



**PENGARUH KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
SISWA KELAS IV SD SE-DABIN I
KECAMATAN TEGAL SELATAN KOTA TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Nur Ishlakh Shufani
1401415188**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal” karya,

nama : Nur Ishlakh Shufani

NIM : 1401415188

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal,



Drs. Utoyo, M.Pd

NIP 19620619 198703 1 001

Tegal, 28 Mei 2019

Pembimbing,

Drs. Sigit Yulianto, M.Pd

NIP 19630721 198803 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal", karya

Nama : Nur Ishlahk Shufani

NIM : 1401415188

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 20 Juni 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua,



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP.195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP.196206191987031001

Penguji I,

Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP.198311292008122003

Penguji II,

Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP.198208142008012008

Penguji III

Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP.196307211988031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Nur Ishlakh Shufani

NIM : 1401415188

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : *Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar
Seni Rupa Siswa Kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan
Kota Tegal*

menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini, dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 28 Mei 2019

Penulis,

A handwritten signature in black ink is written over a green 5000 Rupiah stamp. The stamp features the Indonesian coat of arms and the text 'METERAI TEMPEL', '5000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'. The signature is written in a cursive style.

Nur Ishlakh Shufani
1401415188

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetepilah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (QS. Al Insyirah: 6-8)
2. Kebahagiaan adalah kunci kesuksesan (Abdul Khaliq Fadjuani)
3. Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia (Nelson Mandela)
4. Pembelajaran tidak didapat dengan kebetulan. Ia harus dicari dengan semangat dan disimak dengan tekun (Abigail Adams)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada Ibu Yulia Mulyati dan Bapak Sukadi serta Kakaku Anjar Singgih Purnomo yang selalu memberikan dukungan dengan penuh ketulusan berupa doa indah dan semangat yang luar biasa.

Almamaterku Universitas Negeri Semarang yang saya banggakan.

ABSTRAK

Shufani, Nur Ishlakh. 2019. *Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd. 312 halaman.

Kata Kunci : Hasil Belajar Seni Rupa, Kreativitas, Motivasi Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan pada diri siswa setelah mengalami proses belajarnya, yang ditandai dengan bertambahnya beberapa aspek seperti pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu dari dalam dan dari luar. Faktor dari dalam diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu kreativitas dan motivasi belajar. Tingginya kreativitas dan motivasi belajar siswa maka akan berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar yang tinggi pula. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui (1) pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa; (2) pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa; (3) pengaruh kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa.

Expost facto merupakan metode yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 241 siswa. Pengambilan sampel sebanyak 157 siswa menggunakan teknik *Proporsional Random Sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kreativitas dan motivasi belajar, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar seni rupa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur, dokumentasi dan angket. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, dokumentasi dan angket. Pengujian hipotesis menggunakan program SPSS versi 16. Telah memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas, linieritas, multikolinieritas, dan heteroskedastisitas. Uji analisis akhir yang digunakan yaitu analisis regresi sederhana, analisis korelasi sederhana, analisis regresi ganda, analisis korelasi ganda, analisis determinasi, dan uji F.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa, dengan kontribusi sebesar 41,4%; (2) terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa, dengan kontribusi sebesar 54,4%; (3) terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa, dengan kontribusi sebesar 60%. Jika nilai kreativitas dan motivasi belajar meningkat, maka hasil belajar seni rupa siswa juga meningkat. Guru dan pihak sekolah disarankan dapat mengembangkan dan melatih daya kreativitas serta meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, bermakna dan mendukung proses berpikir kreatif siswa.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi kesempatan untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menambah pengalaman melalui penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah membimbing, mendukung, mengarahkan dan menyarankan untuk kesempurnaan skripsi ini.
6. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd. dan Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji, yang memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.

7. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah banyak membekali ilmu pengetahuan.
8. Kepala SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
9. Guru dan Siswa Kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa angkatan 2015, yang saling memberikan wawasan, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.

Semoga yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Tegal, Juli 2019



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Ujian Skripsi.....	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Moto dan Persembahan	v
Abstrak	vi
Prakata.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Pembatasan Masalah.....	15
1.4 Rumusan Masalah.....	15
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Manfaat Penelitian	16
2. KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Kajian Teoritis	19
2.1.1 Konsep Dasar Belajar	19
2.1.2 Konsep Dasar Kreativitas	33
2.1.3 Konsep Dasar Motivasi Belajar	40
2.1.4 Konsep Dasar Seni Rupa	51
2.2 Hubungan Antar Variabel.....	57
2.3 Kajian Empiris	59
2.4 Kerangka Berpikir	77
2.5 Hipotesis Penelitian.....	79

3.	METODE PENELITIAN.....	80
3.1	Desain Penelitian	80
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	81
3.3	Populasi dan Sampel.....	82
3.4	Variabel Penelitian.....	86
3.5	Definisi Operasional Variabel	88
3.6	Jenis Data dan Sumber Data Penelitian	89
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	91
3.8	Teknik Analisis Data	95
3.9	Analisis Akhir (Uji Hipotesis).....	103
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	113
4.1	Hasil Penelitian.....	113
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	113
4.1.2	Deskripsi Responden	115
4.1.3	Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	115
4.1.4	Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	131
4.1.5	Hasil Analisis Akhir	136
4.2	Pembahasan	149
4.2.1	Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar Seni Rupa	149
4.2.2	Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa	155
4.2.3	Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa	160
4.3	Implikasi Penelitian	161
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	162
4.3.2	Implikasi Praktis	162
5.	PENUTUP	164
5.1	Simpulan.....	164
5.2	Saran	166
	DAFTAR PUSTAKA	169
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	175

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jumlah Populasi Penelitian	83
3.2 Hasil Penghitungan Sampel Penelitian	86
3.3 Angket Bentuk Skala <i>Likert</i>	96
3.4 Populasi Uji Coba	99
3.5 Sampel Uji Coba.....	100
3.6 Rekap Hasil Uji Validitas Angket	101
3.7 Output Uji Reliabilitas Angket Kreativitas.....	102
3.8 Output Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	102
3.9 Rentang Predikat Menurut KKM.....	105
3.10 Pedoman Konversi Analisis Korelasi Ganda.....	111
4.1 Jumlah Populasi Penelitian	114
4.2 Tempat Penelitian	114
4.3 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	115
4.4 Hasil Analisis Deskriptif Penelitian.....	116
4.5 Rentang Nilai Indeks	119
4.6 Rentang Predikat Menurut KKM.....	120
4.7 Frekuensi Penilaian Akhir Semester I Seni Rupa.....	121
4.8 Nilai Indeks Variabel Kreativitas	126
4.9 Nilai Indeks Variabel Motivasi Belajar	130
4.10 Hasil Uji Normalitas Data	132
4.11 Hasil Uji Linieritas X_1 dan Y	133
4.12 Hasil Uji Linieritas X_2 dan Y.....	134
4.13 Hasil Uji Multikolinieritas	134
4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas	135
4.15 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_1 dan Y	137
4.16 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_2 dan Y	139
4.17 Koefisien Korelasi	141
4.18 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_1 dan Y.....	141

4.19 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_2 dan Y	142
4.20 Hasil Analisis Regresi Ganda	143
4.21 Hasil Analisis Korelasi Ganda.....	145
4.22 Hasil Analisis Determinasi X_1 dan Y	146
4.23 Hasil Analisis Determinasi X_2 dan Y	146
4.24 Hasil Analisis Determinasi X_1 , X_2 dan Y	147
4.25 Hasil Uji F	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	78
3.1 Hubungan Antar Variabel Bebas Dan Variabel Terikat	87
4.1 Diagram Presentase Kreativitas Siswa L&P Tiap Indikator.....	128
4.2 Diagram Perbandingan Persentase Kreativitas Siswa L&P	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampirann	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Populasi Penelitian.....	176
2. Daftar Nama Siswa Sampel Penelitian	185
3. Daftar Nama Siswa Uji Coba	190
4. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur.....	191
5. Kisi-Kisi Instrumen Angket (Uji Coba).....	192
6. Angket Kreativitas dan Motivasi Belajar (Uji Coba).....	194
7. Deskriptor Penskoran Angket	200
8. Lembar Validitas Konstruksi Angket Oleh Penilai Ahli	201
9. Tabel Pembantu Analisis Angket Kreativitas (Uji Coba).....	225
10. Tabel Pembantu Analisis Angket Motivasi Belajar (Uji Coba).....	229
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas	233
12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	234
13. Output Uji Reliabilitas Angket Kreativitas	235
14. Output Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar.....	236
15. Kisi-Kisi Angket Penelitian Kreativitas.....	237
16. Kisi-Kisi Angket Penelitian Motivasi Belajar	238
17. Angket Kreativitas Siswa.....	239
18. Angket Motivasi Belajar Siswa.....	241
19. Tabel Pembantu Analisis Angket Penelitian Kreativitas	244
20. Tabel Pembantu Analisis Angket Penelitian Motivasi Belajar	252
21. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian.....	260

22. Tabel Kriteria Penilaian Hasil Belajar	265
23. Tabel Nilai Indeks Variabel Kreativitas.....	266
24. Tabel Nilai Indeks Variabel Motivasi Belajar	267
25. Daftar PAS Seni Rupa Populasi Penelitian.....	268
26. Nilai Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Sampel Penelitian.....	277
27. Output Uji Normalitas Data	282
28. Output Uji Linieritas Data.....	283
29. Output Uji Multikolinieritas.....	284
30. Output Uji Heteroskedastisitas.....	285
31. Output Analisis Regresi Sederhana.....	286
32. Output Analisis Korelasi Sederhana	287
33. Output Analisis Regresi dan Korelasi Ganda	288
34. Output Uji Determinasi	289
35. Output Uji F	290
36. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi	291
37. Daftar Jurnal Penelitian.....	292
38. Jadwal Uji Coba dan Penelitian	296
39. Surat Izin Penelitian dari PGSD UPP Tegal	297
40. Surat Izin Penelitian dari Bappeda dan Litbang.....	298
41. Surat Izin Penelitian dari Dinas P&K	299
42. Surat Izin Penelitian dari UPPD Tegal Selatan.....	300
43. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	301
44. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	310

BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab yang memaparkan tentang topik penelitian dan alasan sebuah penelitian dilakukan. Pada bab pendahuluan dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Uraianya sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap manusia yang menginginkan perubahan kearah lebih baik untuk kehidupan pribadinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, manusia berupaya menyerap ilmu pengetahuan, memperluas wawasan, melatih keterampilan, mengembangkan karakter kepribadian yang bermoral, serta menggali segala potensi yang dimilikinya. Bekal pendidikan menjadi pegangan manusia dalam menjalani kehidupan. Pendidikan memegang peran penting dalam memajukan suatu bangsa, karena dibalik bangsa yang maju pasti terdapat sumber daya manusia yang berkualitas. Pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas terus diupayakan pemerintah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Hal tersebut tentunya sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 disimpulkan bahwa, pendidikan adalah usaha yang secara sadar dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan potensi diri demi peningkatan kualitas hidup. Bekal pendidikan yang didapatkan oleh manusia, diharapkan menjadi pondasi agar tidak terombang-ambing oleh tantangan zaman dan mampu bersaing dalam kancah internasional. Penyelenggaraan pendidikan oleh lembaga pendidikan atau satuan pendidikan tidak dilaksanakan secara asal-asalan, karena pendidikan terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan dan memiliki sebuah tujuan.

Tujuan pendidikan diperlukan sebagai acuan untuk mencapai apa yang diharapkan. Tujuan pendidikan nasional termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 Ayat (1) yang berbunyi:

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

Tujuan pendidikan nasional merupakan suatu target yang perlu dicapai oleh siswa dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan dapat tercapai, apabila kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien. Hal tersebut menunjukkan bahwa tujuan pendidikan berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan di satuan pendidikan tidak terlepas dari

kurikulum yang berlaku. Kurikulum adalah suatu alat yang dijadikan pedoman atau acuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pemerintah pada tahun 2013 menetapkan kurikulum 2013 sebagai penyempurna kurikulum 2006. Kurikulum terdiri dari beberapa komponen yang saling mendukung.

Komponen kurikulum salah satunya yaitu materi atau isi yang memuat mata pelajaran. Pada kurikulum 2013, mata pelajaran di Sekolah Dasar dikelompokkan atas mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat (7) menyebutkan bahwa “mata pelajaran umum kelompok b sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) huruf b terdiri atas: a. Seni Budaya dan Prakarya; b. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan”.

Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada kurikulum 2013. Pembelajaran seni budaya di Sekolah Dasar terdiri dari pembelajaran seni musik, seni tari, dan seni rupa. Pada hakikatnya menurut Tarjo (2004:16) seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengekspresikan sebuah karya melalui garis, bidang atau bentuk, dan warna yang biasa disebut dengan istilah media rupa. Berdasarkan silabus, seni rupa pada mata pelajaran SBdP dikelas IV semester 1 memuat materi menggambar dan membentuk tiga dimensi serta membuat karya seperti kolase, montase dan mozaik. Pembelajaran seni penting di Sekolah Dasar karena dapat melatih siswa untuk menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri. Keseimbangan otak kanan dan otak kiri penting bagi siswa, karena dapat menunjang keberhasilannya dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pamadhi (2014:11.19) yang menjelaskan bahwa pendidikan seni dapat memenuhi kebutuhan naluri manusia, karena pada dasarnya secara naluri manusia menyukai keindahan. Rasa indah akan mendorong manusia tertarik pada sesuatu yang dinilai indah baginya, maka melalui pendidikan seni, otak kanan dan otak kiri manusia menjadi seimbang dan dapat bekerja secara simultan. Siswa yang dapat menggunakan kedua belahan otaknya dengan seimbang akan menjadi manusia yang unggul dan berprestasi. Hal ini tentunya dapat mendukung ketercapaian tujuan dari pelaksanaan pembelajaran di Sekolah, untuk itu diharapkan siswa mampu dilatih secara berkesinambungan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal melalui pembelajaran seni rupa.

Pembelajaran seni rupa yang berkualitas tentunya menjadi tujuan yang diharapkan mampu terwujud oleh setiap lembaga pendidikan. Peran dari berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan seperti kepala sekolah, guru, dan siswa sangat dibutuhkan untuk mewujudkannya. Kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, efektif dan efisien. Selain itu, kegiatan pembelajaran seni rupa yang dilakukan juga harus melibatkan baik pengetahuan, sikap, kreativitas, dan keterampilan siswa secara penuh agar dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran seni rupa yang telah ditentukan.

Tujuan pembelajaran seni rupa yang perlu dicapai oleh siswa tentunya membutuhkan suatu usaha dari siswa. Usaha yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan tersebut yaitu dengan cara belajar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang sifatnya permanen sebagai hasil dari suatu kegiatan baik praktik

maupun penguatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang diharapkan (Uno, 2017:23). Belajar tidak akan mungkin bisa terlepas dari sebuah pendidikan, karena belajar termasuk wahana utamanya (Prawira, 2018:149). Kualitas belajar yang baik, akan mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Kompri (2016:221) bahwa, belajar merupakan suatu perubahan, yang ditandai dengan peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang mendukung peningkatan taraf hidup seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang mengakibatkan terjadinya perubahan pada siswa meliputi perubahan sikap, keterampilan maupun pengetahuan setelah siswa mengikuti kegiatan belajar tersebut. Belajar berkaitan erat dengan hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, sedangkan siswa yang malas dalam belajar hasil belajarnya pun akan rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa, kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa akan berdampak pada hasil belajar.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dapat dilihat dari siswa setelah ia melewati berbagai pengalaman dalam belajarnya (Sudjana, 2016:22). Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang optimal.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nawawi dalam Susanto (2018:5) bahwa, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa terkait penguasaan terhadap materi pelajaran tertentu, yang dapat diketahui setelah siswa tersebut mengikuti kegiatan berupa tes dan kemudian hasilnya dinyatakan dalam bentuk skor. Pendapat lain dikemukakan oleh Rifa'i & Ani (2015:67) yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap siswa, setelah menempuh kegiatan belajarnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah pencapaian siswa dalam proses pembelajaran yang menyangkut ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar dapat menjadi salah satu indikator untuk menilai keefektifan dan kebermaknaan suatu kegiatan pembelajaran, pembelajaran bermakna dalam hal ini memiliki arti bahwa siswa tidak hanya sekedar memperoleh hasil belajar yang tinggi, akan tetapi siswa juga mampu mengaplikasikannya dalam dunia nyata. Kegiatan pembelajaran Seni rupa di SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, kebanyakan siswa apabila membuat suatu karya seni rupa masih cenderung monoton dan beberapa siswa belum berani menyatakan ide yang dimiliki ketika disuruh untuk berpendapat. Pendalaman materi seni rupa siswa juga masih kurang, sehingga hal tersebut tentunya memengaruhi hasil belajar siswa yang mengakibatkan beberapa siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang dapat memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal merupakan kondisi dari dalam diri siswa yang mencakup (1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; (2) kondisi

psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi eksternal merupakan kondisi dari luar diri individu yang memengaruhi hasil belajar seperti variasi mengajar guru dan tingkat kesulitan materi, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat (Rifa'i & Ani, 2015:78-9). Salah satu faktor internal yang erat kaitannya dan dapat menunjang hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yaitu kreativitas.

Kreativitas siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran seni rupa baik dalam kegiatan menuangkan ide yang dimilikinya ketika berpendapat maupun untuk menciptakan suatu karya yang estetis. Pembelajaran seni rupa di Sekolah memberikan kesempatan pada siswa untuk menuangkan imajinasinya, membangun perasaan estetikanya, melatih kecerdasan emosional, dan mengembangkan ide kreatifnya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Francesco (1958) dalam Prawira & Tarjo (2018:141) yang berpendapat bahwa, pendidikan seni di Sekolah berkontribusi membantu individu dalam mengembangkan mental, emosional, kreativitas, estetika, dan sosial. Jadi, kegiatan pembelajaran seni dapat diarahkan untuk menggali dan mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah kemampuan dalam mencipta suatu gagasan atau karya baru yang berbeda dengan yang sudah ada dan lahir dari kemampuan berfikir kreatif individu (Susanto, 2018:99). Siswa yang selalu menunjukkan cara berfikir kreatifnya akan mempermudah dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Munandar (2012:12) menjelaskan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi

individu dengan lingkungan sekitarnya, karena lingkungan dimana individu itu berada dapat menumbuhkan atau justru menghambat proses kreatifnya. Salah satu lingkungan yang dapat memengaruhi kreativitas siswa yaitu lingkungan Sekolah. Melalui pendidikan di Sekolah, kreativitas siswa dapat dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan faktor-faktor yang mendukung proses pengembangan kreativitas dan meminimalisir faktor-faktor yang menghambat terjadinya proses berfikir kreatif pada siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Ngalimun, dkk (2013:46) yang mendefinisikan kreativitas sebagai ciri khas bagi individu yang memiliki kemampuan menciptakan atau mengkombinasikan sesuatu sehingga bernilai baru, serta kreativitas dapat pula dilihat dari cara berfikir individu dalam mencari solusi untuk menyelesaikan masalah. Siswa yang kreatif akan selalu menggunakan kemampuannya untuk mencari ide agar persoalan yang dihadapi dalam kegiatan belajarnya dapat terpecahkan. Bahkan jika ide yang dimilikinya belum mampu memecahkan masalah yang dihadapi, maka siswa akan mencari alternatif lain. Pribadi kreatif yang dimiliki oleh seseorang akan menghantarkannya pada sebuah kesadaran untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

Berdasarkan beberapa pengertian kreativitas tersebut dapat disimpulkan bahwa, kreativitas adalah kemampuan seseorang meliputi kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan dalam menuangkan ide-ide yang dimilikinya. Ide tersebut diwujudkan melalui aktivitas membuat sesuatu yang baru atau mengembangkan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang memiliki keunikan tersendiri. Kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa masih kurang, karena siswa masih

belum berani mengekspresikan diri dalam berkarya tanpa harus ketergantungan dengan sebuah contoh. Siswa masih berfikir bahwa karya yang bagus harus sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh guru atau melihat karya temannya, sehingga kreativitas siswa kurang berkembang.

Perbedaan jenis kelamin turut berpengaruh terhadap perbedaan kreativitas. Elaborasi merupakan salah satu komponen berfikir kreatif, hasil penelitian yang dilakukan oleh Piaw (2014) yang berjudul "*Effects of Gender and Thinking Style on Students Creative Thinking Ability*" menunjukkan bahwa, ada perbedaan yang signifikan antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan, dilihat dari skor rata-rata elaborasi laki-laki sebesar 80,70, sedangkan perempuan 66,97. Hal ini menunjukkan bahwa, siswa laki-laki lebih baik dalam menguraikan ide-ide kreatifnya dari pada siswa perempuan.

Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif dalam dirinya, meskipun terkadang dalam bidang yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki kreativitas tinggi, dapat dikatakan bahwa orang tersebut memiliki kepribadian kreatif. Menurut Munandar (2012:35) ciri-ciri kepribadian kreatif yaitu ditandai dengan rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap suatu hal, anak menunjukkan minat dan menyukai kegiatan yang mendorong kreativitasnya, serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, dengan demikian akan cenderung lebih kritis dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran seni rupa di Sekolah memiliki faktor penunjang hasil belajar siswa selain kreativitas yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar adalah dorongan baik internal maupun eksternal yang menyebabkan siswa belajar

sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku (Uno, 2017:23). Motivasi seseorang dalam belajar berbeda-beda tergantung dengan faktor intrinsik dan ekstrinsik yang memengaruhinya. Faktor intrinsik yaitu faktor yang memengaruhi belajar yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, serta harapan akan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsik adalah faktor yang memengaruhi belajar yang berasal dari luar siswa diantaranya berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa, karena siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung akan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di Sekolah, sedangkan siswa yang mudah bosan atau malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa didalam dirinya tidak ada motivasi untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sumantri (2015:374) yang mendefinisikan motivasi belajar sebagai daya penggerak yang bisa berasal dari dalam maupun luar yang menggerakkan individu untuk melakukan kegiatan belajarnya, sehingga kemampuan dalam berfikir maupun dalam hal keterampilan dapat bertambah.

Motivasi belajar tentunya mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar, karena dengan adanya motivasi belajar seseorang akan bersemangat dalam menjalani aktivitas belajarnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik yang menimbulkan keinginan untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga siswa mampu mencapai tujuan yang telah

ditentukan dalam pembelajaran. Motivasi belajar siswa dapat memengaruhi hasil belajar, karena tanpa adanya motivasi, siswa akan malas dalam belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, begitu juga sebaliknya.

Sardiman 2007 dalam Sumantri (2015:383) menjelaskan ciri motivasi belajar seseorang ialah: (1) tekun; (2) pantang menyerah; (3) menghadapi kesulitan dengan ulet; (4) tidak mudah patah semangat; (5) tidak berhenti untuk terus berprestasi; (6) memiliki minat yang tinggi dalam belajar; (7) menyukai kerja sendiri; (8) bekerja keras dalam belajar; (9) tidak mudah terombang-ambing oleh pendapat orang lain; (10) berpegang teguh dengan pendapat yang diyakininya; dan (11) menyukai tantangan dan senang mencari solusi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran SBdP khususnya seni rupa, motivasi belajar siswa berbeda-beda ada yang rendah, sedang, dan tinggi. Siswa yang motivasi belajarnya rendah, tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran seni rupa terutama ketika membahas tentang teori. Siswa juga masih banyak yang pasif dalam pembelajaran terutama yang kurang menyukai bidang seni rupa.

Kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP khususnya materi seni rupa kurang dikembangkan secara optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil karya seni siswa, misalnya dalam materi menggambar bebas yang cenderung monoton. Siswa juga masih banyak yang belum berani menuangkan ide kreatifnya dalam pembelajaran, hal ini disebabkan karena siswa khawatir apa yang dilakukannya

salah terutama ketika bertanya jawab seputar materi seni rupa. Ketika ada kegiatan praktek membuat karya senipun, tingkat ketergantungan siswa terhadap contoh dari guru ataupun temannya masih tergolong cukup tinggi.

Masalah lainnya yang terjadi pada pembelajaran SBdP menurut guru yaitu pendalaman materi seni rupa siswa kurang. Guru juga merasa kurang menguasai materi seni rupa karena bukan bidangnya, sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Masalah lain yang timbul yaitu tidak semua guru menggunakan rubrik penilaian dalam menilai hasil karya seni rupa siswa. Dukungan orang tua bagi siswa dalam pembelajaran seni rupa juga masih kurang, karena orang tua lebih mementingkan pelajaran lainnya seperti matematika. Beberapa masalah tersebut tentunya berpengaruh pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar seni rupa dimana beberapa siswa masih mendapat nilai dibawah KKM .

Penulis terinspirasi melakukan penelitian ini dari beberapa penelitian terdahulu. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sobandi (2017) mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Pangandaran”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa sudah baik dibuktikan dari perolehan skor penilaian motivasi belajar Bahasa Indonesia sebesar 70,11%; (2) hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif dan psikomotor; dan (3) motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 5,7% sedangkan sisanya 94,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Tahir & Marniati (2018) dari Universitas Sembilanbelas November Kolaka dengan judul “Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Jenis Kelamin (Studi Kasus di MAN 1 Kolaka). Penelitian ini menunjukkan: (1) terdapat hubungan antara kreativitas belajar dengan prestasi belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh jenis kelamin; (2) pola hubungan yang terbentuk adalah pola hubungan searah, yaitu kreativitas belajar yang tinggi akan menyebabkan tinggi pula prestasi belajar matematika siswa begitu pula sebaliknya; dan (3) perbedaan jenis kelamin berpengaruh signifikan terhadap kreativitas dan prestasi belajar matematika siswa. Ini berarti bahwa dalam pembelajaran matematika selain memperhatikan kreativitas, guru juga perlu memperhatikan jenis kelamin siswa, terutama apabila guru ingin memberikan suatu perlakuan. Penelitian yang dilakukan juga meneliti tentang kreativitas, namun kreativitas siswa sekolah dasar bukan kreativitas siswa MAN.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Permatasari (2018) dari Universitas Balikpapan yang berjudul “Kreativitas dan Hasil Belajar (Studi tentang Mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Balikpapan)”. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Permatasari menunjukkan bahwa: (1) terdapat hubungan linier yang signifikan antara kreativitas dan hasil belajar; dan (2) hubungan antara kreativitas dan hasil belajar sebesar 0,776 dengan besar pengaruh 60,2%. Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari meneliti hubungan antara kreativitas dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis melakukan penelitian terhadap tiga variabel. Ketiga variabel tersebut adalah kreativitas, motivasi belajar, dan hasil belajar yang dilakukan di SD yang berada di Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Penelitian yang dilakukan berjudul “Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan cara peneliti mengenali masalah yang muncul dari suatu objek yang dijadikan sebuah penelitian. Identifikasi masalah dilakukan peneliti dengan tujuan untuk menentukan ruang lingkup permasalahan. Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Hasil belajar seni rupa siswa masih ada yang dibawah KKM.
- (2) Siswa belum punya keberanian untuk menuangkan ide kreatifnya, karena merasa khawatir idenya salah.
- (3) Ketergantungan siswa terhadap contoh dari guru atau temannya masih tinggi, sehingga kreativitas siswa kurang dikembangkan.
- (4) Motivasi belajar siswa ada yang tinggi, sedang, dan rendah.
- (5) Siswa yang tidak menyukai pelajaran seni, motivasi belajarnya kurang.
- (6) Kemampuan siswa dalam membuat karya seni rupa masih kurang, sehingga hasil belajar siswa tergolong rendah dan cenderung monoton.
- (7) Guru merasa kurang menguasai materi seni rupa, karena bukan bidangnya.
- (8) Kurang adanya dukungan dari orang tua dalam pembelajaran seni rupa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian ini yaitu:

- (1) Kreativitas yaitu kemampuan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan kreatifnya dalam pembelajaran seni rupa.
- (2) Motivasi belajar yaitu dorongan baik dari dalam diri siswa maupun dari luar yang menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
- (3) Hasil belajar siswa PAS kelas IV pada mata pelajaran SBdP materi seni rupa semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Bagaimana pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?
- (2) Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?
- (3) Bagaimana pengaruh kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang hendak dicapai dalam penelitian sehingga penelitian dapat terarah dengan jelas. Uraiannya sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum merupakan tujuan yang melingkupi secara keseluruhan sebuah penelitian yang dilakukan. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan tujuan yang lebih spesifik dan rinci dari sebuah penelitian yang dilakukan. Penelitian ini memiliki tujuan khusus yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan penelitian ini dilakukan. Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut ini dijelaskan manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis, dapat menambah kontribusi dalam bidang pendidikan khususnya dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa yang dapat menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar, sebagai rujukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian berikutnya dengan aspek kajian penelitian yang berbeda, serta sebagai bahan bacaan atau kajian oleh pendidik mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar seni rupa, diantaranya yaitu kreativitas dan motivasi belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis merupakan manfaat yang secara langsung terkait dengan kegunaan penelitian ini dan dapat dirasakan baik bagi individu, kelompok, maupun organisasi. Manfaat praktis dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Manfaat praktis penelitian ini yaitu:

1.6.2.1 Bagi Siswa

Manfaat praktis yang dapat diperoleh siswa dari penelitian ini yaitu, menambah motivasi belajar dan memberi kesempatan siswa untuk menumbuhkan potensi kreatif dan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memotivasi guru untuk menumbuhkan kreativitas siswa dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran seni rupa, sehingga guru dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran seni rupa yang menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan. Hal ini dimaksudkan agar hasil belajar siswa meningkat.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan atau wawasan bagi pihak sekolah dalam hal pengembangan pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan efisien sehingga sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil dari penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga menambah bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan tentang kreativitas dan motivasi belajar siswa.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan bab yang terdiri dari kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Kajian teori membahas konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian. Kajian empiris memaparkan penelitian yang relevan sehingga memperkuat sebuah penelitian. Kerangka berpikir dibuat sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian, dan hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara dari rumusan masalah. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Bagian kajian teori akan menyajikan berbagai teori tentang variabel-variabel yang diteliti. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar acuan penelitian ini yang diambil dari berbagai sumber. Kajian teori dalam penelitian ini membahas konsep dasar belajar, konsep dasar kreativitas, konsep dasar motivasi belajar, dan konsep dasar seni rupa. Uraianya sebagai berikut:

2.1.1 Konsep Dasar Belajar

Pembahasan konsep dasar belajar bertujuan untuk memaparkan berbagai teori dari beberapa ahli mengenai pemikiran-pemikiran tentang belajar. Konsep dasar belajar yang diuraikan dalam bagian ini meliputi pengertian belajar, ciri-ciri belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, pembelajaran, pengertian hasil belajar, hasil belajar seni rupa, dan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan manusia yang dilakukan secara sadar yang berorientasi pada perolehan informasi dan ilmu pengetahuan. Hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh manusia dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku pada diri orang tersebut setelah melewati aktivitas belajarnya. Hal tersebut senada dengan pendapat Susanto (2018:4) yang mendefinisikan belajar adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan seseorang dengan tujuan memperoleh suatu pemahaman dan pengetahuan baru mengenai sesuatu hal yang ingin dikuasai dan berdampak pada perubahan perilaku.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Uno (2015:22) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang terkait dengan perilaku seseorang yang didapat setelah adanya suatu usaha yang dilakukan serta pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sumantri (2015:2) berpendapat bahwa, belajar merupakan perubahan perilaku yang didasarkan atas pengalaman atau dari pembelajaran yang direncanakan oleh seseorang. Belajar merupakan suatu proses yang dialami seseorang bukan hanya sekedar mengingat hal yang telah dipelajarinya saja dan tidak pula terbatas pada suatu hasil atau tujuan. Hasil dari belajar akan menunjukkan suatu perubahan sikap bukan hanya suatu penguasaan hasil latihan (Hamalik, 2015:36).

Kompri (2016:219) dengan pendapatnya mengatakan bahwa, belajar dapat dikatakan sebagai komponen sebuah ilmu pendidikan yang berkaitan dengan hal yang ingin dicapai dan sebagai pedoman interaksi yang sifatnya eksplisit maupun implisit. Kemampuan individu untuk menangkap isi dan pesan dalam belajar

menggunakan kemampuan pada ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif yaitu kemampuan individu yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran dan pemahamannya mengenai suatu ilmu yang dipelajari. Ranah afektif yaitu kemampuan individu yang berkenaan dengan perasaan, emosi, dan sikap. Ranah psikomotorik yaitu kemampuan individu yang berkenaan dengan keterampilan meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang belajar menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu dengan sengaja dan dalam keadaan sadar, yang mengakibatkan perubahan sikap dan perilaku sebagai bentuk hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu setelah adanya proses belajar bersifat relatif menetap, yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Jika setelah belajar tidak terjadi perubahan perilaku, maka dapat dikatakan dalam diri individu tersebut tidak berlangsung proses belajar.

2.1.1.2 Ciri-ciri belajar

Proses belajar yang dilakukan oleh siswa akan dapat memunculkan suatu perubahan yang dapat dilihat secara nyata. Siswa yang telah mengalami proses belajarnya akan dapat dilihat dari berbagai aspek sebagai ciri-ciri yang menandainya. Menurut Purwanto 1991 dalam Kompri (2016: 217-18), beberapa komponen penting sebagai ciri dari aktivitas belajar yang dilakukan siswa yaitu; (1) Perilaku siswa akan berubah setelah belajar; (2) Perubahan yang terjadi disebabkan oleh adanya latihan secara terus menerus atau pengalaman masa lalu;

(3) perubahan yang terjadi karena proses belajar, sifatnya relatif permanen dan mencakup berbagai aspek kepribadian.

Terdapat tiga ciri yang tampak dari seseorang yang belajar, yaitu (1) terdapat suatu objek bisa berupa pengetahuan, sikap, atau keterampilan yang ingin dikuasai; (2) adanya suatu proses interaksi antara seseorang dengan sumber belajar; dan (3) terjadi suatu perubahan perilaku pada seseorang setelah mempelajari suatu objek tertentu (Uno,2017:16). Siswa yang belajar dapat diidentifikasi dari ciri yang nampak. Ciri-ciri tersebut sangat mendasar, karena tanpa adanya objek yang dipelajari atau tidak terjadi perubahan perilaku setelah terjadi interaksi dengan sumber belajar, maka dapat dikatakan siswa tersebut tidak belajar.

Hamalik (2015:49-50) menjelaskan bahwa, belajar sesungguhnya memiliki karakteristik tertentu: (1) belajar berbeda dengan kematangan; (2) belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental; (3) ciri belajar yaitu hasilnya relatif permanen. Belajar erat kaitannya dengan perubahan perilaku, namun jika perubahan perilaku tersebut terjadi tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dapat dikatakan bahwa perubahan itu karena kematangan bukan karena belajar. Perubahan perilaku juga bisa disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental, misalnya sakit atau kurang gizi. Gejala-gejala seperti kelelahan, konsentrasi kurang, terjadinya kejenuhan semua dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku, namun tidak bisa digolongkan sebagai belajar. Perubahan tingkah laku sebagai bentuk dari hasil belajar yang sesungguhnya bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku yang

disebabkan oleh belajar berupa perilaku yang nyata dan dapat diamati. Misalnya seseorang bukan hanya mengetahui sesuatu yang perlu diperbuat, melainkan melakukan perbuatan itu secara nyata. Jadi istilah menetap menunjukkan perilaku yang dikuasai secara mantap berkat suatu latihan dan pengalaman.

Driscoll dalam Uno (2017:15) menyatakan, ada dua hal yang hendaknya dipahami dalam belajar, yaitu (1) perubahan yang menetap; dan (2) hasil belajar yang didapat siswa sebagai dampak dari interaksi dengan lingkungan. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa, untuk dapat mengetahui individu telah melakukan kegiatan belajar atau tidak dapat dilihat dari perubahan perilaku. Perilaku tersebut bersifat menetap yang ditunjukkan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku tersebut dapat dibandingkan antara sebelum dan sesudah individu tersebut melakukan aktivitas belajar. Apabila terjadi perubahan perilaku yang sesuai dengan kriteria keberhasilan belajar, maka dapat dikatakan bahwa individu tersebut telah belajar.

Berdasarkan beberapa karakteristik atau ciri belajar yang telah dikemukakan oleh ahli dapat disimpulkan bahwa, beberapa hal yang menandakan siswa telah melakukan aktivitas belajar yaitu, dapat dilihat dari objek yang menjadi tujuan untuk dikuasai. Adanya objek yang ingin dikuasai, mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai target atau tujuan tersebut. Target atau tujuan yang telah tercapai, akan memunculkan suatu perubahan perilaku sebagai bentuk hasil belajar dari suatu kegiatan, interaksi dengan lingkungan atau pengalaman yang telah dilakukan. Perubahan perilaku setelah belajar akan terus melekat pada diri siswa karena sifatnya permanen.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar

Belajar merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan, proses belajar mengajar di Sekolah pasti akan menimbulkan perubahan pada beberapa aspek sebagai hasil dari proses yang telah dialami. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran di Sekolah, bergantung pada pola kegiatan belajar siswa yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kompri (2016:227) menjelaskan bahwa secara garis besar, proses belajar dipengaruhi oleh, (1) faktor internal yaitu faktor dari dalam yang meliputi, faktor fisiologis yaitu jasmani dan faktor psikologis, yang meliputi kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat; dan (2) faktor eksternal yaitu faktor dari luar yang meliputi, lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya, sedangkan lingkungan nonsosial atau instrumental, yaitu kurikulum, program, fasilitas belajar, dan guru.

Slameto (2013:54-72) menggolongkan faktor-faktor yang memengaruhi kegiatan belajar menjadi dua golongan, yakni faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor dari dalam yang dapat memengaruhi belajar individu meliputi, (1) faktor jasmaniah, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang yang mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi jiwa seseorang yang mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan; (3) faktor kelelahan, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi jasmani dan rohani seseorang. Faktor kelelahan dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani seperti lemah, lunglai, dan kecapean serta kelelahan rohani seperti kelesuan dan kebosanan.

Faktor ekstern adalah faktor yang dapat berpengaruh yang berasal dari luar diri individu meliputi: (1) faktor keluarga, peran keluarga penting dalam memberikan pengaruh pada siswa dalam kegiatan belajar berupa cara mendidik, hubungan antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua dan latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah turut berpengaruh, seperti metode mengajar guru, kurikulum yang digunakan, hubungan guru dengan siswa, kedisiplin sekolah, kondisi ruang kelas dan tugas rumah; dan (3) faktor masyarakat yang turut berpengaruh yaitu teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, kegiatan dalam masyarakat dan media massa.

Djamarah (2015:176-205) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi belajar terdiri dari dua, yaitu faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor dari luar juga turut berpengaruh terhadap kegiatan belajar seseorang yang meliputi: (1) lingkungan, yang terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya; dan (2) instrumental, terdiri dari kurikulum yang berlaku, program sekolah, sarana dan fasilitas belajar, dan kompetensi guru. Faktor yang berasal dari dalam yang dapat memberikan dampak dalam belajar meliputi: (1) faktor fisiologis, meliputi kondisi fisiologis maupun kondisi panca indra; dan (2) faktor psikologis, meliputi minat, kecerasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik simpulan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar meliputi dua faktor: (1) faktor internal, yaitu faktor dalam diri siswa seperti kondisi fisik dan psikologisnya; (2) faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar siswa, seperti faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kerjasama yang baik antara keluarga, sekolah dan

masyarakat dalam memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatannya juga dibutuhkan, agar kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dapat memperoleh hasil yang optimal. Kedua faktor tersebut sangat penting untuk diperhatikan, karena dapat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

2.1.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang sangat penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang memandu dan membimbing siswa supaya dapat belajar dengan kualitas yang baik (Susanto, 2018:19.) Pendapat lain dikemukakan oleh Hamalik (2015:57) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi dari berbagai unsur, unsur tersebut terdiri dari unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan langkah-langkah kegiatan yang saling menyatu dan memengaruhi satu dengan yang lain, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Unsur manusia dalam pembelajaran terdiri dari siswa, guru, kepala sekolah dan tenaga lainnya yang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. Unsur material terdiri dari buku, alat tulis, papan tulis, dan spidol/kapur. Unsur fasilitas dan perlengkapan meliputi ruang kelas, komputer, LCD dan berbagai fasilitas lain yang mendukung kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan meliputi metode pembelajaran, model pembelajaran,

Pendapat lain dikemukakan oleh Briggs 1992 dalam Rifa'i dan Ani (2015:86) menyatakan bahwa, pembelajaran adalah serangkaian kejadian yang memberikan pengaruh dan bekal pada siswa sehingga untuk selanjutnya siswa tersebut akan lebih mudah dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai usaha membimbing yang diberikan oleh guru dalam memfasilitasi siswa, agar siswa dapat mengkonstruksi pemahamannya mengenai suatu pengetahuan yang dipelajari. (Ratumanan, 2015:10).

Berdasarkan konsep tentang pembelajaran yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar, dimana dalam kegiatan tersebut terjadi proses interaksi. Interaksi yang terjadi melibatkan berbagai pihak antara lain interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan. Dicitrakan dengan adanya materi yang dipelajari oleh siswa, yang melibatkan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan membantu siswa untuk memperoleh suatu pengetahuan atau kemampuan tertentu.

2.1.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran akan mengarah pada pencapaian tujuan tertentu yang menghasilkan suatu perubahan perilaku siswa yang biasa disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang mencakup berbagai aspek yang dapat dilihat dari siswa setelah ia melewati pengalaman dalam belajarnya (Sudjana, 2016:22). Hal tersebut senada dengan pendapat Uno (2017:17) bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang dialami oleh siswa dalam kegiatan belajarnya, yang memunculkan suatu kemampuan baru yang dimiliki siswa setelah proses belajarnya selesai. Penambahan kemampuan baru yang dimiliki oleh siswa menjadi indikator untuk mengukur apakah siswa telah mencapai hasil belajar yang diharapkan atau belum. Tanpa adanya penambahan kemampuan, maka dapat dikatakan tidak ada hasil belajar yang tampak dari siswa tersebut.

Prawira & Tarjo (2018:147) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa tidak selamanya mutlak berupa perilaku yang tampak, ada kalanya hasil belajar tersebut berbentuk sebuah potensi yang membutuhkan proses untuk segera tampak. Kingsley dalam Sudjana (2016:22) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu, (1) keterampilan serta kebiasaan yang dimiliki siswa, (2) pengetahuan dan pengertian terhadap suatu hal tertentu, dan (3) sikap siswa beserta cita-citanya. Bahan yang telah ditetapkan didalam kurikulum dapat diisi untuk masing-masing macam belajar tersebut agar selaras. Bahan sebagai materi yang dipelajari siswa akan memberikan pengaruh pada siswa berupa penambahan keterampilan, pengetahuan maupun perubahan sikap.

Bloom dalam Sudjana (2016:22-3) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotoris (keterampilan). Ranah kognitif yang berkenaan dengan intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) pengaplikasian, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) evaluasi. Ranah afektif yang berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek, yaitu (1) penerimaan, (2) reaksi, (3) penilaian, (4) organisasi, dan (5) internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak seseorang yang meliputi enam aspek, yakni (1) gerakan refleks, (2) terampil gerakan dasar, (3) kemampuan persepsi, (4) keharmonisan atau ketepatan, (5) gerakan keterampilan yang kompleks, (6) gerakan ekspresif dan interpretatif. Hasil belajar perlu mencakup ketiga ranah tersebut. Ketiga ranah tersebut sangat penting dalam dunia pendidikan karena dijadikan sebuah objek penilaian hasil belajar siswa.

Hal tersebut senada dengan pendapat Susanto (2018:5) yang mengemukakan bahwa, hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa secara sadar yang melibatkan indera yang dimilikinya dan dapat mengakibatkan perubahan pada diri siswa. Perubahan tersebut mencakup beberapa aspek seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif berkenaan dengan pengetahuan, aspek afektif berkenaan dengan sikap, dan aspek psikomotor berkenaan dengan keterampilan. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui banyaknya latihan yang ditempuh dan pengalaman berulang yang dilakukan oleh siswa.

Hasil belajar yang telah dipaparkan berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat diambil sebuah kesimpulan. Jadi, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan pada diri siswa yang terjadi setelah adanya proses belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan tertentu yang dikuasai oleh siswa, yang mencakup tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Siswa yang mampu mencapai ketiga ranah tersebut setelah belajar, maka dapat dikatakan pencapaian siswa dalam proses dan hasil belajarnya telah berhasil, begitu pula sebaliknya. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur kualitas belajar yang dilakukan oleh siswa.

2.1.1.6 Hasil Belajar Seni Rupa

Pembahasan sebelumnya telah diuraikan arti dari sebuah kata hasil belajar menurut pandangan beberapa ahli. Hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa secara sadar yang melibatkan indera yang dimilikinya dan dapat mengakibatkan perubahan pada siswa (Sudjana, 2016:22).

Kemampuan tersebut dapat dilihat dari aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Hal ini senada dengan pendapat Bloom dalam Rifa'i dan Ani (2015:60) yang menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif menekankan aspek intelektual, ranah afektif menekankan pada aspek sikap serta ranah psikomotorik yang menekankan pada aspek kemampuan fisik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar secara umum, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar dalam pembelajaran seni rupa yaitu perubahan pada diri siswa setelah melakukan kegiatan belajar seni rupa, yang ditandai dengan kemampuan baru yang dimiliki oleh siswa berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Ciri khas yang bisa diamati dari hasil kegiatan belajar siswa yaitu siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa dan siswa yang awalnya tidak paham menjadi paham. Sama halnya dengan pembelajaran lain yang menekankan hasil belajar pada tiga ranah, pembelajaran seni rupapun menekankan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar seni rupa siswa, dalam penilaiannya mencakup tes tertulis dan tes praktek. Pembelajaran seni rupa dalam kurikulum 2013 nilai harian ada yang berbentuk tes tertulis dan ada yang berbentuk praktek serta untuk nilai PAS berbentuk nilai tes tertulis. Penullis tertarik dengan hasil belajar tes tertulis, karena penilaian tes tertulis dapat dinilai secara objektif, sedangkan untuk penilaian praktek, tidak dapat dikatakan penilaian tersebut objektif. Hal ini dikarenakan setiap orang memiliki penilaian yang berbeda-beda karena seni merupakan selera masing-masing individu.

2.1.1.7 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tentunya sangat penting karena menjadi salah satu indikator yang perlu dicapai oleh siswa dalam setiap pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Susanto (2018:12) menyatakan bahwa berdasarkan teori Gestalt tentang belajar, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, (1) siswa itu sendiri, faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi kemampuan berfikir atau intelektual, motivasi, minat serta kesiapan siswa; dan (2) lingkungan, faktor yang berasal dari luar siswa, meliputi sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan sekolah, keluarga dan lingkungan tempat tinggal siswa.

Menurut pandangan sistem, Makmun (1995) dalam Taufiq, Mikarsa & Prianto (2012:5.20-1) mengemukakan ada beberapa faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar di sekolah yaitu, (1) faktor *input*, meliputi *raw input* yang menggambarkan ciri-ciri dan kondisi individu baik fisik maupun psikis, *instrumental input* mencakup instrumen yang ada dalam kegiatan belajar mengajar yang meliputi kurikulum, materi, guru dan strategi mengajarnya, serta sarpras, *environmental input* yang berkaitan dengan lingkungan geografis, fisik, sosial dan budaya; (2) faktor *prosess*, yaitu faktor yang menggambarkan terjadinya interaksi antara ketiga masukan tersebut dalam kegiatan belajar yang dilakukan di Sekolah; dan (3) *faktor output*, berupa perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik setelah melalui kegiatan belajarnya.

Pendapat Rifa'i dan Ani (2015:78-9) juga memiliki kesamaan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gestalt, bahwa faktor-faktor yang memberikan

kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal yaitu kondisi dari dalam siswa yang turut berpengaruh meliputi (1) kondisi fisik, seperti kesehatan tubuh; (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kesempurnaan dan kondisi fisik juga psikis yang dimiliki oleh siswa perlu dijaga karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar. Beberapa faktor eksternal meliputi variasi mengajar guru, tingkat kesulitan materi, suasana belajar, lingkungan sekolah, dan budaya belajar masyarakat.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman 2007 dalam Susanto (2018:12-3), hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya yaitu: (1) faktor internal yang dapat memengaruhi kemampuan belajar siswa diantaranya ada kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan; dan (2) faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Perhatian dan dukungan orang tua yang kurang terkait dengan pendidikan anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ruseffendi 1991 dalam Susanto (2018:14-8) mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: (1) kecerdasan, yang dibagi menjadi tiga aspek yakni, *direction*, *adaptation*, dan *criticism*; (2) kesiapan anak, tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagai mana mestinya dalam proses belajar; (3) bakat anak, yaitu

potensi yang dimiliki untuk mencapai keberhasilan; (4) kemauan belajar, yaitu keinginan siswa untuk belajar; (5) minat anak, yaitu keinginan yang besar terhadap sesuatu; (6) model penyajian materi, yaitu model dalam menyampaikan materi pelajaran yang menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti; (7) pribadi dan sikap guru yang tercermin dari sikap, ucapan dan perilakunya; (8) suasana belajar, yaitu suasana pengajaran yang tenang; (9) kompetensi guru, yaitu berkompoten dalam bidangnya dan menguasai bahan yang akan diajarkan serta mamapu memilih metode belajar yang tepat; dan (10) kondisi masyarakat, yaitu berbagai macam tingkah laku dan latar belakang pendidikan masyarakat.

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang turut berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu: (1) faktor intern, yakni faktor diri dalam yang memengaruhi hasil belajar meliputi kecerdasan, kesehatan, sikap, kesiapan belajar, bakat, keterampilan, kreativitas, minat dan motivasi belajar; (2) faktor ekstern, yakni faktor luar dari siswa yang turut memengaruhi hasil belajar meliputi lingkungan, suasana belajar, kompetensi guru, keluarga dan masyarakat. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut. Oleh karena itu, faktor intern dan ekstern perlu dioptimalkan dalam proses pembelajaran agar mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.1.2 Konsep Dasar Kreativitas

Hal-hal yang akan dibahas pada bagian kreativitas yaitu pengertian kreativitas, ciri-ciri kreativitas, tahap-tahap kreativitas dan faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

2.1.2.1 Pengertian Kreativitas

Setiap individu pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya meskipun dalam bidang yang berbeda-beda dengan kadar yang berbeda pula. Kreativitas dapat menyumbangkan keberhasilan bagi kehidupan, untuk itu dimulai sejak dini siswa perlu mendapat ruang untuk menuangkan ide kreatifnya. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Barron 1982 dalam Ngalimun, dkk 2013:44). Pendapat yang senada dikemukakan oleh Susanto (2018:99) yang menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan dalam mencipta suatu gagasan atau karya baru yang berbeda dengan yang sudah ada.

Kreativitas sebagai suatu ciri khas bagi individu yang memiliki kemampuan mencipta atau mengkombinasi sesuatu sehingga bernilai baru, serta kreativitas dapat pula dilihat dari cara berfikir individu dalam mencari solusi untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, (Ngalimun, dkk, 2013:46). Menurut pendapat Downing 1997 dalam Sani (2017:13) kreativitas merupakan suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, yang dilakukan dengan cara menyusun kembali bagian-bagian yang sudah ada.

Definisi-definisi kreativitas dikelompokkan kedalam empat katagori, yaitu: (1) *product*, menekankan kreativitas dari karya yang dihasilkan baik sifatnya baru ataupun kombinasi dari karya yang sudah ada; (2) *person*, memandang kreativitas dari karakteristik pribadi orang yang kreatif; (3) *procces*, menekankan pada suatu alur berlangsungnya suatu perilaku kreatif; (4) *press*, menekankan pada pentingnya faktor yang mendukung timbulnya kreativitas (Torrance 1981 dalam Ngalimun, dkk. 2013:45-6).

Munandar (2012:12) berpendapat bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya. Lingkungan dimana individu berada berpengaruh terhadap kreativitas, ada yang menumbuhkan atau justru menghambat proses kreatif. Salah satu lingkungan yang dapat memengaruhi kreativitas siswa yaitu lingkungan sekolah. Melalui pendidikan di Sekolah, kreativitas siswa dapat dikembangkan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, kreativitas adalah kemampuan seseorang yang meliputi kemampuan berfikir kreatif maupun kemampuan dalam menuangkan ide baru yang dimilikinya. Ide tersebut diwujudkan melalui aktivitas membuat sesuatu yang baru atau mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru dan memiliki keunikan. Kemampuan berfikir kreatif dapat terlihat dari cara seseorang mencari solusi untuk menyikapi sebuah permasalahan.

2.1.2.2 Tahap-tahap Kreativitas

Piirto 1992 dalam Munandar (2012:39) mengemukakan ada empat tahapan proses kreatif meliputi: (1) persiapan, pada tahap ini seseorang berusaha mengumpulkan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi; (2) inkubasi, pada tahap ini individu tidak memikirkan masalah secara sadar melainkan menghadapinya dalam alam prasadar; (3) iluminasi, pada tahap ini sudah timbul gagasan dalam diri individu yang kemudian dimunculkan sebagai gagasan baru; dan (4) verifikasi, pada tahap ini gagasan/ide yang telah muncul akan dievaluasi secara kritis dan dilakukan pengujian antara gagasan dengan kenyataan yang ada.

2.1.2.3 Indikator atau Ciri-ciri Kreativitas

Guilford 1969 dalam Pamadhi (2014:3.14) memandang bahwa kreativitas ditandai dengan adanya: (1) *fluency*, yaitu ciri kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan baru yang dimiliki guna memecahkan sebuah masalah yang dihadapi; (2) *flexibility*, yaitu ciri kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang untuk beradaptasi dan bertahan dalam berbagai situasi; (3) *elaboration*, yaitu ciri kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau menyusun suatu karya yang lebih lengkap dan lebih terperinci; dan (4) *originality*, yaitu suatu ciri kreativitas yang dipandang dari segi kemampuan seseorang dalam merespon masalah yang dihadapi dengan cara memberi solusi baru yang tepat sebagai jalan keluar dari permasalahan tersebut.

Sund 1975 dalam Slameto (2013:147-8), menyatakan bahwa potensi kreatif yang dimiliki individu dapat dikenal melalui ciri-ciri: (1) memiliki hasrat keingintahuan yang tinggi terhadap hal yang belum diketahui; (2) menerima pengalaman baru yang ia temui; (3) pandai dalam menghadapi berbagai situasi; (4) memiliki keinginan yang tinggi untuk menemukan apa yang dipertanyakan; (5) lebih cenderung tertantang dalam menghadapi tugas yang berat; (6) suka mencari jawaban yang luas dan mendalam; (7) selalu aktif dalam menyelesaikan tugas yang dimiliki; (8) memiliki pemikiran yang luwes; (9) senang menanggapi pertanyaan dan serta cenderung memberi jawaban yang luas; (10) ahli dalam hal menganalisis; (11) memiliki semangat yang tinggi; (12) memiliki daya abstraksi; (13) senang membaca dan memiliki wawasan yang cukup luas.

Munandar (2012:71) mengemukakan subskala 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; (10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian ciri-ciri kreativitas tersebut, maka yang dimaksud dengan pribadi kreatif adalah seseorang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru, memiliki daya imajinasi yang kuat, dan peka terhadap masalah yang ada disekitarnya. Orang yang kreatif juga memiliki keberanian untuk menuangkan gagasannya. Maka tak jarang orang yang kreatif mampu mencapai keberhasilan dalam hidupnya. Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar, selanjutnya dijadikan indikator untuk penyusunan instrumen angket dalam penelitian ini.

2.1.2.4 Faktor- Faktor yang Memengaruhi Pengembangan Kreativitas

Potensi kreatif yang melekat pada diri siswa merupakan anugerah, kreativitas ini perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar. Pengembangan kreativitas tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Munandar 1988 dalam Ngalimun, dkk (2013:55-6) menguraikan beberapa faktor yang memengaruhi kreativitas adalah: (1) usia seseorang; (2) latar belakang pendidikan orang tua; (3) fasilitas yang tersedia; dan (4) pemanfaatan waktu luang dalam kehidupan sehari-hari. Usia memengaruhi kreativitas seseorang, begitu pula dengan tingkat pendidikan orang tua berupa cara mendidik dan memfasilitasi serta mengajarkan cara memanfaatkan waktu luang.

Davis 1973 dalam Slameto (2013:154-160) menguraikan tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas yaitu: (1) sikap individu, pengembangan sikap percaya diri siswa perlu dikembangkan dan rasa keingin-tahuan siswa juga perlu dibangkitkan. Hal ini bertujuan agar siswa terlatih untuk menemukan gagasan dalam pemecahan masalah; (2) kemampuan dasar yang diperlukan, mencakup kemampuan berfikir konvergen dan divergen seperti memikirkan tahap dari masalah, memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan, mengumpulkan informasi yang dapat membantu; (3) teknik-teknik yang digunakan, seperti melakukan pendekatan *inquiry*, menggunakan teknik berdiskusi yang memberi kesempatan siswa untuk memberi saran, memberi penghargaan bagi prestasi kreatif siswa, dan meningkatkan pemikiran kreatif siswa melalui banyak media.

Nursito 2011 dalam Sumantri (2015:114) mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang mengacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu: *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboratin*, dan *sensitivity*. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan individu dalam mengemukakan ide atau gagasannya sebagai suatu solusi untuk memecahkan suatu permasalahan. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan individu menghasilkan berbagai ide yang luwes sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan individu memberikan respon yang berbeda dan unik. *Elaboration* (keterampilan), yaitu kemampuan individu mengarahkan ide secara lengkap untuk mewujudkannya menjadi kenyataan. *Sensitiviy* (kepekaan), yaitu kepekan individu dalam berbagai situasi.

Clark 1983 dalam Ngalimun, dkk. (2013:56-7) mengkatagorikan faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor pendukung meliputi: (1) situasi yang mendukung keterbukaan seseorang dalam menuangkan idenya; (2) situasi yang memunculkan suatu reaksi berupa pertanyaan; (3) situasi yang menggerakkan seseorang untuk berkarya; (4) situasi yang menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian; (5) situasi yang melatih inisiatif seseorang; (6) situasi yang dapat menggali potensi kreatif secara lebih luas; (7) posisi seseorang ketika lahir; dan (8) dukungan orang tua terhadap minat anaknya, rangsangan dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri. Faktor yang menghambat perkembangan kreativitas adalah: (1) rasa takut dalam menanggung resiko ketika memiliki sebuah ide yang belum pasti; (2) pengaruh teman, kelompok atau tekanan sosial; (3) kurang berani mengeskplor potensi dan daya imajinasinya; (4) pelabelan jenis kelamin; (5) perbedaan antara bekerja dan bermain; (6) sikap otoritas yang diterimanya; dan (7) tidak menghargai sebuah hayalan yang positif.

Pengembangan kreativitas tidak lepas dari peran keluarga. Torrance dalam Ngalimun, dkk (2013:57-8) mengemukakan bentuk interaksi orang tua yang dapat mendukung dan menghambat pengembangan kreativitas. Bentuk interaksi yang mendukung kreativitas yaitu, (1) menghormati pertanyaan yang dilontarkan oleh anak; (2) menghargai gagasan imajinatif anak; (3) mendukung serta menunjukkan pada anak bahwa gagasannya bernilai; (4) membuka kesempatan yang luas bagi anak untuk belajar atas inisiatifnya sendiri dan bila berhasil anak diberi hadiah; dan (5) memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan belajar tanpa

tekanan sebuah penilaian. Bentuk interaksi antara orang tua dengan anak yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu, (1) sikap orang tua yang tidak menghargai imajinasi anak; (2) sikap yang membatasi rasa ingin tahu anak; (3) sikap yang membandingkan potensi kreatif dari jenis kelamin; (4) sikap yang banyak membatasi kegiatan anak; (5) sikap yang kurang mengembangkan rasa percaya diri anak; dan (6) sikap yang memberikan kritik yang bersifat menjatuhkan anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu diperhatikan faktor yang mendukung pengembangan kreativitas seperti situasi belajar yang banyak menimbulkan rasa ingin tahu, menghargai imajinasi siswa, dan mendorong siswa untuk menciptakan sesuatu. Faktor yang menghambat dalam pengembangan kreativitas seperti kurang menghargai imajinasi siswa, situasi yang menimbulkan rasa takut untuk mencoba hal yang baru, dan memberi kritik yang menjatuhkan. Pengembangan kreativitas hendaknya perlu diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran. Jika semenjak SD kreativitas siswa terus dikembangkan, maka hal tersebut diharapkan akan membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang kreatif. Sehingga kelak ketika dewasa akan mampu menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan dengan ide kreatif yang dimilikinya.

2.1.3 Konsep Dasar Motivasi Belajar

Teori yang berkaitan dengan variabel motivasi belajar akan dibahas dalam bagian ini, yaitu pengertian motivasi belajar, prinsip-prinsip motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar, dan indikator atau ciri-ciri motivasi belajar. Uraian lengkapnya sebagai berikut:

2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi pada hakikatnya sebagai dasar bagi seseorang untuk bergerak demi mencapai tujuan yang diinginkan. Seseorang giat melakukan hal untuk mencapai tujuan disebabkan karena memiliki motivasi diri. Adanya motivasi didasari motif. Walgito 2003 dalam Sumantri (2015:373) mengemukakan bahwa motif memiliki arti bergerak. Motif merupakan sumber kekuatan dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu. Uno (2017:27) berpendapat bahwa, perilaku muncul dilatarbelakangi oleh motif kemudian diperkuat dan diarahkan oleh motivasi untuk direalisasikan melalui perbuatan nyata.

Motivasi pada dasarnya merupakan kekuatan yang muncul sebagai pendorong seseorang berusaha melakukan sesuatu demi mencapai tujuan yang diinginkan (Sumantri 2015:374). Uno (2017:9) mengemukakan pendapat yang senada, motivasi merupakan dorongan baik dari dalam maupun luar diri individu diakibatkan oleh adanya suatu rangsangan yang menggerakkan seseorang untuk merubah tingkah laku menjadi lebih baik dari pada sebelumnya. Motivasi sebagai suatu perubahan energi yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi yang kuat untuk mencapai sebuah tujuan, (Mc Donald 1959 dalam Hamalik 2015:106).

Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu: (1) adanya kebutuhan, ini terjadi apabila individu merasa ada kesenjangan antara apa yang dimiliki dengan apa yang diharapkan; (2) adanya dorongan, dorongan menjadi kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi tujuan yang hendak dicapai; dan (3) adanya tujuan, ini adalah inti dari suatu kegiatan belajar, yaitu adanya hal yang ingin dicapai oleh individu (Dimiyati 2009 dalam Kompri (2016:230-1).

Proses belajar yang dilakukan siswa membutuhkan adanya motivasi. Hamalik 2011 dalam Kompri (2016:231) berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar ditentukan oleh seberapa besar motivasi yang dimilikinya. Beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar menurut Uno (2017:27), antara lain: (1) motivasi menjadi penguat dalam belajar; (2) motivasi mengarahkan seseorang ketujuan yang hendak dicapainya; (3) motivasi mengendalikan rangsangan dalam belajar; dan (4) motivasi mempengaruhi ketekunan dalam belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Siswa akan tekun dalam belajar jika memiliki motivasi untuk belajar. Motivasi belajar dapat dipandang sebagai faktor dalam diri dan tidak bersifat intelektual yang menumbuhkan gairah seseorang hingga merasa senang dan semangat dalam melakukan aktivitas belajar, Sadirman (2003) dalam (Sumantri 2015:378).

Motivasi belajar menurut W.S. Winkel 1995 dalam Sumantri (2015:381) dibedakan menjadi dua antara lain: (1) motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang muncul sebagai penggerak seseorang dalam belajar karena adanya stimulus dari luar diri seperti ingin mendapat reward atau tidak mau terkena hukuman; dan (2) motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang muncul sebagai penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas belajarnya, karena adanya suatu keinginan yang secara mutlak hanya berkaitan dengan kegiatan belajar yang dilakukan tanpa memandang hal-hal dari luar yang dapat mempengaruhi. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya muncul keinginan untuk menguasai sesuatu, ingin mengetahui masalah tertentu, ingin menambah wawasan, ingin menjadi orang yang terdidik, dan ingin menjadi orang yang ahli dalam suatu bidang tertentu.

Pendapat senada dikemukakan Sumantri (2015:379) bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang bisa berasal dari dalam maupun dari luar, yang menggerakkan dan mengarahkan individu untuk melakukan kegiatan belajarnya, sehingga kemampuan dalam berfikir, bertindak, dan dalam hal keterampilan dapat bertambah. Uno (2015:27) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan baik internal maupun eksternal yang menyebabkan siswa belajar, sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku karena adanya beberapa unsur yang mendukung.

Berdasarkan penjelasan mengenai pengertian motivasi belajar maka dapat diartikan bahwa, motivasi belajar merupakan daya penggerak baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik, yang muncul sebagai dorongan untuk mengarahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar sangat penting bagi siswa, karena dapat memengaruhi hasil belajarnya. Siswa yang motivasi belajarnya tinggi akan giat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang motivasi belajarnya rendah, maka dalam mengikuti pembelajaran kurang bersemangat, untuk itu dalam proses pembelajaran di Sekolah guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2.1.3.2 Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Motivasi berperan penting dalam kegiatan belajar siswa. Adanya motivasi pada diri siswa, akan menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi dalam dirinya atau tidak mendapat stimulus dari lingkungannya, tidak akan semangat dalam melakukan kegiatan belajar.

Djamarah (2015:152-6) mengemukakan prinsip motivasi belajar, meliputi: (1) motivasi sebagai pendorong kegiatan belajar; (2) motivasi ekstrinsik tidak lebih baik dari pada motivasi intrinsik; (3) pujian yang diterima seseorang lebih membangkitkan motivasi dari pada sebuah hukuman yang didapat; (4) motivasi memengaruhi kebutuhan seseorang dalam belajar; (5) motivasi membuat seseorang merasa optimis dalam belajar; dan (6) motivasi dapat membuat seseorang meraih prestasi dalam belajar.

Hover (1966) dalam Hamalik (2015:114-6) menyebutkan prinsip motivasi belajar sebagai berikut: (1) membangkitkan motivasi lebih efektif dengan memberi pujian dari pada hukuman; (2) menumbuhkan motivasi dengan melihat kebutuhan psikologis tiap-tiap siswa; (3) motivasi intrinsik lebih efektif dari pada motivasi ekstrinsik; (4) motivasi mudah menyebar pada orang lain yang ada disekitar; (5) tujuan yang telah dipahami dengan jelas akan merangsang motivasi; (6) merangsang motivasi belajar bisa dengan cara memberi pujian atau penghargaan; (7) strategi pembelajaran yang bervariasi dapat mendorong motivasi belajar; (8) pengaruh kelompok cenderung lebih efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar dari pada arahan dari keluarga; dan (9) motivasi berkaitan erat dengan adanya kreativitas siswa.

Pendapat selanjutnya dikemukakan Hosnan (2016:52-3) yang menguraikan beberapa prinsip motivasi dalam belajar, diantaranya yaitu: (1) menumbuhkan motivasi siswa karena motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; (2) motivasi instrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar, karena motivasi ekstrinsik bisa membuat ketergantungan siswa

misalnya reward atau penghargaan; (3) memunculkan motivasi dengan pujian lebih baik dari pada dengan hukuman, hal ini dikarenakan pujian yang diberikan pada siswa akan membuat lebih bersemangat dalam belajar dan meraih prestasi; (4) kebutuhan dalam belajar perlu diperhatikan karena berhubungan dengan motivasi belajar siswa; (5) motivasi memunculkan optimisme siswa dalam belajar, karena siswa yakin akan dapat menyelesaikan tugasnya dalam belajar ketika memiliki motivasi yang tinggi; dan (6) motivasi dapat menjadi prediksi prestasi yang diraih siswa, karena tinggi rendahnya motivasi akan memengaruhi prestasi belajar siswa.

Beberapa pendapat tersebut, menggambarkan pentingnya prinsip-prinsip yang dapat memunculkan motivasi dalam belajar. Prinsip-prinsip motivasi belajar perlu diperhatikan oleh guru, agar dapat membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar. Pemberian stimulus diperlukan bagi siswa, agar terdorong untuk melakukan kegiatan belajar, meskipun motivasi instrinsik jauh lebih efektif. Hindari hukuman dan perbanyak reward berupa penghargaan atau pujian sebagai bentuk pendorong motivasi belajar siswa.

2.1.3.3 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa melakukan kegiatan belajarnya, untuk itu fungsi dari motivasi sangat penting dalam proses belajar dan pembelajaran. Djamarah (2015:157) memaparkan tiga fungsi motivasi dalam belajar, antara lain: (1) motivasi sebagai pendorong perbuatan, awalnya siswa mungkin tidak ada keinginan untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari tumbuhlah minat untuk belajar. Sesuatu yang dicari itu kemudian

menggerakkan siswa untuk mencari jawaban atas rasa keingin tahuannya. Siswa selanjutnya akan terdorong untuk melakukan kegiatan belajarnya. Jadi, motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini, memengaruhi sikap atau perbuatan apa yang akan siswa ambil dalam belajarnya; (2) motivasi sebagai penggerak perbuatan, dorongan secara psikologis yang melahirkan sikap itu merupakan suatu kekuatan dalam diri yang terwujud dalam bentuk gerakan psikofisik. Pada tahap ini, siswa yang termotivasi sudah tergerak untuk melakukan kegiatan belajar. Sikap berada pada kepastian perbuatan dan akal pikiran siswa akan mencoba membedah nilai yang terpatrit dalam wacana, prinsip, dalil dan hukum. Siswa yang melakukan aktivitas belajar akan mengerti apa isi yang ada didalam subjek atau objek yang sedang dipelajari; dan (3) motivasi sebagai pengarah perbuatan, motivasi mengarahkan siswa untuk menyeleksi perbuatan mana yang harus dilakukan dan perbuatan mana yang perlu diabaikan dalam rangka mencapai tujuan. Siswa yang ingin mempelajari suatu mata pelajaran, tidak akan mungkin mau bila dipaksa untuk mempelajari mata pelajaran lain. Siswa hanya akan mempelajari suatu pelajaran yang mengandung sesuatu yang ingin pahami, demi mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan belajar itulah yang memotivasi sehingga kegiatan belajarnya terarah.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sardirman (2018:85) yang menguraikan tiga fungsi dari motivasi yaitu, (1) mendorong manusia untuk berbuat, motivasi menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajarnya; (2) menentukan arah perbuatan, motivasi mengarahkan seseorang untuk berbuat atau melakukan kegiatan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai; dan (3) menyeleksi

perbuatan, motivasi sebagai filter untuk menyaring mana perbuatan yang harus dikerjakan untuk dapat mencapai tujuan, serta mana perbuatan yang perlu dibuang karena dapat menghambat proses pencapaian tujuan.

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sardirman, Hamalik (2015:108) mengemukakan beberapa fungsi dari motivasi yang meliputi: (1) motivasi berfungsi sebagai pendorong siswa untuk belajar; (2) motivasi berfungsi sebagai pengarah perbuatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan; dan (3) motivasi berfungsi sebagai penggerak, besar kecilnya motivasi akan memengaruhi cepat atau lambatnya suatu kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai beberapa fungsi dari motivasi dalam belajar, dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar yaitu 3P. 3P memiliki makna yaitu pendorong, penggerak, dan pengarah. Adanya suatu motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Seseorang yang dalam dirinya merasa terdorong untuk belajar, maka akan tergerak untuk melakukan aktivitas belajarnya, sebagai wujud dari dorongan dalam diri tersebut. Kegiatan belajar seseorang itu selanjutnya akan terarah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.3.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri individu yang sering disebut dengan motivasi murni dan bisa juga muncul sebagai akibat adanya rangsangan dari luar diri individu yang mempengaruhi kegiatan belajar. Uno (2017:23) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan

harapan akan cita-cita. Motivasi belajar yang timbul karena faktor *ektrinsiknya* dapat berupa, adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiyono 2009 dalam Kompri (2016:231-2) yang menguraikan beberapa unsur yang memengaruhi motivasi dalam belajar, yakni: (1) cita-cita dan aspirasi siswa, adanya cita-cita akan lebih memperkuat motivasi belajar siswa, sebab ketika cita-cita tersebut berhasil diraih, akan membuat siswa bangga terhadap dirinya dan menambah motivasi belajarnya lagi; (2) kemampuan siswa, adanya kemampuan akan memperkuat motivasi siswa dalam belajarnya, karena kemampuan yang dimiliki siswa akan dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan anak; (3) kondisi siswa, motivasi belajar dipengaruhi oleh kondisi siswa, baik fisik maupun psikologis. Kondisi siswa yang baik akan lebih memperkuat motivasinya, sebaliknya apabila kondisi siswa dalam keadaan kurang baik, maka akan menurunkan motivasinya; (4) kondisi lingkungan siswa, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, baik berupa lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya maupun lingkungan masyarakat turut berpengaruh. Kondisi lingkungan yang kondusif, akan memperkuat motivasi belajar, begitu pula sebaliknya.

Menurut Rifa'i dan Ani (2015:101-7), terdapat enam faktor yang didukung oleh sejumlah teori psikologi yang memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa, yaitu: (1) sikap berpengaruh kuat terhadap perilaku belajar siswa, karena sikap memberikan pedoman bagaimana siswa akan berperilaku, sikap merupakan

hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan siswa melalui berbagai pengalaman, pembelajaran dan perilaku dari orang tua, guru dan masyarakat; (2) kebutuhan merupakan kondisi psikologis siswa yang mengarahkan siswa pada suatu usaha untuk mencapai sebuah tujuan, semakin kuat siswa merasakan kebutuhan dalam belajarnya akan lebih mendorong siswa belajar lebih giat lagi untuk mewujudkan hal yang menjadi tujuannya tersebut; (3) rangsangan dari luar merupakan pemacu siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajarnya. Tanpa adanya rangsangan dalam proses pembelajaran, maka akan mengakibatkan menurunnya motivasi belajar siswa; (4) afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional siswa dan dapat menjadi motivator intrinsik. Apabila emosi bersifat positif maka dapat berdampak positif bagi siswa yaitu lebih meningkatnya kerja keras siswa dalam mempelajari suatu hal; (5) kompetensi merupakan usaha siswa untuk bersaing dan menguasai lingkungan; dan (6) penguatan merupakan peristiwa yang meningkatkan sebuah respon, bisa berupa penguatan verbal.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar bisa berasal dari dalam dan dari luar individu. Motivasi belajar yang berasal dari dalam dipengaruhi oleh sikap, kebutuhan, afeksi, kompetensi, dorongan dan keinginan. Motivasi belajar yang berasal dari luar individu dipengaruhi oleh faktor seperti adanya rangsangan yang diberikan oleh pendidik berupa kegiatan belajar yang menarik, adanya penguatan dan lingkungan belajar yang kondusif. Faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, agar siswa memiliki motivasi belajar sehingga mampu mencapai suatu keberhasilan dalam kegiatan belajarnya.

2.1.3.5 Indikator Motivasi Belajar

Sardiman 2007 dalam Sumantri (2015:383) menjelaskan ciri motivasi belajar seseorang ialah: (1) memiliki ketekunan yang tinggi; (2) pantang menyerah dalam belajar; (3) menghadapi kesulitan dengan ulet; (4) tidak mudah patah semangat; (5) tidak berhenti untuk terus berprestasi; (6) memiliki minat yang tinggi dalam belajar; (7) menyukai kerja sendiri dari pada bekerja untuk orang lain; (8) bekerja keras dalam belajar; (9) tidak mudah terombang-ambing oleh pendapat orang lain; (10) berpegang teguh dengan pendapat yang diyakininya; dan (11) menyukai tantangan dan senang mencari solusi untuk memecahkan masalah.

Pendapat lain dikemukakan oleh Uno (2015:23), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan penjelasan mengenai ciri-ciri atau indikator yang telah dibahas, maka dapat dipahami bahwa apabila seorang siswa memiliki ciri-ciri tersebut dalam pembelajaran di Sekolah, hal itu menunjukkan siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti tekun, ulet, tidak mudah putus asa, memiliki minat yang besar, tidak cepat puas dengan apa yang dicapai, senang mencari solusi untuk memecahkan masalah, dsb akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan indikator dari Uno yang terdiri dari 6 indikator. Tiga indikator pertama menunjukkan indikator motivasi intrinsik dan tiga indikator selanjutnya menunjukkan indikator motivasi ekstrinsik.

2.1.4 Konsep Dasar Seni Rupa

Pembahasan selanjutnya yaitu mengenai konsep dasar seni rupa yang meliputi: pengertian seni rupa, tujuan seni rupa di sekolah dasar, fungsi seni rupa di sekolah dasar, unsur-unsur seni rupa, dan pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar.

2.1.4.1 Pengertian Seni Rupa

Pada hakikatnya seni yaitu perbuatan manusia yang didasari oleh adanya perasaan halus yang dimiliki yang sifatnya indah, sehingga dapat membuat jiwa perasaan manusia tergerak (Ki Hajar Dewantara 1962 dalam Pamadhi 2014:1.6). Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang dibuat dari unsur-unsur rupa, yang dalam mengapresiasikannya menggunakan indera mata (Sumanto 2006:7). Tarjo (2004:16) menyatakan bahwa seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengekspresikan sebuah karya melalui garis, bidang atau bentuk, dan warna yang biasa disebut dengan istilah media rupa. Menurut Pamadhi dan Sukardi (2014:1.4) keterampilan seni rupa adalah menciptakan sesuatu bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk.

Siswa dalam pembelajaran seni rupa tentunya akan menghasilkan suatu karya. Karya rupa merupakan hasil pikiran, keinginan, gagasan, dan perasaan terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya (Pamadhi dan Sukardi 2014:1.3). Seni rupa di Sekolah Dasar pada dasarnya sama seperti pendidikan seni lainnya baik tari maupun musik yang mengarah pada pengajaran keterampilan, pengetahuan maupun nilai-nilai budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2016:263)

yang menyatakan bahwa seni rupa di sekolah dasar memuat pembelajaran yang dapat membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai untuk menghasilkan karya seni rupa yang indah seperti mozaik, kolase, montase, gambar, lukisan, patung, ukiran, cetak mencetak, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa seni rupa adalah ungkapan ekspresi jiwa manusia yang dituangkan melalui bentuk karya yang terdiri dari unsur rupa berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk atau wujud, warna dan tekstur serta dapat diamati oleh indera mata dan peraba. Seni rupa memberikan suatu keindahan bagi diri sendiri maupun bagi penikmatnya. Melalui Seni rupa seseorang dapat merasakan kepuasan batin setelah ia mampu menuangkan ekspresi yang ada dalam dirinya.

2.1.4.2 Unsur-Unsur Seni Rupa

Seni rupa pada dasarnya diciptakan menggunakan unsur-unsur rupa. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa, seni rupa merupakan cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi oleh indera mata (Sumanto 2006:7). Pamadhi (2014:2.58) menjelaskan unsur-unsur seni rupa sebagai berikut: (1) garis merupakan perpanjangan dari titik-titik yang menyambung dan cenderung tidak memiliki lebar. Perpaduan garis satu dengan garis lainnya akan menghasilkan suatu bentuk dan memiliki kesan tersendiri; (2) warna merupakan unsur rupa yang dapat ditangkap oleh indera mata apabila ada cahaya. Warna memberikan kesan indah bagi seseorang yang melihatnya. Warna merah, kuning dan biru merupakan warna pokok yang apabila dicampur dapat membuat warna sekunder dan tersier yang indah. Warna yang

digunakan seseorang dalam karyanya memiliki karakter dan kesan yang mewakili perasaan; (3) bidang merupakan hasil dari penyatuan atau perpaduan beberapa garis yang memiliki panjang dan lebar; (4) ruang merupakan rongga yang terbatas dan bisa bersifat semu ataupun nyata. Semu apabila melihat ruang pada karya seni rupa dua dimensi, sedangkan nyata apabila karya tersebut merupakan karya tiga dimensi. Contoh ruang semu yaitu ruang yang terdapat didalam sebuah gambar. Contoh ruang nyata yaitu ruang yang ada pada sebuah karya seni berupa patung; (5) tekstur merupakan sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda yang apabila dilihat bisa memberi kesan ringan atau berat. Tekstur bisa memberi kesan semu, tekstur dari suatu benda dapat terlihat licin, halus, lembut, kasar, bercorak ataupun polos; dan (6) cahaya merupakan unsur seni rupa yang memberi efek gelap dan terang. Sumber cahaya ada yang alami maupun buatan.

Pendapat senada dikemukakan oleh Kamaril, dkk (1999:3.4-3.14) yang menguraikan beberapa unsur-unsur seni rupa, yaitu: (1) titik merupakan unsur sederhana yang menjadi dasar dalam sebuah konsep seni rupa yang akan dibuat. Titik merupakan goresan pertama kali ketika seseorang menyentukan pensilnya, peran titik sebagai petunjuk letak awal atau akhir; (2) garis merupakan perpanjangan dari titik yang relatif tidak memiliki lebar. Peran garis yaitu sebagai penghubung dua titik atau lebih yang membatasi sebuah bidang. Garis yang dihubungkan antara satu dengan yang lain akan menghasilkan suatu bentuk atau wujud; (3) bidang merupakan daerah yang dibatasi oleh beberapa garis. Bidang memiliki sisi panjang dan lebar. Contoh bidang yaitu bidang geometris berupa lingkaran, persegi, segi tiga, dan lain sebagainya; (4) warna merupakan hal yang

menarik, karena dapat dilihat dan memberi kesan indah pada saat terkena cahaya. Warna dapat bersifat nyata seperti warna cat tembok dan bisa bersifat maya seperti birunya langit dan birunya laut; (5) tekstur merupakan unsur seni rupa yang menunjukkan sifat atau keadaan dari permukaan suatu bidang atau benda yang dibuat. Sifat tekstur bisa dilihat dan diraba yang menunjukkan bagaimana keadaan permukaan bidang atau benda tersebut. Tekstur terbagi menjadi tekstur nyata dan tekstur semu; (6) ruang dan cahaya, ruang merupakan rongga yang dibatasi oleh sebuah bidang. Jenis ruang bergantung pada cara orang dalam mengamatinya. Ruang dibagi menjadi dua yaitu ruang positif dan ruang negatif. Ruang negatif yaitu ruang yang mengelilingi wujud bentuk yang ditempatinya, sedangkan ruang positif yaitu ruang yang ada pada wujud bentuk itu sendiri. Suatu bentuk dapat terlihat suatu bayangan. Bayangan terjadi karena adanya cahaya yang bisa berasal dari cahaya matahari maupun cahaya buatan seperti lampu. Bayangan benda terdiri dari bayangan diri, langka dan bayangan cermin.

2.1.4.3 Tujuan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran Seni pada dasarnya adalah mengajarkan Seni pada siswa melalui pengalaman berseni atau melalui kegiatan berproduksi agar siswa mampu mengekspresikan diri secara bebas. Tujuan pendidikan seni rupa di sekolah dasar adalah menyiapkan dan membekali anak dengan berbagai kemampuan, kecakapan hidup, dan melatih keterampilan dalam tingkat dasar agar potensi yang dimiliki dapat digali secara optimal dan kelak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Muharam dan Sundariyati, 1993:25). Tujuan pendidikan seni rupa dapat diwujudkan melalui pembelajaran efektif yang

disusun oleh guru dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan berkesenian. Siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dengan cara berfikir kritis dan berkemampuan menuangkan gagasan dalam bentuk suatu karya.

Muharam & Sundariyati (1993:25-30) menjelaskan bahwa beberapa tujuan dari pendidikan seni rupa di SD yang sering dibahas dikalangan pendidikan yaitu: (1) mengembangkan bakat seni dan sensitivitas, melalui pendidikan seni rupa di SD diharapkan potensi bakat yang dimiliki siswa dapat digali dan dikembangkan. Begitu juga sensitivitas yang perlu dilatih agar siswa memiliki kepekaan terhadap lingkungan. Guru diharapkan dapat berperan dalam mengembangkan bakat dan sensitivitas siswa; (2) mengembangkan persepsi siswa, dimana didalam pendidikan seni persepsi merupakan penajaman rasa dalam melihat suatu objek dan kejadian. Siswa diharapkan mampu mendapatkan persepsinya dari suatu objek kemudian mampu mengungkapkannya dalam suatu bentuk karya seni rupa; (3) melatih mengembangkan apresiasi seni, dengan cara memberikan pengetahuan atau pengenalan mengenai seniman, gaya, aliran, dan periode agar dapat menimbulkan kepekaan siswa dan menimbulkan perasaan senang; (4) mengembangkan kreativitas siswa, yaitu dengan cara menggali potensi kreatif siswa serta melatih siswa untuk mengembangkan ide kreatifnya sehingga siswa mampu mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang; (5) mengembangkan ekspresi anak, yaitu guru berperan dalam merancang pembelajaran yang dapat memberikan keleluasaan siswa untuk berekspresi melalui seni rupa; dan (6) mengembangkan pengalaman visual estetis,

yaitu membantu siswa dalam menguasai dan mendapat berbagai pengalaman suatu karya seni yang indah. Pengalaman visual yang diterima diharapkan dapat menambah penguasaan seni rupa siswa.

2.1.4.4 Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar

Seni di Sekolah Dasar pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Di Sekolah Dasar pendidikan tentang seni rupa masuk kedalam mata pelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) pada KTSP dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) pada Kurikulum 2013. Mata pelajaran SBdP mencakup empat sub materi Seni, yaitu Seni musik, Seni tari, dan Seni rupa. Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu sub materi dalam mata pelajaran SBdP yang memiliki peran penting bagi siswa karena bermanfaat bagi pertumbuhan mental, mengembangkan kepekaan rasa keindahan, kreativitas dan menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri.

Pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar tidak hanya memberikan bekal keterampilan pada siswa melainkan juga memberikan pengetahuan dan pengalaman siswa dalam berkesenian. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sumanto (2006:20) yang menyatakan bahwa pendidikan seni rupa untuk siswa SD merupakan salah satu bentuk alat pendidikan yang berupaya untuk memberikan ilmu pengetahuan, wawasan tentang kesenian dan mengembangkan keterampilan siswa melalui berbagai pengalaman dalam membuat karya seni rupa dengan melibatkan kreativitas yang dimiliki, sehingga mampu menghasilkan suatu karya yang unik, elegan dan estetik.

Sesuai silabus SBdP di kelas IV, terdapat dua kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi Seni rupa yaitu: (1) KD 3.1 mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi; dan (2) KD 3.4 mengetahui karya seni rupa teknik tempel (kolase, montase dan mozaik). Guru dituntut menjelaskan teori yang berkaitan dengan kedua kompetensi dasar tersebut, yang kemudian akan menjadi acuan untuk melakukan penilaian. Penilaian dilakukan untuk mengetahui seberapa mendalam siswa memahami pengetahuan yang berkaitan dengan gambar, bentuk tiga dimensi dan karya seni rupa teknik tempel. Hasil penilaian tersebut yang akan dijadikan acuan bagi peneliti untuk mengetahui perolehan hasil belajar Seni rupa siswa kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

2.2 Hubungan Antar Variabel

Pada bagian ini akan dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat terkait dengan pengaruhnya dalam model regresi sebagai berikut:

2.2.1 Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menuangkan gagasan baru yang dimilikinya. Kreativitas pada diri individu tentunya memiliki kadar dan bidang yang berbeda-beda. Pendidikan seni di sekolah dasar menjadi salah satu sarana bagi pengembangan kreativitas siswa. Siswa yang kreatif akan lebih mudah dalam memunculkan serta menuangkan sebuah ide baru maupun mengembangkan ide yang sudah ada menjadi ide yang berbeda dalam proses pembelajaran. Kreativitas perlu dilatih secara terus menerus, sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang kreatif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zamhuri (2017) yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Siswa dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA N Se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar”, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara kreativitas siswa dengan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan kontribusi sebesar 60,4%. Simpulan dari penelitian tersebut adalah kreativitas berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Kreativitas dalam mata pelajaran SBdP khususnya materi seni rupa sangat dibutuhkan, karena dapat menunjang hasil belajar. Siswa dengan kreativitas yang tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang optimal, sedangkan siswa yang kreativitasnya kurang atau rendah akan berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

2.2.2 Pengaruh Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Motivasi adalah daya penggerak baik bersifat internal maupun eksternal, yang mendorong siswa melakukan kegiatan belajarnya demi mencapai sebuah tujuan. Adanya motivasi dalam belajar, akan mempermudah siswa dalam memahami dan mengikuti materi yang diajarkan di sekolah, karena siswa akan lebih senang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dalam pembelajaran SBdP khususnya seni rupa, secara otomatis akan terdorong untuk bersungguh-sungguh untuk menguasai pengetahuan tentang seni maupun keterampilan yang ingin dimiliki. Begitu pula sebaliknya, siswa yang motivasinya kurang dalam belajar akan cenderung malas ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Hardinto, dan Mardono (2016) berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar, Kecerdasan Emosi, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi Bisnis Siswa Kelas X Smk Ardjuna 02 Arjosari Tahun Ajaran 2015/2016” melaporkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan hasil signifikansi uji t sebesar 0,003 yang mana hasil tersebut lebih kecil dari nilai α sebesar 0,05. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan siswa. Siswa yang dapat memotivasi dirinya sendiri akan lebih tekun, teliti, semangat, dan pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran. Jika motivasi belajar dalam diri siswa kurang maka motivasi luar atau ekstrinsik perlu diberikan oleh guru agar dapat memicu siswa untuk tergerak dan semangat dalam melakukan kegiatan belajarnya. Pada intinya siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, sedangkan siswa yang motivasi belajarnya rendah maka akan memperoleh hasil belajar yang rendah pula.

2.3 Kajian Empiris

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan dan mempunyai keterkaitan dengan judul yang akan diteliti. Beberapa penelitian mengenai kreativitas, motivasi belajar, dan hasil belajar sebelumnya pernah dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

- (1) Indriani (2014) dari IKIP PGRI Bojonegoro melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora”. Hasil penelitian menyebutkan ada pengaruh motivasi belajar siswa kelas V terhadap prestasi belajar matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora tahun ajaran 2013/2014 dengan persamaan regresi $Y = 36,59 + 0,73 X$, yang artinya setiap motivasi belajar naik satu poin maka prestasi belajar siswa akan bertambah 0,73. Berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Indriani yang meneliti dua variabel yaitu motivasi belajar dan prestasi belajar, penelitian yang dilakukan meneliti tiga variabel yaitu kreativitas, motivasi belajar, dan hasil belajar. Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti motivasi belajar.
- (2) Sakinah dan Haryati (2014) dosen dari UNNES yang berjudul “Pengaruh Disiplin Belajar, Motivasi Belajar, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 2 Kudus Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil temuan yang dipaparkan: (1) variabel disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa SMA N 2 Kudus sebesar 37,1%; (2) variabel motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa SMA N 2 Kudus sebesar 32%; (3) variabel lingkungan keluarga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa SMA N 2 Kudus sebesar 29%; dan (4) ada pengaruh antara disiplin belajar, motivasi belajar, dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar dengan dibuktikan nilai $F=83,339 > 4$ dengan signifikan 0,000 yang berarti ada pengaruh yang signifikan ketiga

variabel tersebut terhadap prestasi belajar. Penelitian ini menggunakan tiga variabel bebas yaitu disiplin belajar, motivasi belajar, dan lingkungan belajar, serta satu variabel terikat yaitu prestasi belajar. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan menggunakan dua variabel bebas yaitu kreativitas dan motivasi belajar, serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar.

- (3) Cools et al.(2014) dari *Vlerick Business School, Belgium* dengan judul “*The Impact of Student Style Differences and Motivation on Learning Outcomes in Management Education*” (Dampak Perbedaan Gaya Siswa dan Motivasi pada Hasil Belajar Pendidikan Manajemen). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, berkenaan dengan variabel kontrol ditemukan fakta bahwa semakin tua siswa, semakin sedikit mereka termotivasi secara ekstrinsik. Hasil temuan juga menunjukkan bahwa siswa perempuan lebih termotivasi secara intrinsik dari pada siswa laki-laki, dan siswa Kanada kurang termotivasi secara intrinsik dan lebih termotivasi secara ekstrinsik dibandingkan dengan siswa Belgia dari gaya kognitif dan gaya belajar terhadap prestasi akademik. Pada penelitian ini, peneliti meneliti perbedaan gaya belajar siswa dan motivasi pada hasil belajar pendidikan manajemen, sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti tentang kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa.
- (4) Listiani (2014) dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban”. Hasil penelitian yang dipaparkan: (1) kreativitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran

produktif pemasaran; (2) motivasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif pemasaran; dan (3) kreativitas dan motivasi secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif pemasaran dengan kontribusi sebesar 88,5%. Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti tentang variabel kreativitas, motivasi dan hasil belajar. Namun perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada sampel yang digunakan. Penelitian ini menggunakan siswa SMK sebagai sampel, sedangkan pada penelitian yang dilakukan sampel yang digunakan adalah siswa SD.

- (5) Sulaiman, Sitompul, dan Mutia (2014) dari Universitas Negeri Medan dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu”. Hasil temuan yang dipaparkan: (1) ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas rendah; (2) ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi; (3) tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan memiliki kreativitas rendah dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas; (4) tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran

inkuiri dan memiliki kreativitas rendah dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah; dan (5) tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, sedangkan penelitian yang dilakukan merupakan penelitian *ekspos facto*.

- (6) Hoosein Jenaabadi et al. (2014) dari *University of Sistan and Baluchestan, Zahedan, Iran* dengan judul “*Examine the Relationship of Emotional Intelligence and Creativity with Academic Achievement of Second Period High School Students*” (Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kreativitas terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Periode Kedua). Hasil penelitiannya yaitu: (1) ada hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan emosi dengan prestasi akademik siswa; (2) ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan prestasi akademik siswa; (3) ada hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan emosi dan kreativitas dengan prestasi akademik siswa. Penelitian ini variabel yang digunakan yaitu kecerdasan emosi, kreativitas, dan prestasi akademik, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan variabel kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar.
- (7) Monica, Subkhan, dan Setiyani (2015) mahasiswa dari UNNES dengan judul “Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Prestasi Belajar Matematika terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi di

SMK Palebon Semarang”. Temuan dari penelitian ini yaitu: (1) ada pengaruh minat belajar, motivasi belajar, dan prestasi belajar matematika terhadap prestasi belajar akuntansi dengan pengaruh sebesar 55,8%; (2) ada pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar akuntansi dengan pengaruh sebesar 7,50%; (3) ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi dengan pengaruh sebesar 9,30%; dan (4) ada pengaruh prestasi belajar matematika terhadap prestasi belajar akuntansi dengan pengaruh sebesar 9,55%. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada variabel motivasi belajar, namun perbedaannya yaitu penelitian ini mengkaji prestasi belajar akuntansi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengkaji hasil belajar Seni rupa.

- (8) Mandasari dan Nadjamuddin (2015) dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar Siswa terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Materi Seni Rupa Menggambar Kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Karang Binangun BelitangOku Timur”. Hasil penelitian: (1) gaya belajar siswa kelas 4 memiliki karakteristik gaya belajar campuran antara gaya belajar visual, audio dan kinestik; (2) kreativitas siswa kelas 4 MI memiliki kreativitas yang baik; dan (3) ada hubungan antara gaya belajar siswa terhadap kreativitas siswa mata pelajaran SBK materi seni rupa menggambar. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama meneliti kreativitas pada materi seni rupa. Akan tetapi dalam penelitian ini kreativitas merupakan variabel terikat sedangkan dalam penelitian yang dilakukan kreativitas merupakan variabel bebas.

- (9) Putri dan Isnani (2015) dari Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) variabel minat berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran siswa; (2) tidak ada pengaruh positif yang signifikan variabel motivasi terhadap hasil belajar mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran siswa; dan (3) antara minat dan motivasi yang dominan memengaruhi hasil belajar mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran siswa adalah variabel minat yaitu sebesar 5,954%. Penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti motivasi belajar, namun perbedaannya hasil belajar pada penelitian ini merupakan hasil belajar mata pelajaran administrasi perkantoran, akan tetapi pada penelitian yang dilakukan meneliti hasil belajar mata pelajaran SBdP materi seni rupa.
- (10) Wahyudi (2015) dari Universitas Pamulang dengan judul “Pengaruh Kreativitas Belajar dan Efikasi Diri terhadap Prestasi Afektif melalui Motivasi Berprestasi (Studi Kasus pada Madrasah MTs. Pembangunan UIN Jakarta). Hasil penelitian yaitu: (1) ada pengaruh positif dari semua variabel independen terhadap pencapaian afektif; (2) *self-efficacy* berpengaruh terhadap motivasi berprestasi sebesar 43%, sedangkan kreativitas adalah sebesar 7,9%; (3) *self-efficacy* dan kreativitas secara bersamaan memiliki pengaruh positif sebanyak 19% pada motivasi; dan (4) ada pengaruh positif belajar kreativitas dan *self-efficacy* pada pencapaian afektif melalui motivasi sama dengan 28%.

(11) Rahardani (2016) mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Purworejo Jawa dengan judul “Pengaruh kreativitas dan cara belajar terhadap hasil belajar bahasa Jawa pada siswa kelas VII di MTS Roudlotus Sholihin Jemur Kebumen Tahun 2015/2016”. Hasil penelitian: (1) kreativitas belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas VII; (2) cara belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas VII; dan (3) kreativitas belajar dan cara belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas VII. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti pengaruh variabel kreativitas terhadap hasil belajar. Namun dalam penelitian yang akan dilakukan tidak meneliti tentang variabel cara belajar melainkan variabel motivasi belajar. Sampel dan bidang kajiannya pun berbeda, yaitu siswa SD bukan siswa SMP serta bidang kajiannya seni rupa bukan Bahasa Jawa.

(12) Triumiana dan Sumadi (2016) dari Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta dengan judul “Hubungan antara Gaya Mengajar Guru, Motivasi Belajar Siswa dan Kreativitas Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Fisika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada hubungan positif yang signifikan antara gaya mengajar guru, motivasi belajar, dan kreativitas belajar secara bersama-sama dengan prestasi belajar fisika dengan kontribusi sebesar 37,171%; (2) ada hubungan positif yang signifikan antara gaya mengajar guru dengan prestasi belajar fisika dengan kontribusi sebesar 6,420%; (3) ada hubungan positif yang sangat signifikan antara motivasi belajar dengan

prestasi belajar fisika dengan kontribusi sebesar 16,048%; dan (4) ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan prestasi belajar fisika dengan kontribusi sebesar 14,702%. Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti tentang kreativitas dan motivasi belajar, akan tetapi penelitian yang akan dilakukan tidak meneliti tentang gaya mengajar guru. Perbedaan lainnya yaitu penelitian ini meneliti hubungan antara variabel bebas dengan terikat sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti sebuah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

(13) Budiwibowo dan Nurhalim (2016) mahasiswa dari UNNES dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Warga Belajar Kejar Paket C”. Hasil temuan dari penelitian ini: (1) kondisi motivasi belajar warga belajar termasuk dalam kategori rendah; dan (2) pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,8% dan sisanya 99,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian ini meneliti tentang pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar, hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan. Akan tetapi sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu warga belajar kejar paket c, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan yaitu siswa Sekolah Dasar.

(14) Hidayat dan Irene (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Karakteristik Gender dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD”. Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) karakteristik gender tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa; (2) pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar

matematika siswa sebesar 44,6%; dan (3) secara bersama-sama terdapat pengaruh yang signifikan antara karakteristik gender dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa dengan kontribusi sebesar 44,8%. Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti tentang motivasi belajar siswa SD namun dalam bidang kajian yang berbeda. Bidang kajian dalam penelitian ini yaitu Matematika, sedangkan bidang kajian dalam penelitian yang dilakukan yaitu seni rupa.

(15) Khotimah, Zuhri, dan Risan (2016) dari STAI Al Hikmah Jakarta dengan judul “Pengaruh Kecerdasan Logik Matematika dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MI Se DKI Jakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kecerdasan logik matematik berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa; (2) motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa; dan (3) kecerdasan logik matematik dan motivasi belajar sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian tersebut meneliti tentang pengaruh dua variabel bebas yaitu kecerdasan logik Matematika dan motivasi belajar terhadap satu variabel terikat yaitu hasil belajar Matematika, sedangkan penelitian yang dilakukan tidak meneliti pengaruh kecerdasan logik matematika akan tetapi kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa.

(16) Untari (2016) Dosen STKIP PGRI Ngawil dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa

dengan kontribusi sebesar 57,7%; (2) terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan kontribusi sebesar 29,1%; dan (3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan kontribusi sebesar 64% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama meneliti kreativitas, namun penelitian ini meneliti kreativitas mahasiswa sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti tentang kreativitas siswa SD.

(17) Usman tahun 2016 dari STAI DDI Parepare dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab di MA DDI Al-Badar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) secara (simultan) variabel kreativitas dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa; (2) variabel kreativitas (X_1) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa (Y); dan (3) variabel motivasi belajar (X_2) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa (Y). Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti tentang kreativitas dan motivasi belajar. Kreativitas dan motivasi belajar siswa MA merupakan hal yang diteliti dalam penelitian ini, sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti kreativitas dan motivasi belajar siswa SD.

(18) Mesra, Aziz, dan Astuti (2016) dosen dari Universitas Negeri Medan dengan judul “Kontribusi Motivasi Belajar dan Lingkungan Tempat Tinggal terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Seni rupa Universitas Negeri Medan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar memiliki hubungan yang

signifikan dan memberi kontribusi sebesar 44,56% terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan seni rupa; (2) lingkungan tempat tinggal memiliki hubungan signifikan dan memberi berkontribusi 40,97% terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan seni rupa; dan (3) motivasi belajar dan lingkungan tempat tinggal secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan seni rupa sebesar 27,47%. Penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti tentang motivasi belajar, akan tetapi subjek yang diteliti yaitu siswa SD bukan Mahasiswa.

(19) Sorimin (2016) dari Universitas Kristen Indonesia dengan judul “Pengaruh Kreativitas dalam Pembelajaran Inkuiri berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia”. Hasil penelitian yang dipaparkan: (1) hasil belajar kimia antara siswa yang diajarkan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri berbasis multimedia dengan siswa yang diajarkan menggunakan strategi konvensional berbeda; (2) hasil belajar kimia antara kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah berbeda; dan (3) strategi pembelajaran dan tingkat kreativitas tidak memengaruhi hasil belajar Kimia siswa pada materi pokok ikatan Kimia. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *expost facto*, sedangkan penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen. Namun sama-sama meneliti tentang pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar.

(20) Wilda, Salwah, dan Ekawati (2017) dari Universitas Cokroaminoto Palopo dengan Judul “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Hasil temuan: (1) aspek kreativitas belajar matematika

siswa berada pada kategori sedang, presentase kreativitas belajar dari hasil analisis data adalah 75,5%; (2) aspek minat belajar siswa berada pada kategori sedang, diperoleh presentase minat belajar dari hasil analisis data adalah 60,4%; (3) hasil belajar matematika siswa berada pada kategori tinggi, diperoleh presentase hasil belajar dari hasil analisis data adalah 62,6%; dan (4) terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara kreativitas belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian yang dilakukan sama-sama akan mengkaji tentang pengaruh kreativitas, akan tetapi tidak meneliti minat melainkan motivasi belajar.

(21) Sulistianingsih (2016) dengan judul “Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kecerdasan emosional dan motivasi belajar berpengaruh secara bersama-sama terhadap kemampuan berfikir kritis matematika besarnya kontribusi adalah 69,9%; (2) pengaruh kecerdasan emosional terhadap kemampuan berfikir kritis matematika sebesar 15,6%; dan (3) pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berfikir kritis matematika sebesar 54,3%. Penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti motivasi belajar, namun yang diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar bukan kemampuan berfikir kritis Matematika.

(22) Destiani, Saparahayuningsih, dan Wembrayarli (2016) berjudul “Upaya Peningkatan Kreativitas Seni rupa Siswa melalui Teknik Pencetakan dengan Bantuan Media Asli”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran dengan teknik mencetak berbantuan media asli dapat meningkatkan

keaktivitas seni rupa anak dilihat dari nilai ketuntasan belajar 81,8% dengan nilai kreativitas keseluruhan 4,21 dengan kriteria baik; (2) kreativitas anak dilihat dari aspek produk setelah diberikan kegiatan pembelajaran seni rupa dengan teknik mencetak berbantuan media asli pada kelompok B1 PAUD meningkat dengan perolehan nilai 4,36 dengan kriteria baik; dan (3) kreativitas anak dilihat dari aspek proses setelah diberikan kegiatan pembelajaran seni rupa dengan teknik mencetak berbantuan media asli pada kelompok B1 PAUD meningkat dengan perolehan nilai 4,49 dengan kriteria baik. Penelitian yang akan dilakukan yaitu *expost facto*, sedang penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).

(23) Suprpto, Rusdi, dan Prayono (2017) dari Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Timur berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS; (2) kreativitas belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa; dan (3) terdapat pengaruh interaksi yang signifikan media pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar IPS siswa. Penelitian yang dilakukan sama-sama mengkaji tentang pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa SD namun dalam mata pelajaran yang berbeda yaitu mata pelajaran SBdP materi seni rupa. Selain itu penelitian yang dilakukan tidak meneliti tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar melainkan meneliti pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar.

- (24) Wahdania, Rahman, dan Sulasteri (2017) dari UIN Alauddin Makasar berjudul “Pengaruh Efikasi Diri, Harga Diri dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Bulupoddo Kab. Sinjai”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) efikasi diri memengaruhi hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,034; (2) harga diri memengaruhi hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001; (3) motivasi belajar memengaruhi hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,043; dan (4) secara simultan efikasi diri, harga diri, dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik dengan koefisien determinasi sebesar 74,8%. Penelitian yang dilakukan sama-sama meneliti tentang pengaruh motivasi terhadap hasil belajar, namun bukan pada materi Matematika melainkan materi Seni rupa. Penelitian ini menggunakan empat variabel sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan tiga variabel.
- (25) Lestari (2017) dari Unindra PGRI Jakarta berjudul “Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian yang dipaparkan: (1) kemampuan awal matematika siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika; (2) motivasi belajar memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika; dan (3) kemampuan awal matematika dan motivasi belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dengan

penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar, namun hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini meneliti hasil belajar seni rupa siswa.

(26) Tarigan (2017) dari Universitas Quality Brastagi berjudul “Pengaruh Model Pemecahan Masalah dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Siswa di SDN 060856 Medan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran pemecahan masalah dengan rata-rata 80,667 lebih baik dari pada hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung dengan rata-rata 63,667; (2) tingkat kreativitas tinggi memengaruhi hasil belajar IPA siswa lebih baik dibandingkan kreativitas rendah, yaitu rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi 74,15 lebih tinggi dibanding rata-rata skor hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas rendah 62,11; dan (3) terdapat interaksi antara model pembelajaran pemecahan masalah dan model pembelajaran langsung dengan kreativitas siswa dalam memengaruhi hasil belajar IPA siswa. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *expost facto*, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen.

(27) Ambarwati (2017) berjudul “*Influence of Parents Attention, Emotional Intelligence, and Learning Motivation to Learning Outcomes*” (Pengaruh Perhatian Orang Tua, Kecerdasan Emosi, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar). Hasil penelitian yang dipaparkan yaitu: (1) variabel perhatian orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar dilihat dari nilai $t_{hit} (2,509) > (1,665)$

t_{tab} ; (2) kecerdasan emosional secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar dilihat dari nilai t_{hit} (2,309) > (1,665) t_{tab} ; (3) motivasi belajar secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar dilihat dari nilai t_{hit} (2,462) > (1,665) t_{tab} ; dan (4) perhatian orang tua, kecerdasan emosi, dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian oleh Ambarwati meneliti pengaruh tiga variabel bebas, sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti pengaruh dua variabel bebas.

(28) Oktalia, Sakti dan Hamdani (2017) dari Universitas Bengkulu berjudul “Pengaruh Minat dan Motivasi pada Penerapan Model Diskoveri Berbantuan Media Animasi terhadap Hasil Belajar di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu dengan presentase pengaruh sebesar 15,48%; dan (2) motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu dengan presentase pengaruh sebesar 13,24%. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian *expost facto*.

(29) Bachri dan Setiani (2017) dari Universitas Pasundan Bandung berjudul “*The Influence of Creativity and Learning Innovation on Entrepreneurial Mentality and its Implications for Learning Outcomes*” (Pengaruh Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran pada Mental Kewirausahaan dan Implikasinya untuk Hasil Belajar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh kreativitas (X_1) terhadap mental kewirausahaan (Y) dengan pengaruh sebesar 32,8%; (2) ada pengaruh inovasi pembelajaran (X_2) terhadap mental

kewirausahaan (Y) dengan pengaruh sebesar 30,47%; (3) ada pengaruh kreativitas (X_1) dan inovasi pembelajaran (X_2) secara bersamaan terhadap mental kewirausahaan (Y) dengan pengaruh sebesar 63,3%; dan (4) ada pengaruh mental kewirausahaan (Y) terhadap hasil belajar siswa (Z) sebesar 67,7%. Penelitian yang dilakukan tidak meneliti pengaruh inovasi pembelajaran, namun sama-sama meneliti pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar.

- (30) Jeffrey and Zein (2017) dari University of MercuBuana berjudul “*The Effects of Achievement Motivation, Learning Discipline and Learning Facilities on Student Learning Outcomes*” (Dampak Motivasi Berprestasi, Disiplin Belajar, dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi berprestasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dilihat dari $t_{hit} 5,731 > t_{tab} 1,984$ dengan besar kontribusi 11,6%; (2) disiplin belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dilihat dari $t_{hit} 2,281 > t_{tab} 1,984$ dengan kontribusi hanya 2%; (3) fasilitas belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dilihat dari $t_{hit} 6,659 > t_{tab} 1,984$ dengan kontribusi sebesar 15,1%; dan (4) motivasi berprestasi, disiplin belajar, dan fasilitas belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kontribusi sebesar 14,5%. Penelitian yang dilakukan oleh Jeffrey dan Zein dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh motivasi terhadap hasil belajar, namun yang menjadi ciri khas dari penelitian yang dilakukan ini adalah meneliti pula tentang motivasi belajar siswa SD.

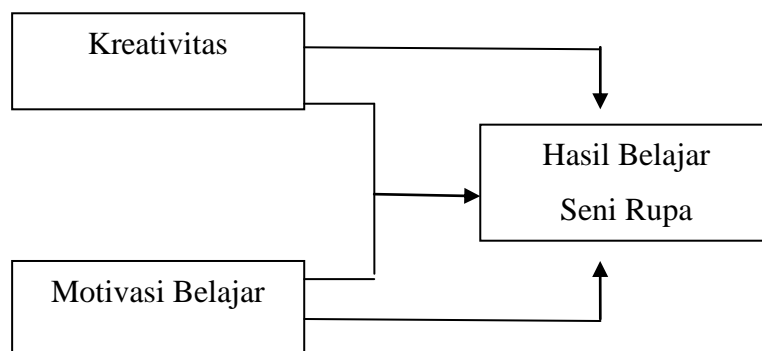
Melalui pengkajian beberapa penelitian dalam kajian empiris, yang menjadi ciri khas dari penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada pemilihan materi pembelajaran yaitu pembelajaran Seni rupa yang masuk kedalam mata pelajaran SBdP. Berbeda pula dengan sampel yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu siswa SMP, SMK/SMA dan Mahasiswa, dalam penelitian ini yang menjadi sampel untuk diteliti yaitu siswa SD. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Seni rupa di Sekolah Dasar yaitu berkaitan dengan variabel kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar.

2.4 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan perubahan sikap atau tingkah laku setelah siswa mengalami proses belajarnya ditandai dengan bertambahnya beberapa aspek seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, pengalaman, dan aspek lainnya. Hasil belajar Seni rupa siswa kelas IV dalam mata pelajaran SBdP di SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal dalam aspek kognitif relatif rendah dan dalam aspek psikomotor cenderung relatif monoton karena siswa biasanya hanya meniru contoh dari guru. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kreativitas dan motivasi belajar. Kreativitas yaitu kemampuan yang dimiliki siswa dalam menuangkan ide yang dimilikinya. Siswa yang kreatif biasanya selalu memiliki ide-ide untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kreativitas yang dimiliki siswa diharapkan mampu mendukung kesuksesan dalam berbagai bidang akademik.

Motivasi belajar juga merupakan salah satu faktor yang turut berperan dalam menentukan hasil belajar seni rupa yang diperoleh siswa. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang muncul karena faktor internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya demi tujuan yang diinginkan. Adanya motivasi belajar membuat siswa lebih semangat dalam melakukan aktivitas belajar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan mudah. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tidak akan mudah mengalami keputusasaan ketika menghadapi sesuatu yang menyulitkan, sebaliknya siswa yang motivasi belajarnya rendah akan mudah putus asa dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi yang dimiliki siswa diharapkan mampu menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, adanya kreativitas dan motivasi belajar yang dimiliki siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang memiliki kreativitas dan motivasi belajar yang tinggi diduga akan mendapatkan hasil belajar seni rupa yang tinggi pula. Siswa yang kreativitas dan motivasi belajarnya kurang 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

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang menjawab rumusan masalah penelitian, (Sugiyono 2014:99). Berdasarkan rumusan masalah dan uraian kajian pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀₁ : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar Seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho=0$)

H_{a1} : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar Seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho\neq 0$)

H₀₂ : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar Seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho=0$)

H_{a2} : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar Seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho\neq 0$)

H₀₃ : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dan motivasi belajar dengan hasil belajar Seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho=0$)

H_{a3} : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dan motivasi belajar dengan hasil belajar Seni rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho\neq 0$)

BAB 5

PENUTUP

Penelitian dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal” telah selesai dilaksanakan. Simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian akan diuraikan pada bab ini. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang telah diolah serta hasil pembahasan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, dibuktikan dengan nilai *sig.* 0,000 pada analisis regresi sederhana. Kreativitas dengan hasil belajar seni rupa memiliki hubungan yang tergolong kuat dengan *r* sebesar 0,643. Besar kecilnya pengaruh kreativitas dapat diprediksi melalui persamaan $Y' = 11,857 + 0,815X$. Konstanta sebesar 11,857, artinya jika kreativitas nilainya 0 maka nilai hasil belajar seni rupa siswa sebesar 11,857. Koefisien regresi variabel kreativitas yaitu sebesar 0,815 yang berarti, jika kreativitas mengalami kenaikan sebesar 1, maka hasil belajar seni rupa akan mengalami kenaikan sebesar 0,815. Koefisien korelasi

bernilai positif artinya, terapat hubungan yang positif antara kreativitas dengan hasil belajar seni rupa siswa. Besarnya kontribusi pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa yaitu sebesar 41,4% dan sisanya 58,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

- 2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *sig.* 0,000 pada analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar dengan hasil belajar seni rupa memiliki hubungan yang tergolong kuat dengan *r* sebesar 0,738. Besar kecilnya pengaruh motivasi belajar dapat diprediksi melalui persamaan $Y' = 17,016 + 0,714X$. Konstanta sebesar 17,016, artinya jika motivasi belajar nilainya 0 maka nilai hasil belajar seni rupa siswa sebesar 17,016. Koefisien regresi variabel motivasi belajar yaitu sebesar 0,714 yang berarti, jika motivasi belajar mengalami kenaikan sebesar 1, maka hasil belajar seni rupa akan mengalami kenaikan sebesar 0,714. Koefisien korelasi bernilai positif artinya, terapat hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar seni rupa siswa. Besarnya kontribusi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa yaitu sebesar 54,4% dan sisanya 45,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
- 3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SD se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai

sig. variabel X_1 dan X_2 yaitu 0,000 pada analisis regresi ganda. Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas dan motivasi belajar dengan hasil belajar seni rupa memiliki hubungan yang tergolong kuat dengan r sebesar 0,775. Besar kecilnya pengaruh kreativitas dan motivasi belajar dapat diprediksi melalui persamaan $Y' = 3,011 + 0,383X_1 + 0,533X_2$. Konstanta sebesar 3,011, artinya jika kreativitas nilainya 0 maka nilai hasil belajar seni rupa siswa sebesar 3,011. Koefisien regresi variabel kreativitas yaitu sebesar 0,383 yang berarti, jika kreativitas mengalami kenaikan sebesar 1, maka hasil belajar seni rupa akan mengalami kenaikan sebesar 0,383. Koefisien regresi variabel motivasi belajar yaitu sebesar 0,533 yang berarti, jika motivasi belajar mengalami kenaikan sebesar 1, maka hasil belajar seni rupa akan mengalami kenaikan sebesar 0,533. Koefisien korelasi bernilai positif artinya, terapat hubungan yang positif antara kreativitas dan motivasi belajar dengan hasil belajar seni rupa siswa. Besarnya kontribusi pengaruh kreativitas (X_1) dan motivasi belajar (X_2) terhadap hasil belajar seni rupa (Y) yaitu sebesar 60% sedangkan sisanya sebesar 40% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan-temuan penelitian oleh penulis, yang telah melakukan penelitian di sembilan SD di Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, maka penulis menyampaikan saran untuk beberapa pihak. Uraianya sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Siswa

Kreativitas dan motivasi belajar merupakan faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah, karena dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Adanya kreativitas dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi dalam proses belajarnya. Begitu pula dengan adanya motivasi belajar, siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diharapkan siswa berani dalam menyampaikan gagasan/ide yang berbeda yang dimilikinya, serta memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar demi mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang hasil belajarnya tinggi diharapkan mampu mempertahankannya, sedangkan siswa yang hasil belajarnya rendah diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

5.2.2 Bagi Guru

Kreativitas siswa hendaknya dapat dilatih dan dikembangkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah, yaitu dengan cara memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk menuangkan ide atau gagasan dalam berpendapat ataupun membuat suatu karya. Guru juga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mengaktifkan serta menumbuhkan banyak rasa ingin tahu siswa, sehingga kreativitas siswa dapat berkembang. Motivasi belajar siswa juga hendaknya perlu diperhatikan oleh guru, sebab siswa yang motivasi instrinsiknya rendah membutuhkan motivasi ekstrinsik salah satunya dari guru. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan oleh guru dengan cara menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar akan memudahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

5.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan intelektual, sikap dan moral siswa. Sekolah diharapkan mampu mendukung guru dalam membentuk sumber daya siswa yang berkualitas. Sekolah juga hendaknya dapat memfasilitasi siswa dalam menggali potensi kreatif yang dimilikinya. Suasana belajar yang kondusif juga perlu diperhatikan oleh sekolah agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, karena suasana belajar yang kondusif merupakan salah satu indikator dari motivasi belajar.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan motivasi belajar tidak sepenuhnya memengaruhi hasil belajar siswa, hal ini disebabkan terdapat faktor lain yang memengaruhinya. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kreativitas dan motivasi belajar hendaknya dapat lebih mengembangkan penelitian ini. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menggali lebih dalam faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar seni rupa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarawati, W. 2018. Influence of Parents Attention, Emotional Intelligence and Learning Motivation to Learning Outcomes. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 3 (1), 72-81. Tersedia di <http://journal.stkipsingkawang.ac.id/article/view/46> (diunduh 26/12/2018).
- Bachri, A., & Setiani, A. 2017. The Influence of Creativity and Learning Innovation on Entrepreneurial Mentality and its Implications for Learning Outcomes. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12 (2), 148-158. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/-sju/index.php/eeaj/article/download/4693/4329/> (diunduh 26/12/18).
- Budiwibowo, A. & Nurhalim, A. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Warga Belajar Kejar Paket C. *Journal of Nonformal Education*, 2 (2), 168-174. Tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/article/6789/5140> (diunduh 21/12/18).
- Cools, E., Vanderheyden, K., & Backhaus, K. 2014. The Impact of Student Style Differences and Motivation on Learning Outcomes in Management Education: An International Inquiry. *Journal Reflecting Education*, 9 (2), 85-100. Tersedia di <http://www.reflectingeducation.net> (diunduh 4/01/19).
- Destiani, A., Saparahayuningsih, S. & Wembrayarli. 2016. Upaya Peningkatan Kreativitas Seni rupa Siswa melalui Teknik Pencetakan dengan bantuan Media Asli. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1 (1), 7-14. Tersedia di <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/download/5655/2754>. (diunduh 30/12/18)
- Djamarah, S. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayat, A. & Dwiningrum. 2016. Pengaruh Karakteristik Gender dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar MTK Siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4 (1), 32-45. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id> (diunduh 21/12/18).
- Hosnan, M. 2016. *Etika Profesi Pendidik*. Bogor: Ghaila Indonesia.
- Indriani, A. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bijirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4 (2), 134-139.

- Jeffrey, I. & Zein, A. 2017. The Effects Of Achievement Motivation, Learning Discipline And Learning Facilities On Student Learning Outcomes. *International Journal of Development Research*, 7 (09), 15471-15478. Tersedia <https://www.journalijdr.com/sites/default/files/issue-pdf/10149.pdf>. (diunduh 6/01/19).
- Jenaabadi, H., et al. 2015. Examine the Relationship of Emotional Intelligence and Creativity with Academic Achievement of Second Period High School Students. *World Journal of Neuroscience*, (5), 275-281. Tersedia di <https://pdfs.semanticscholar.org/82da/4182dfbcaa7fba7ac3d43fcac6aea43d6b70> (diunduh 6/01/19).
- Kamaril, C. 1999. *Materi Pokok Pendidikan Seni Rupa, Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Khotimah, S., Zuhri, S., & Risan. 2016. Pengaruh Kecerdasan Logik Matematik dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MI se-DKI Jakarta. *Jurnal Al Ibtida*, 3 (2), 280-290. Tersedia di <https://doaj.org/articel> (diunduh 21/12/18).
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lestari, W. 2017. Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Analisa*, 3 (1), 76-84. Tersedia di <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/article/download/1499/1053> (diunduh 30/12/18).
- Listiani, N. 2014. Pengaruh Kreativitas dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 2 (2), 264-276. Tersedia di <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jepk/article/view/735> (diunduh 19/12/18).
- Mandasari, Y. & Nadjamuddin. 2015. Pengaruh Gaya Belajar Siswa terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) materi Seni rupa Menggambar Kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Karang Binangun Belitang Oku Timur. 1, 1-21.
- Mesra, Aziz, A., & Astuti, W. 2016. Kontribusi Motivasi Belajar dan Lingkungan Tempat Tinggal terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Seni rupa Universitas Negeri Medan.
- Monicca, I., Subkhan, & Setiyani, R. 2015. Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Palebon Semarang. *Economic*

- Education Analysis Journal*, 4 (2), 414-426. Tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/6773> (diunduh 24/12/18).
- Muharam & Sundariyati, W. 1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni rupa)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Oktalia, Y., Sakti, I. & Hamdani, D. 2017. Pengaruh Minat dan Motivasi pada Penerapan Model Diskoveri berbantuan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Fisika di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1 (1), 87-95. Tersedia di <https://ejournal.unib.ac.id/article/view/3464> (diunduh 30/12/18).
- Pamadhi, H. & Sukardi, E. 2014. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, H. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Panduan penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*. 2016. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 SD/MI*.
- Permatasari, B. 2018. Kreativitas dan Hasil Belajar (Studi tentang Mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Balikpapan). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (1), 46-54. Tersedia di <http://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/15> (diunduh 30/12/18).
- Piaw, C. 2014. Effects of Gender and Thinking Style on Students Creative Thingking Ability. *Journal Procedia-Social and Behavioral Sciences* 116, 5135-5139. Tersedia di <https://www.sciencedirect.com/S18728140> (diunduh 29/04/19).
- Prawira, N., & Tarjo, E. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.

- Putri, A., Hardinto, P. & Mardono. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar, Kecerdasan Emosional, dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis Siswa Kelas X Smk Ardjuna 02 Arjosari Tahun Ajaran 2015/2016. *JPE*, 9 (1), 63-84. Tersedia di <http://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/7183> (diunduh 30/12/18).
- Putri, D. & Isnani, G. 2015. Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 1 (2), 118-124. Tersedia di <http://journal2.um.ac.id/index.php/article/view/1673> (diunduh 24/12/18).
- Rahardani, A. 2016. Pengaruh Kreativitas dan Cara Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa pada Siswa Kelas VII di MTs Roudlotush Sholihin Jemur Kebumen Tahun 2015/2016. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 09 (02), 16-22. Tersedia di <http://ejournal.umpwr.ac.id/3290> (diunduh 19/12/18).
- Ratuaman, T. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. & Anni, C. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sakinah, N. & Haryati, T. 2014. Pengaruh Disiplin Belajar, Motivasi Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 2 Kudus Tahun Ajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 3 (2), 379-384. Tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/3991> (diunduh 24/12/18).
- Sani, R. 2017. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: Rajawali Pers
- Siregar, R. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobandi, R. 2017. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Pangandaran. *Jurnal Diksatrasi*, 1 (2), 306-310. Tersedia di <https://jurnal.unigal.ac.id/634> (diunduh 30/12/18).

- Sormin, E. 2016. Pengaruh Kreativitas dalam Pembelajaran Inkuiri Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia. *Jurnal Edu Mat Sains*, 1 (1), 51-60. Tersedia di <http://ejournal.uki.ac.id/edumatsains/article/68> (diunduh 2/01/19).
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sukmadinata, N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman, Sitompul, H., & Mutia, C. 2013. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *Jurnal Analitika*. Tersedia di <http://ojs.uma.ac.id/analitika/article/view/823> (diunduh 24/12/18).
- Sulistianingsih, P. 2016. Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika. *JKPM*, 2 (1), 129-139. Tersedia di <https://journal.lppmunindra.ac.id/1899> (diunduh 30/12/18).
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni rupa Anak SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sumantri, M. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Suprpto, H., Rusdi, M., & Paryono. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan. *Elementary School Education Journal*, 1 (1), 1-10. Tersedia di <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/753> (diunduh 30/12/18).
- Susanto, A. 2018. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tanir & Marniati. 2018. Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Jenis Kelamin (Studi Kasus di MAN 1 Kolaka). *Journal of Medives*, 2 (2), 279-284. Tersedia di <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article//656> (diunduh 24/12/18).
- Tarigan, R. 2018. Pengaruh Model Pemecahan Masalah dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernan Makanan Manusia Siswa di SDN 060856 Medan. *Elementary School Journal*, 8 (2), 1-11.
- Tarjo, E. 2004. *Strategi Belajar-Mengajar Seni rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Taufiq, A., Mikarsa, H., & Prianto, P. 2012. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Triumiana, D. & Sumadi. 2016. Hubungan Antara Gaya Mengajar Guru, Motivasi Belajar Siswa, dan Kreativitas Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*, 3 (2), 56-64. Tersedia di <http://jurnal.ustjogja.ac.id> (diunduh 2/01/19).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Uno, H. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Untari, E. 2016. Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Media Prestasi*, XVIII (2), 40-50.
- Usman, M. 2016. Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab di MA DDI Al- Badar. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 19 (1), 76-89. Tersedia di <http://journal.uin-alauddin.ac.id> (diunduh 24/12/18).
- Wahdania, Rahman, U., & Sulasteri, S. 2017. Pengaruh Efikasi Diri, Harga Diri, dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Bulupodo Kab. Sinjai. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 5 (1), 68-81. Tersedia di [http://portalriset.uin-alauddin.ac.id/bo/upload/penelitian/penerbitan_jurnal/5_Wahdania_\(68-81\).pdf](http://portalriset.uin-alauddin.ac.id/bo/upload/penelitian/penerbitan_jurnal/5_Wahdania_(68-81).pdf) (diunduh 30/12/18).
- Wahyudi. 2015. Pengaruh Kreativitas Belajar dan Efikasi Diri terhadap Prestasi Afektif melalui Motivasi Berprestasi (Studi Kasus pada Madrasah MTS Pembangunan UIN Jakarta). *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang*, 2 (2), 74-92. Tersedia di <http://openjournal.unpam.ac.id> (diunduh 30/12/18).
- Wilda, Salwah, & Ekawati S. 2017. Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pedagogy*, 2 (1), 136-160.
- Zamhuri, A. 2017. Pengaruh Kreativitas Siswa dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN Se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* 6 (1), 120-136. Tersedia di <http://ojs.staituankutambusai.ac.id/article/view/43> (diunduh 16/12/18).