yang rendah pula. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Keterangan:

- X<sub>1</sub> : Lingkungan Belajar  
 X<sub>2</sub> : Kreativitas Siswa  
 Y : Hasil Belajar Seni Rupa

Bagan kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar (X<sub>1</sub>) dan kreativitas siswa (X<sub>2</sub>) sebagai variabel bebas. Sedangkan hasil belajar seni rupa (Y) sebagai variabel terikat. Lingkungan belajar dan kreativitas siswa merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar seni rupa.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya, (Riduwan 2012: 138). Sedangkan, menurut Sugiyono (2014: 99), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah dan uraian kajian pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H<sub>01</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. ( $\rho=0$ )
- H<sub>a1</sub> : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. ( $\rho\neq 0$ )
- H<sub>02</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. ( $\rho=0$ )

Ha<sub>2</sub> : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. ( $\rho \neq 0$ )

H<sub>03</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. ( $\rho = 0$ )

Ha<sub>3</sub> : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. ( $\rho \neq 0$ )

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Bab 5 merupakan bagian penutup yang berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan ringkasan hasil penelitian yang telah dianalisis. Simpulan tersebut merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Selain simpulan, pada bagian penutup terdapat saran. Saran merupakan bagian penutup yang berupa masukan bagi pembaca. Pada bagian ini, saran ditujukan kepada guru, siswa, dan peneliti lanjutan.

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa telah dilaksanakan pada siswa kelas V di SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. Populasi penelitian berjumlah 256 siswa dan sampel yang digunakan berjumlah 160 siswa. Simpulan berisi ringkasan hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- 1) Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Nilai koefisien korelasi sebesar 0,636 dan termasuk

dalam kategori kuat. Hasil  $R^2$  menunjukkan kontribusi pengaruh variabel lingkungan belajar terhadap hasil belajar seni rupa sebesar 40,4%. Jadi, hasil belajar seni rupa akan meningkat jika nilai lingkungan belajar meningkat.

- 2) Terdapat pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Nilai koefisien korelasi sebesar 0,481 dan termasuk dalam kategori sedang. Hasil  $R^2$  menunjukkan kontribusi pengaruh variabel kreativitas siswa terhadap variabel hasil belajar seni rupa sebesar 23,1%. Jadi, hasil belajar seni rupa akan meningkat jika nilai kreativitas siswa meningkat.
- 3) Terdapat pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar seni rupa. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung}$  yang lebih besar dari  $F_{tabel}$  yaitu  $72,569 > 3,05$ . Hasil uji F tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar dan kreativitas siswa memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar seni rupa. Kontribusi kedua variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat sebesar 48%, sedangkan sisanya sebesar 52% dipengaruhi oleh faktor lain di luar kajian penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, kedua variabel bebas yaitu lingkungan belajar dan kreativitas siswa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar seni rupa sebagai variabel terikat. Nilai hasil belajar seni rupa siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas akan rendah jika lingkungan belajar dan kreativitas siswa juga rendah. Hasil uji hipotesis

menunjukkan kedua variabel bebas memberikan pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

## 5.2 Saran

Saran pada bagian ini merupakan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian. Saran tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pemikiran guna kemajuan pendidikan, khususnya pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di sekolah dasar. Saran tersebut peneliti tujukan bagi guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

### 1) Bagi Guru

Guru memiliki tanggung jawab yang besar karena mendapat amanat untuk mendidik siswa dengan latar belakang yang berbeda. Setiap siswa memiliki kelebihan dan kelemahan. Berbagai cara dapat dilakukan supaya semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal pada materi seni rupa. Salah satunya yaitu dengan memperhatikan keadaan lingkungan belajar. Lingkungan belajar siswa yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat harus mendukung terciptanya proses belajar yang optimal.

Guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar siswa, khususnya di sekolah. Guru perlu mengkondisikan lingkungan belajar agar mendukung proses belajar, misalnya dengan menyiapkan ruang belajar yang tenang dan nyaman, melengkapi fasilitas belajar, dan sebagainya. Guru juga dapat bekerja sama meningkatkan lingkungan belajar dengan pihak orang tua dan masyarakat sekitar siswa, yang mana lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat juga menjadi bagian dari lingkungan belajar siswa.

Selain menciptakan lingkungan belajar yang baik, guru juga harus menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses belajar di sekolah. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan strategi, model, dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar kreativitas siswa dalam belajar dapat berkembang, khususnya pada pembelajaran seni rupa.

## 2) Bagi Sekolah

Sekolah memiliki peran penting untuk mendukung keberhasilan guru dalam usaha meningkatkan kualitas lingkungan belajar dan kreativitas siswa. Sekolah diharapkan dapat membenahi lingkungan belajar di sekolah dan memberikan saran kepada orang tua dan masyarakat agar memantau kegiatan belajar anak di rumah dan masyarakat. Pihak sekolah perlu mengondisikan fasilitas-fasilitas sekolah, seperti keadaan ruang kelas, toilet sekolah, perpustakaan sekolah, kelengkapan buku-buku pelajaran maupun bacaan, serta sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah.

## 3) Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan. Penelitian pendidikan tersebut khususnya tentang lingkungan belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih menyempurnakan penelitian ini dan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akomolafe, Comfort O. Dan Veronica O. Adesua. 2015. *The Classroom Environment: a Major Motivating Factor toward High Academic Performance of Senior Secondary School Students in South West Nigeria*. Volume 6 Nomor 34. Halaman 17-21. Available at <https://eric.ed.gov/?id=EJ1086098> (diakses 01/01/2017 pukul 11.30).
- Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariwibowo, Mustofa Setyo. 2012. *Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa PPKn Angkatan 2008/2009 Universitas Ahmad Dahlan Semester Ganjil Tahun Akademik 2010/2011*. Vol. 1 No. 2. Jurnal Citizenship: Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Available at <http://www.jogjapress.com/index.php/Citizenship/article/viewFile/928/472> (diakses 01/01/2017 pukul 11.00).
- Asrori, Mohammad. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisa Data Menggunakan SPSS*. Departemen Biostatistika Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia. Available at [https://www.academia.edu/7877622/PENGOLAHAN dan ANALISA DATA1 Menggunakan SPSS Oleh BESRAL Departemen Biostatistika Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia](https://www.academia.edu/7877622/PENGOLAHAN_dan_ANALISA_DATA1_Menggunakan_SPSS_Oleh_BESRAL_Departemen_Biostatistika_Fakultas_Kesehatan_Masyarakat_Universitas_Indonesia) (diakses 02/03/2017 pukul 19.20).
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

- Febriansyah, Shohih. 2015. *Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Available at <http://eprints.uny.ac.id/26516/1/skripsi%20shohih.pdf> (diakses 31/12/2016 pukul 22.20).
- Garha, Oho dan Idris. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Buku Guru*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufro, Nur. M dan Rini Risnawati. 2014. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herawati, Ida dan Iriaji. 1998. *Pendidikan Seni Rupa*. Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan.
- Karwati, Euis dan Donni Juni Priansa. 2014. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Korir, Daniel K, dkk. 2014. *The Impact of School Environment and Peer Influences on Student's Academic Performance in Vihiga Country, Kenya*. Volume 5 Nomor 11. Halaman 1-11. Available at <http://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/12362> (diakses 22/03/2017 pukul 19.10).
- Kristanto dan Haryanto. 2014. *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang Press.
- Mudjiman, Haris. 2008. *Belajar Mandiri*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Muharam dan Sundariyati. 1992. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munib, Achmad. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.

- Nurfitriyanti, Maya. 2014. *Pengaruh Kreativitas dan Kedisiplinan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Kalkulus*. Jurnal Formatif: Universitas Indraprasta PGRI. Available at <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/download/157/151> (diakses 29/12/2016 pukul 15.30).
- Pamadhi, Hajar dan Sukardi. 2011. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pekerti, Widia. 2007. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Nasional Pendidikan*. Available at <https://asefts63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf> (diakses 10/03/2017 pukul 20.00).
- Poerwati, Endang. dkk. 2009. *Asesmen Pembelajaran SD 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: Media Kom.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Santoso, Singgih. 2010. *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistyo, Edy Tri. 2005. *Kaji Dini Pendidikan Seni*. Surakarta: UNS Press.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumayku, James. 2011. *Hubungan Kreativitas dan Sikap Siswa Dalam Proses Pembelajaran dengan Pencapaian Prestasi Belajar Pada Jurusan Listrik di SMK Negeri Bitung. Vol. 2 No. 2. Jumal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan: Universitas Negeri Manado*. Available at [https://jumaledvokasi.files.wordpress.com/2012/02/4\\_23-27-vol-2-no-2-2011-hubungan-kreativitas-dan-sikap-sumayku.pdf](https://jumaledvokasi.files.wordpress.com/2012/02/4_23-27-vol-2-no-2-2011-hubungan-kreativitas-dan-sikap-sumayku.pdf) (diakses 31/12/2016 pukul 22.00).
- Suryosubroto. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Taniredja, Tukiran dan Hidayati Mustafidah. 2011. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarjo, Enday. 2004. *Strategi Belajar Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Thoifah, I'anut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Tirtiana, Chandra Putri. 2013. *Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel*

*Intervening*). Jurnal: Universitas Negeri Semarang. Available at <http://download.portalgaruda.org> (diakses 01/01/2017 pukul 11.00).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Available at <http://pendis.kemendiknas.go.id/pai/file/dokumen/SisdiknasUUNo.20Tahun2003.pdf> (diakses 20/02/2017 pukul 17.00).

Utami, Iswanti Widi. 2012. *Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Available at <http://eprints.uny.ac.id/7800/1/cover%20-%2008108244034.pdf> (diakses 01/01/2017 pukul 11.10).

Warsono. 2012. *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jumapolo Tahun Ajaran 2012*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Available at <http://digilib.uns.ac.id/> (diakses 30/03/2017 pukul 23.00).

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

\_\_\_\_\_. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widyaningtyas, Anisa., Sukarmin, dan Yohanes Radiyono. 2013. *Peran Lingkungan Belajar dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pati. Vol. 1 No. 1*. Jurnal Pendidikan Fisika: Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Available at <https://eprints.uns.ac.id/14421/1/1773-3964-1-SM.pdf> (diakses 01/01/2017 pukul 11.30).

Wijaya, Ari Panji. 2012. *Pengaruh Kreativitas dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMK N 1 Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Available at <http://digilib.uns.ac.id/> (diakses 10/02/2017 pukul 16.30).