



**PENGARUH KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU
TERHADAP KREATIVITAS DAN MINAT
BELAJAR SBdP SISWA KELAS IV SD NEGERI
SE-GUGUS SUDIRMAN KECAMATAN KEJOBONG
KABUPATEN PURBALINGGA**

SKRIPSI

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

**Oleh
Puji Astuti
1401415229**

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



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**PENGARUH KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU
TERHADAP KREATIVITAS DAN MINAT
BELAJAR SBdP SISWA KELAS IV SD NEGERI
SE-GUGUS SUDIRMAN KECAMATAN KEJOBONG
KABUPATEN PURBALINGGA**

SKRIPSI

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

**Oleh
Puji Astuti
1401415229**

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Puji Astuti

NIM : 1401415229

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

Judul : Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan
Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus
Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam 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, Mei 2019



Puji Astuti

NIM 1401415229

SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Puji Astuti

NIM : 1401415229

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

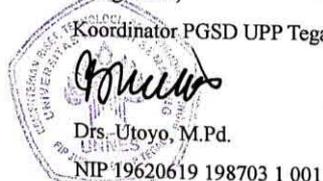
menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung resiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



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

Tegal, Mei 2019

Yang membuat pernyataan,



Puji Astuti

NIM 1401415229

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”, karya

nama : Puji Astuti

NIM : 1401415229

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, Mei 2019

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

NIP 19770725 200801 1 008

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga", karya

nama : Puji Astuti

NIM : 1401415229

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Ujian Sidang Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 18 Juni 2019.

Semarang, Juli 2019

PANITIA UJIAN



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 19590821198403 1 001

Penguji I,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Sekretaris,



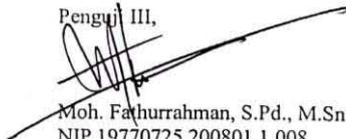
Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji II,



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

Penguji III,



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui (QS. Al-Baqarah: 216).
- ❖ Jika seseorang bepergian dengan tujuan untuk mencari ilmu, maka Allah SWT akan menjadikan perjalanannya bagaikan perjalanan menuju surga” (Nabi Muhammad SAW).
- ❖ Ibumu, Ibumu, Ibumu, baru kemudian Ayahmu (HR. Bukhari dan Muslim).
- ❖ Seni tertinggi guru adalah untuk membangun kegembiraan dalam ekspresi kreatif dan pengetahuan (Albert Einstein).
- ❖ Ketika kau melakukan usaha mendekati cita-citamu, di waktu yang bersamaan cita-citamu juga sedang mendekatimu. Alam semesta bekerja seperti itu (Fiersa Besari).
- ❖ Terbanglah, lepas, bebas. Mengepak tinggi, temui yang kau cari (Penulis).

Persembahan

Untuk kedua orang tua tercinta Ibu Suryati dan Bapak Wiroji, kakak saya Sutiyo dan Rohyati, sahabat-sahabat saya, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberi motivasi.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin menempuh pendidikan guru sekolah dasar.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
5. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.

6. Dosen dan Tenaga Kependidikan PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membekali ilmu pengetahuan dan membantu terkait dengan administrasi selama penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
7. Kepala Sekolah dan semua staf pengajar di SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga yang telah memberikan izin penelitian.
8. Siswa kelas IV di SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga yang telah menjadi subjek penelitian.
9. Sahabat-sahabat saya yang telah banyak membantu dan memberi semangat selama melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman PGSD angkatan 2015 yang telah berjuang bersama untuk saling memotivasi.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Tegal, Mei 2019

Penulis

ABSTRAK

Astuti, Puji. 2019. *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. 331 halaman.

Kata Kunci: Kompetensi Pedagogik Guru; Kreativitas; Minat Belajar; SBdP.

Pendidikan bagi manusia berlangsung sepanjang hayat. Seorang individu juga memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana individu tersebut berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif dalam mengembangkan dirinya. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Kreativitas dipengaruhi salah satunya oleh minat. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar. Cara guru dalam mengelola pembelajaran didalam kelas juga akan mempengaruhi kreativitas dan minat yang ada dalam diri siswa. Kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SDN se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga belum berjalan dengan lancar karena kurangnya kreativitas dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran SBdP khususnya Seni Rupa. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat belajar SBdP siswa.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *ex post facto*. Penelitian dilaksanakan di SDN se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga yang berjumlah 188 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* dengan hasil sampel penelitian sebanyak 128 siswa. Metode analisis data penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis terdiri atas uji normalitas dan linearitas, serta analisis akhir berupa regresi linier sederhana, analisis korelasi sederhana, koefisien determinan dan uji T.

Hasil uji hipotesis pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,764 > 1,98$), berarti H_0 ditolak. Hasil uji hipotesis pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar SBdP $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,061 > 1,98$), berarti H_0 ditolak. Hasil uji hipotesis hubungan kreativitas dengan minat belajar SBdP diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,724 > 1,98$), berarti H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogik guru berpengaruh terhadap kreativitas dan minat belajar SBdP. Hendaknya ada kerjasama antara guru, pihak sekolah, dan keluarga untuk dapat mengembangkan kreativitas dan menumbuhkan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran SBdP khususnya Seni Rupa.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi	iii
Persetujuan Pembimbing	iv
Pengesahan Ujian Skripsi	v
Motto dan Persembahan	vi
Prakata	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.5.1 Tujuan Umum	15

1.5.2	Tujuan Khusus	15
1.6	Manfaat Penelitian	16
1.6.1	Manfaat Teoritis	16
1.6.2	Manfaat Praktis	17
2.	KAJIAN PUSTAKA	19
2.1	Kajian Teori	19
2.1.1	Pengertian Belajar	20
2.1.2	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar	22
2.1.3	Tinjauan tentang Minat	28
2.1.4	Tinjauan tentang Kreativitas	33
2.1.5	Kompetensi Pedagogik Guru	40
2.1.6	Ruang Lingkup Kompetensi Pedagogik Guru	43
2.1.7	Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	48
2.1.8	Tinjauan tentang Seni Rupa	52
2.1.9	Unsur dan Prinsip Seni Rupa	53
2.1.10	Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar	57
2.1.11	Karakteristik Hasil Seni Rupa Anak	61
2.2	Kajian Empiris	66
2.3	Kerangka Berpikir	85
2.4	Hipotesis Penelitian	87

3.	METODE PENELITIAN	89
3.1	Desain Penelitian	89
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	91
4.3.1	Tempat Penelitian	91
3.2.2	Waktu Penelitian	91
3.3	Variabel Penelitian	91
3.4.1	Variabel Bebas	92
3.4.2	Variabel Terikat.....	92
3.4	Definisi Operasional Variabel	92
3.4.1	Variabel Kompetensi Pedagogik Guru	93
3.4.2	Variabel Kreativitas	93
3.4.3	Variabel Minat Belajar	94
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian	94
3.5.1	Populasi	95
3.5.2	Sampel	96
3.6	Data Penelitian	99
3.7	Teknik Pengumpulan Data	100
3.7.1	Wawancara	101
3.7.2	Angket	102
3.7.3	Dokumentasi	103
3.8	Instrumen Penelitian.....	104
3.8.1	Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	104
3.8.2	Instrumen Angket	105

3.9	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	106
3.9.1	Uji Validitas	106
3.9.2	Uji Reliabilitas	109
3.10	Teknik Analisis Data.....	111
3.10.1	Analisis Statistik Deskriptif	111
3.10.2	Uji Prasyarat Analisis	113
3.10	Uji Hipotesis	115
3.10.1	Regresi Linier Sederhana	115
3.11.2	Analisis Korelasi Sederhana	116
3.11.3	Analisis Determinasi	118
3.11.4	Uji T	118
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	121
4.1	Hasil Penelitian	121
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	121
4.1.2	Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	122
4.1.3	Uji Prasyarat Analisis	142
4.1.4	Uji Hipotesis	144
4.2	Pembahasan	156
4.2.1	Kompetensi Pedagogik Guru	157
4.2.2	Kreativitas	161
4.2.3	Minat Belajar	163

4.2.4	Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas Siswa	166
4.2.5	Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Minat Belajar Siswa	168
4.2.6	Hubungan Kreativitas dengan Minat Belajar Siswa	170
4.3	Implikasi Penelitian	172
4.3.1	Implikasi Teoritis	172
4.3.2	Implikasi Praktis	173
5.	PENUTUP	175
5.1	Simpulan.....	175
5.2	Saran	176
5.2.1	Bagi Siswa	176
5.2.2	Bagi Guru	177
5.2.3	Bagi Sekolah.....	177
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	177
	Daftar Pustaka	178
	Lampiran	184

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian	95
3.2 Hasil Penghitungan Sampel Penelitian	98
3.3 Hasil Penghitungan Populasi Siswa Uji Coba	98
3.4 Hasil Penghitungan Sampel Siswa Uji Coba	99
3.5 Skala <i>Likert</i>	106
3.6 Hasil Uji Validitas Angket Kompetensi Pedagogik Guru	108
3.7 Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Siswa	108
3.8 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa.....	109
3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kompetensi Pedagogik Guru.....	110
3.10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Siswa	110
3.11 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Siswa	110
3.12 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	117
4.1 Data Populasi Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	122
4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	124
4.3 Rentang Nilai Indeks (<i>Three Box Method</i>)	128
4.4 Indeks Variabel Kompetensi Pedagogik Guru	130
4.5 Indeks Variabel Kreativitas	135
4.6 Indeks Variabel Minat Belajar	140
4.7 Hasil Uji Normalitas	142
4.8 Hasil Uji Linieritas	143

4.9 Hasil Analisis Regresi Linier X Terhadap Y_1	145
4.10 Hasil Analisis Regresi Linier X Terhadap Y_2	146
4.11 Hasil Uji Korelasi Sederhana Variabel X Terhadap Y_1 dan Y_2	148
4.12 Koefisien Determinan Antara X dengan Y_1	149
4.13 Koefisien Determinasi Antara X dengan Y_2	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	86
4.1 Diagram Besar Presentase Variabel Kompetensi Pedagogik Guru Tiap Indikator	132
4.2 Diagram Besar Presentase Kreativitas Siswa Tiap Indikator	137
4.3 Diagram Besar Presentase Minat Belajar Siswa Tiap Indikator	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	185
2. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 2 Kejobong	186
3. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 3 Kejobong	187
4. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 1 Pangempon	188
5. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 2 Pangempon	190
6. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 1 Pandansari	192
7. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 2 Pandansari	194
8. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 1 Nangkasawit	196
9. Daftar Nama Siswa Penelitian SD Negeri 3 Krenceng	197
10. Daftar Nama Siswa Sampel Penelitian	199
11. Daftar Nama Siswa Uji Coba	202
12. Kisi-kisi Instrumen Angket Kompetensi Pedagogik Guru	203
13. Kisi-kisi Instrumen Angket Kreativitas	204
14. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat	205
15. Lembar Angket Uji Coba Kompetensi pedagogik Guru	206
16. Lembar Angket Uji Coba Kreativitas	209
17. Lembar Angket Uji Coba Minat Belajar	212
18. Deskripsi Penskoran Angket	215
19. Lembar Validitas Penilaian Ahli Instrumen Angket Kompetensi Pedagogik Guru	216

20. Lembar Validitas Penilaian Ahli Instrumen Angket Kreativitas	226
21. Lembar Validitas Penilaian Ahli Instrumen Angket Minat Belajar	240
22. Tabulasi Skor Uji Coba Angket Kompetensi Pedagogik Guru	254
23. Tabulasi Skor Uji Coba Angket Kreativitas	257
24. Tabulasi Skor Uji Coba Angket Minat Belajar	260
25. <i>Output</i> Uji Validitas Uji Coba Angket Kompetensi Pedagogik Guru	263
26. <i>Output</i> Uji Validitas Uji Coba Angket Kreativitas	266
27. <i>Output</i> Uji Validitas Uji Coba Angket Minat Belajar	269
28. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Kompetensi Pedagogik Guru ...	272
29. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Kreativitas	273
30. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Minat Belajar	274
31. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket Kompetensi Pedagogik Guru	275
32. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket Kreativitas	276
33. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket Minat Belajar	277
34. Lembar Angket Penelitian Kompetensi Pedagogik Guru	278
35. Lembar Angket Penelitian Kreativitas	280
36. Lembar Angket Penelitian Minat Belajar	282
37. Tabulasi Skor Angket Penelitian Kompetensi Pedagogik Guru	284
38. Tabulasi Skor Angket Penelitian Kreativitas	289
39. Tabulasi Skor Angket Penelitian Minat Belajar	294
40. Hasil Uji Normalitas	299
41. Hasil Uji Linieritas	300
42. Hasil Uji Regresi Sederhana	301

43. Hasil Uji Korelasi Sederhana	302
44. Hasil Analisis Determinasi	303
45. Hasil Uji T	304
46. Jadwal Pelaksanaan Uji Coba	305
47. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	306
48. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	307
49. Surat Ijin Penelitian	315
50. Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian	319
51. Tabel Rangkuman Referensi dan Sitasi	327

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Uraianya yaitu sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa.

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

Berhasil tidaknya suatu usaha atau kegiatan sangat tergantung pada tujuan yang hendak dicapai oleh orang atau lembaga yang melaksanakannya. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Tujuan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan untuk memberikan arah yang akan dituju. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menjelaskan bahwa:

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

Pendidikan sangat penting dan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tujuan pendidikan nasional akan dapat tercapai apabila ada tanggung jawab dari semua pihak, baik siswa, orang tua, guru, pemerintah, lembaga pendidikan (sekolah), maupun masyarakat. Salah satu cara memperoleh pendidikan adalah melalui proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan berhasil apabila dilakukan sesuai kurikulum yang berlaku. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X pasal 37 ayat 1, menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yaitu pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya, Pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal. Kurikulum merupakan suatu alat yang dijadikan pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar untuk

mencapai tujuan pendidikan.

Pelajaran seni dan budaya di sekolah dasar dapat diperoleh melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) untuk Sekolah Dasar yang masih menggunakan KTSP atau Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk Sekolah Dasar yang menggunakan Kurikulum 2013. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, peserta didik dituntut untuk aktif agar menghasilkan perubahan baik pengetahuan, nilai sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar SBdP siswa lebih sering dilihat dari hasil keterampilan siswa, di mana keterampilan yang dilakukan masih cenderung monoton. Pembelajaran SBdP pada sekolah dasar yang baik akan lebih menekankan proses kreatif agar memacu aktivitas siswa untuk berkreasi berdasarkan imajinasinya. Siswa akan memperoleh suatu perubahan sebagai hasil dari usaha yang dilakukan dengan cara belajar.

Pendidikan di jenjang sekolah dasar ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya meliputi seni tari, seni musik, seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengungkapkan karyanya melalui media rupa (garis, bidang/bentuk, warna). Seni musik merupakan seni yang mampu mengungkapkan emosi, pikiran, keinginan-keinginan penciptanya melalui bunyi atau suara. Hubungannya dengan musik, seni tari juga bisa terdapat unsur musik. Gerakan yang ditata secara selaras dan mengungkap emosi dan gagasan kreatif disebut sebagai tarian. Aminuddin (2009:5) menyatakan bahwa "seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap panca indra dan dirasakan dengan rabaan". Salam (2001) dalam Sumanto (2006:7) menjelaskan "seni rupa adalah kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang".

Berlangsungnya proses pembelajaran seni rupa di kelas, guru dituntut tidak hanya menguasai bahan kajian yang ada, tetapi juga harus merencanakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas dan minat siswa. Selama ini guru hanya melaksanakan pembelajaran yang monoton, artinya pembelajaran hanya berpusat pada guru serta dalam penyampaian materi guru juga kurang inovatif, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan menyebabkan minat siswa yang rendah.

Kaitannya dengan minat, Sukardi (1988) dalam Susanto (2013:57) mengemukakan “minat sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu”. Menurut Sardiman (2007) dalam Susanto (2013:57), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu tersebut.

Secara psikologis, menurut Munandar (1992) dalam Susanto (2013:64), fase perkembangan minat berlangsung secara bertingkat dan mengikuti pola perkembangan individu itu sendiri. Kematangan individu juga memengaruhi perkembangan minat, karena semakin matang secara psikologis maupun fisik, maka minat juga akan semakin kuat dan terfokus pada objek tertentu. Awalnya, minat terpusat pada diri sendiri, hal-hal yang menjadi kepunyaan, kemudian berpusat pada orang lain, termasuk pada objek-objek yang ada dalam lingkungan.

Kondisi lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran seperti tersedianya fasilitas fisik belajar, kegiatan belajar yang menyenangkan, tempat

belajar yang nyaman, suasana yang tenang, hubungan harmonis dengan lingkungan sosial dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sebaliknya, apabila kondisi lingkungan belajar kurang mendukung, maka hal tersebut akan menurunkan semangat belajar siswa. Siswa akan merasa tidak nyaman saat mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013:67), bahwa dalam kegiatan belajar, juga dalam proses pembelajaran, maka tentunya minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari diri siswa itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar, agar peserta didik dapat belajar lebih aktif dan baik. Kenyataannya, tidak jarang siswa mengikuti pelajaran dikarenakan terpaksa atau karena adanya suatu keharusan, sementara siswa tidak menaruh minat terhadap pelajaran tersebut. Kreativitas siswa akan menurun dan berpengaruh pada hasil belajar, apabila dalam proses pembelajaran siswa sudah tidak berminat mengikuti pembelajaran.

Kondisi di era modern seperti saat ini, menuntut sumber daya manusia yang dapat menciptakan hal-hal baru sehingga kehidupan manusia menjadi lebih baik. Temuan hal-hal baru tersebut memerlukan suatu kemampuan mental tersendiri, yang lebih dikenal sebagai kreativitas. Pendidikan seni rupa di sekolah dasar merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas.

Muliawan (2016:1) menjelaskan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari sebelumnya. Penambahan huruf akhir 'itas' pada kata 'kreatif' menjadi petunjuk perubahan arti kata. Semula kata kerja menjadi kata sifat, sehingga istilah kreativitas berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan

seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari bentuk yang sebelumnya ada atau sudah diketahui. Menurut Drevdahl dalam Hurlock (2016:4), “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya”.

Munandar (2012:109) mengemukakan bahwa guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Sebaliknya, guru juga dapat melumpuhkan rasa ingin tahu alamiah anak, merusak motivasi, harga diri, dan kreativitas anak. Guru dapat mempengaruhi anak lebih kuat daripada orang tua. Hal ini terjadi karena guru lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas anak daripada orang tua. Guru mempunyai tugas mengevaluasi pekerjaan, sikap, dan perilaku anak.

Guru menjadi peran penting dalam menumbuhkan kreativitas dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru harus mengenal karakteristik siswa dengan baik. Tujuannya adalah agar guru dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal.

Hubungannya dengan proses pembelajaran, Rasyidin (2014:1) berpendapat bahwa “pedagogik sebagai ilmu pengetahuan adalah ilmu mendidik atau ilmu pendidikan tentang anak atau mengenai pendidikan anak dan manusia muda”. Pendapat tersebut sejalan dengan Liem (1970) dan Pribadi (1967) dalam Rasyidin (2014:1), sebagai bagian dari ilmu-ilmu pendidikan yang berurusan dengan upaya pendidikan anak untuk anak-anak yang belum dewasa oleh orang dewasa (guru)

secara bertanggung jawab.

Langeveld (1974) dalam Rasyidin (2014:1) menyatakan bahwa pedagogik (ilmu mendidik) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang bukan saja menelaah objeknya untuk mengetahui betapa keadaan atau esensi objek itu (secara deskriptif) melainkan mempelajari pula bagaimana seharusnya orang bertindak (secara normatif). Pendapat tersebut diartikan pula bahwa pendidikan ialah kegiatan secara bertanggung jawab untuk mewujudkan inti pendidikan anak, yaitu perbuatan mendidik secara moral terhadap anak didik, termasuk dengan mengembangkan kreativitas siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri yang ada di Kecamatan Kejobong, Kabupaten Purbalingga. Kecamatan Kejobong terdapat tiga gugus, yaitu gugus Ahmad Yani, gugus Sudirman, dan gugus Ki Hajar Dewantara. Berdasarkan saran dari Koordinator Wilayah Kecamatan (KORWILCAM), penelitian ini dilakukan di SD Negeri se-Gugus Sudirman. Menurut salah satu pegawai KORWILCAM, belum pernah ada yang melakukan penelitian di SD Negeri yang ada di gugus Sudirman. Gugus Sudirman terdiri dari delapan Sekolah Dasar Negeri, yaitu SD Negeri 2 Kejobong, SD Negeri 3 Kejobong, SD Negeri 1 Pangempon, SD Negeri 2 Pangempon, SD Negeri 1 Pandansari, SD Negeri 2 Pandansari, SD Negeri 1 Nangkasawit, dan SD Negeri 3 Krenceng.

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar yang ada di gugus Sudirman, ada beberapa sekolah yang telah menggunakan kurikulum 2013 tetapi hanya pada kelas tertentu, untuk kelas yang lain masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu kelas yang menggunakan kurikulum yang sama yaitu kurikulum 2013 adalah kelas IV. Rifa'i & Anni (2015:41) berpendapat

bahwa untuk siswa kelas IV sudah masuk dalam perkembangan tata bahasa menjelang dewasa, sehingga sudah dapat mengembangkan struktur tata bahasa yang lebih rumit. Hal ini memudahkan peneliti untuk bekerja sama dengan siswa dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan delapan guru kelas IV dan kepala sekolah di SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga pada tanggal 30 November sampai 1 Desember 2018, diperoleh informasi bahwa keadaan lingkungan belajar masih belum mendukung proses belajar mengajar secara optimal. Siswa juga sering merasa jenuh dalam proses pembelajaran, sehingga minat siswa dalam pembelajaran Seni Rupa tergolong rendah. Faktor jenuh juga membuat siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tidak adanya rasa senang saat mengikuti pembelajaran, khususnya Seni Rupa adalah faktor lain yang menyebabkan kurangnya minat siswa.

Perbedaan jenis kelamin juga berpengaruh dalam minat belajar siswa. Jenis kelamin adalah perbedaan antara laki-laki dan perempuan ditinjau dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan konatif yang dapat membentuk ciri khas dalam berperilaku. Menurut penuturan guru kelas di delapan SD Negeri se-Gugus Sudirman, siswa perempuan lebih mudah diarahkan dan diatur saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang jarang memperhatikan penjelasan dari guru didominasi oleh siswa laki-laki. Sikap acuh terhadap pembelajaran dikarenakan kurangnya minat siswa. Siswa juga kurang memiliki sikap yang kritis bahkan cara berpikir untuk mengeluarkan ide-ide yang sifatnya inovatif pun terkesan lambat. Kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam belajar juga tergolong rendah.

Siswa masih belum bisa mengembangkan keterampilan dalam pembelajaran seni rupa sehingga hasil karyanya tergolong monoton. Hasil keterampilan seni rupa pada siswa perempuan cenderung lebih rapi, namun ada beberapa siswa laki-laki yang hasil keterampilannya tergolong bagus karena siswa tersebut memang terlihat memiliki bakat dalam bidang seni rupa. Hal yang mendasari siswa perempuan memiliki hasil keterampilan yang lebih bagus dibandingkan siswa laki-laki karena siswa perempuan lebih mengandalkan emosi dan perasaannya saat membuat karya seni. Terlepas dari perbedaan jenis kelamin, beberapa siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, terutama untuk pembelajaran yang mengandalkan keterampilan.

Hasil wawancara kepada guru kelas IV dan kepala sekolah di delapan SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga juga mengatakan bahwa masih banyak siswa yang belum sepenuhnya mendapatkan dorongan untuk mengembangkan bakat kreativitasnya terutama pada materi seni rupa. Siswa belum mendapatkan materi seni rupa secara utuh dan lengkap sesuai silabus pembelajaran yang ada. Hal ini dikarenakan kemampuan guru pada Seni Rupa sebatas hanya menggambar saja.

Kurangnya sarana dan prasarana sekolah, serta kurangnya dukungan dari orang tua juga menjadi permasalahan yang dihadapi siswa dan guru di delapan SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga pembelajaran dianggap membosankan oleh siswa. Guru juga kurang maksimal dalam menggunakan beberapa sarana prasarana yang ada di sekolah. Guru masih mengalami kesulitan dalam menilai hasil karya siswa pada materi seni rupa dikarenakan kemampuan

guru yang terbatas di bidang seni. Hal ini tentunya akan memengaruhi bakat dan kreativitas siswa untuk menciptakan karya-karya inovatif yang dapat menjadi prestasi siswa maupun sekolah.

Berdasarkan pembahasan tentang pembelajaran Seni Rupa di delapan Sekolah Dasar tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Rupa di sekolah harus melibatkan siswa secara aktif agar siswa tertarik dan lebih memiliki perasaan senang saat mengikuti pembelajaran. Perasaan senang tersebut akan menimbulkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru harus mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa, agar siswa mampu dan percaya diri untuk berkreatifitas. Proses pembelajaran di kelas juga harus bervariasi agar siswa tidak merasa bosan. Guru harus mampu mengembangkan kompetensi pedagogik dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat siswa kelas IV dalam pembelajaran SBdP khususnya Seni Rupa, karena permasalahan tersebut memang terjadi di lapangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya kompetensi pedagogik dimiliki oleh setiap guru karena hal itu akan berpengaruh terhadap tumbuhnya kreativitas dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran SBdP khususnya Seni Rupa.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2013), mahasiswa jurusan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak, yang berjudul “Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa SMP”. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa: (1) Pembelajaran IPA Biologi di SMP N 3 Kubu Raya dengan menggunakan metode inkuiri terbimbing dapat meningkatkan pemahan konsep siswa khususnya siswa kelas VIII , pada siklus I diperoleh hasil nilai ketuntasan klasikal sebesar 78,05% dan pada siklus II sebesar 97,56%; (2) Pembelajaran IPA Biologi di SMP N 3 Kubu Raya dengan menggunakan metode inkuiri terbimbing dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran khususnya siswa kelas VIII, pada siklus I dan siklus II diperoleh nilai klasikal sebesar 97,56%.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anggoro, dkk (2018), mahasiswa jurusan Pendidikan Guru SD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto, yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pedagogik Guru Melalui Pelatihan Pembelajaran Tematik Sains Menggunakan *Inquiry Learning Process* dan *Science Activity Based Daily Life*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Guru mendapat pengetahuan tentang pemanfaatan *Games* Cerdas Kreatif dan media inovatif ekonomis dalam pembelajaran tematik, (2) Siswa mendapat keuntungan berupa pemahaman konsep yang lebih menarik dengan cara yang lebih menyenangkan karena mereka yang lebih aktif baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Moh. Fathurrahman, dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang berjudul “Faktor-faktor yang mempengaruhi kurang berminatnya mahasiswa PGSD UPP Tegal pada Pendidikan Seni Rupa dalam Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, kurang

berminatnya mahasiswa PGSD UPP Tegal pada pendidikan seni rupa dalam penyelesaian Tugas Akhir skripsi disebabkan atas faktor karena kurang ketersediaannya buku sumber atau acuan materi seni rupa di perpustakaan yang dijadikan sebagai referensi penelitian. Kedua., kurang berminatnya mahasiswa PGSD UPP Tegal pada pendidikan seni rupa dalam penyelesaian Tugas Akhir skripsi disebabkan atas faktor di mana mahasiswa merasa kurang memiliki bakat dan kemampuan pada bidang seni rupa, sehingga mereka merasa berat untuk mencoba melakukan penelitian tugas akhir skripsi. Ketiga., disebabkan atas faktor tidak adanya contoh-contoh skripsi yang berhubungan dengan masalah-masalah seni rupa dari angkatan sebelumnya, menyebabkan mahasiswa yang akan menempuh skripsi menjadi kurang aktif dan kreatif bahkan cenderung pasif karena tidak adanya gambaran yang berkaitan ide dan permasalahan-permasalahan seni rupa. Keempat., disebabkan karena faktor dosen pengampu mata kuliah karya tulis ilmiah dengan latar belakang dan kompetensi tertentu dan faktor yang didasarkan atas pertimbangan kepraktisan yang mana ide dan judul-judul yang diangkat adalah hal-hal yang berkenaan dengan materi pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar dan bersifat umum. Kelima., disebabkan atas faktor pandangan terhadap materi seni rupa tidak memiliki parameter yang jelas dalam penilaian dan evaluasinya. Pandangan ini menyebabkan pendidikan seni seolah-olah hanya berurusan dengan intuisi dan emosi manusia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melaksanakan penelitian yang menghubungkan tiga variabel yang berdasarkan hasil wawancara variabel tersebut berpengaruh terhadap pembelajaran SBdP. Ketiga variabel tersebut yaitu kompetensi pedagogik guru sebagai variabel bebas, serta kreativitas,

dan minat belajar SBdP sebagai variabel terikat. Penelitian yang akan dilaksanakan berjudul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil studi pendahuluan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar kurang memadai.
- (2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki sikap yang kritis bahkan cara berpikir untuk mengeluarkan ide-ide yang sifatnya inovatif pun terkesan lambat.
- (3) Materi pelajaran seni rupa masih sebatas materi menggambar.
- (4) Cara mengajar guru yang monoton dan terkesan membosankan.
- (5) Guru kesulitan untuk menilai hasil belajar siswa di bidang seni.
- (6) Rendahnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam belajar.
- (7) Masih banyak siswa yang belum mendapatkan dorongan untuk mengembangkan kreativitasnya.
- (8) Siswa belum sepenuhnya mendapatkan dukungan dari lingkungan keluarga dan masyarakat untuk mengembangkan bakat dan kreativitasnya di bidang seni.
- (9) Siswa sering merasa jenuh dalam proses pembelajaran, sehingga minat siswa dalam pembelajaran Seni Rupa tergolong rendah.
- (10) Siswa tidak merasa senang saat mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

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

- (1) Kompetensi pedagogik guru yaitu kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik.
- (2) Kreativitas siswa yaitu kemampuan-kemampuan siswa dalam proses pembelajaran atau pengembangan segala potensi yang ada dalam diri siswa.
- (3) Minat belajar siswa pada pelajaran Seni Rupa meliputi perasaan senang, perhatian, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan ketertarikan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas SBdP pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudiman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga?

- (2) Bagaimana pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudiman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga?
- (3) Bagaimana hubungan kreativitas dengan minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudiman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah uraian yang menyebutkan secara spesifik mengenai maksud atau tujuan yang hendak dicapai dari sebuah penelitian. Tujuan pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus. Penjelasan selengkapnya mengenai tujuan umum dan khusus penelitian, sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui tentang ada atau tidaknya pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudiman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah yang diteliti. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas SBdP siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan hubungan kreativitas dan minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat praktis artinya bermanfaat bagi berbagai pihak, terutama bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

- (1) Sebagai referensi dibidang pendidikan terutama untuk mengetahui pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat belajar SBdP.
- (2) Sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya dengan aspek penelitian yang berbeda.
- (3) Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta mendukung teori-teori yang sudah ada sehubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat penelitian yang terkait dengan kegunaan secara langsung yang dapat dipakai dengan mudah oleh masyarakat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1.6.2.1 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa, yaitu:

- (1) Meningkatnya kreativitas pada siswa khususnya dalam mata pelajaran SBdP.
- (2) Meningkatnya minat belajar siswa dalam dirinya agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru, yaitu:

- (1) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.
- (2) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah, yaitu:

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

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lanjutan, yaitu:

- (1) Menambah pengetahuan mengenai pengaruh tingkat pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat belajar seni rupa pada siswa.
- (2) Menjadi referensi baik bagi peneliti maupun peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian lanjutan mengenai pengaruh tingkat pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat belajar seni rupa pada siswa.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka terdiri dari kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis. Kajian teori membahas konsep dan uraian sistematis dari berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian. Kajian empiris adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kerangka berpikir dapat dibuat sebagai pedoman pelaksanaan penelitian melalui pembahasan teoritis dan empiris tersebut. Berikut ini uraian masing-masing sub bab:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori adalah seperangkat definisi, konsep, serta proposisi yang telah disusun rapi serta sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Bagian ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu: pengertian belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, kompetensi pedagogik guru, ruang lingkup kompetensi pedagogik guru, tinjauan tentang minat, tinjauan tentang kreativitas, hakikat pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), tinjauan tentang seni rupa, unsur dan prinsip seni rupa, tinjauan tentang seni rupa di Sekolah Dasar, dan karakteristik hasil seni rupa anak. Landasan teoritis diuraikan sebagai berikut:

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan presepsi seseorang. Pentingnya menguasai konsep dasar tentang belajar yaitu supaya seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis (Rifa'i & Anni, 2015:64).

Kegiatan manusia tidak lepas dari kegiatan belajar. Belajar merupakan fokus utama dalam pendidikan. Sebuah pepatah mengatakan bahwa pengalaman adalah guru terbaik. Siswa memiliki pengalaman yang berasal dari interaksi dengan lingkungan. Berdasarkan pengalaman tersebut, siswa dapat belajar sehingga mereka memperoleh informasi maupun kemampuan yang dapat digunakan dalam kehidupannya. Hal ini didukung oleh pendapat Slameto (2010:2) bahwa secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut Gagne (1989) dalam Susanto (2013:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar juga dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Belajar menurut Burton (1993) dalam Susanto (2013:3) dapat diartikan sebagai “perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga

mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”. Pendapat tersebut didukung oleh Winkel (2002) dalam Susanto (2013:4) yang mengartikan belajar sebagai suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Pidarta (2000) dalam Warsita (2008:62), berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengomunikasikan kepada orang lain. Hal itu sejalan dengan pendapat Mayer (1982) dalam Warsita (2008:62-3) bahwa “belajar menuntut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman”.

Pengertian belajar menurut Sardiman (2014:20-1), dalam arti luas dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Arti sempit dari belajar yaitu sebagai usaha menguasai materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Relevan dengan ini, ada pengertian bahwa belajar adalah “penambahan pengetahuan”.

Dimiyati dan Mudjiono (2002) dalam Warsita (2008:64-5) menyebutkan bahwa ada beberapa prinsip-prinsip belajar yang relatif berlaku umum yang dapat dijadikan dasar atau acuan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar yang mendidik itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, keaktifan belajar dan keterlibatan langsung/pengalaman dalam

belajar, pengulangan belajar, tantangan semangat belajar, pemberian balikan dan penguatan belajar, serta adanya perbedaan individual dalam perilaku belajar.

Sardiman (2014:26-8) mengemukakan bahwa secara umum tujuan belajar itu ada tiga jenis, yaitu: (1) untuk mendapatkan pengetahuan yang ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan; (2) penanaman konsep dan keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani; (3) pembentukan sikap, perilaku dan pribadi anak didik yang dilakukan oleh guru secara bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Tujuan belajar tersebut menjelaskan bahwa dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model.

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

2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Interaksi belajar mengajar ditemukan bahwa proses belajar yang dilakukan oleh siswa merupakan kunci keberhasilan belajar. Proses belajar merupakan aktivitas psikis berkenaan dengan bahan belajar. Aktivitas mempelajari bahan belajar tersebut memakan waktu. Lama waktu mempelajari tergantung pada jenis

dan sifat bahan, juga tergantung pada kemampuan siswa. Jika bahan belajarnya sukar dan siswa kurang mampu, maka dapat diduga bahwa proses belajar memakan waktu yang lama. Sebaliknya, jika bahan belajar mudah dan siswa berkemampuan tinggi, maka proses belajar memakan waktu yang singkat (Dimiyati & Mudjiono, 2015:236).

Peristiwa belajar yang terjadi pada diri peserta didik dapat diamati dari perbedaan perilaku (kinerja) sebelum dan setelah berada di dalam peristiwa belajar. Hasil dari apakah terdapat perbedaan perilaku atau tidak harus terlebih dahulu dilakukan pengukuran mengenai kemampuan yang telah dan yang baru dimiliki oleh peserta didik. Menurut Rifa'i & Anni (2015:78-9) faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses belajar dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial. Kondisi internal juga berupa kemampuan peserta didik untuk bersosialisasi dengan lingkungan. Selanjutnya, kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sardiman (2014:39) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku subjek belajar, ternyata banyak faktor yang memengaruhinya. Secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor internal dan faktor eksternal. Pembicaraan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kegiatan belajar lebih ditekankan pada faktor intern. Tinjauan mengenai faktor

internal ini dikhususkan pada faktor psikologis. Faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Tanpa kehadiran faktor psikologis, bisa jadi memperlambat proses belajar, atau bahkan menambah kesulitan dalam mengajar.

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

(1) Faktor *Intern*

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

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin. Selanjutnya, cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga dapat memengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

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

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

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi

kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Berdasarkan uraian tersebut jelaslah bahwa bakat itu memengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa senang belajar dan pastilah selanjutnya siswa lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

Motif dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar. Berdasarkan uraian tersebut jelaslah bahwa motif yang kuat sangatlah perlu dalam belajar. Guna membentuk motif yang kuat itu dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan/kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat, jadi latihan/kebiasaan itu sangat perlu dalam belajar.

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti siswa dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Siswa yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika siswa sudah siap (matang). Kemajuan baru untuk memiliki kecakapan tersebut tergantung dari kematangan dan belajar. Lain halnya dengan kesiapan, bahwa kesiapan adalah kesediaan untuk memberi *respons* atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk

melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

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

(2) Faktor *Ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu, meliputi: (1) Keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Cara orang tua mendidik mempunyai pengaruh yang besar. Orang tua yang memperhatikan pendidikan anaknya maka hasil belajar yang didapatkan bisa maksimal. Hubungan keluarga yang harmonis dan penuh pengertian serta kasih sayang pada anak juga dapat mensukseskan belajar anak. Suasana rumah yang tenang dan tenteram membuat anak betah tinggal di rumah dan dapat belajar dengan baik. Kondisi ekonomi keluarga juga berpengaruh, sebab dalam belajar

mebutuhkan fasilitas-fasilitas belajar yang memadai. Hal lain yang memengaruhi yaitu dorongan dan pengertian orang tua dalam membantu anaknya ketika mengalami kesulitan belajar. (2) Sekolah, apa yang siswa lihat dan dapatkan dari sekolah akan membawa pengaruh terhadap kehidupannya di lingkungan keluarga. Faktor sekolah yang memengaruhi belajar siswa antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. (3) Masyarakat, lingkungan masyarakat yang baik akan membentuk perilaku dan sikap siswa yang baik. Faktor masyarakat yang memengaruhi belajar antara lain: teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat, dan media *massa*.

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar meliputi: (1) faktor kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) faktor dari dalam diri siswa, seperti jasmani dan psikologinya; dan (3) faktor dari luar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kualitas proses belajar bergantung seberapa besar faktor yang memengaruhinya. Faktor penghambat tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal itu yang mendasari diperlukannya kerjasama antara pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat agar proses belajar dalam pendidikan dapat memberikan hasil yang optimal.

2.1.3 Tinjauan tentang Minat

Seseorang tidak melakukan kegiatan tanpa adanya minat pada dirinya. Hal tersebut menunjukkan minat sangat penting dalam sebuah aktivitas. Hilgard dalam Slameto (2010:57) memberi rumusan tentang minat yaitu "*interest is persisting*

tendency to pay attention to and enjoy some activity or content". Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut Sardiman (2007) dalam Susanto (2013:57) menyatakan bahwa minat adalah kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Apa saja yang dilihat seseorang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu (Slameto, 2010:180). Definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan (Sudaryono, Margono, & Rahayu, 2013:90).

Berdasarkan beberapa gambaran definisi minat diatas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menyenangkan yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau

kebutuhan-kebutuhan sendiri dan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut dengan dirinya, maka semakin besar pula minat.

Hurlock (2016:115), menyebutkan ada tujuh ciri-ciri minat anak, yaitu:

- (1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
- (2) Minat bergantung pada kesiapan belajar. Anak-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik dan mental.
- (3) Minat bergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan untuk belajar bergantung pada lingkungan dan minat, baik anak-anak maupun dewasa, yang menjadi bagian dari lingkungan anak.
- (4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Ketidakmampuan fisik dan mental serta pengalaman sosial yang terbatas membatasi minat anak.
- (5) Minat dipengaruhi pengaruh budaya. Anak-anak mendapat kesempatan dari orang tua, guru, dan orang dewasa lain untuk belajar mengenai apa saja yang oleh kelompok budaya mereka dianggap minat yang sesuai dan mereka tidak diberi kesempatan menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya mereka.
- (6) Minat berbobot emosional. Bobot emosional dari minat menentukan kekuatannya. Bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat, dan bobot emosional yang menyenangkan memperkuatnya.
- (7) Minat itu egosentris. Sepanjang masa kanak-kanak, minat itu egosentris. Artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Hurlock (2016:117) mengemukakan tujuh cara menemukan minat anak, yaitu: (1) pengamatan kegiatan, yaitu dengan mengamati mainan anak dan benda-benda yang mereka beli lalu gunakan dalam aktivitas yang ada unsur spontanitas; (2) pertanyaan, bila anak terus menerus bertanya mengenai sesuatu, minatnya pada hal tersebut lebih besar daripada pada hal lain; (3) pokok pembicaraan, apa yang dibicarakan anak dengan orang dewasa atau teman sebaya memberi petunjuk mengenai minat mereka; (4) membaca, bila anak bebas memilih buku untuk dibaca atau dibacakan, anak memilih yang membahas topik yang menarik minatnya; (5) menggambar spontan, apa yang digambar anak secara spontan dan seberapa sering mereka mengulanginya akan memberi petunjuk tentang minat mereka terhadap sesuatu; (6) keinginan, bila ditanya apa yang diinginkan bila mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka ingini kebanyakan anak akan jujur akan menyebut hal-hal yang paling diminati; (7) laporan mengenai apa saja yang diminati, bila ditanya untuk menyebut tiga benda atau lebih yang diminati, anak-anak menunjukkan minat yang telah terbentuk.

Dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang, sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Berdasarkan hal tersebut, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa (Susanto, 2013:66).

Slameto (2010:57) berpendapat bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Hansen (1995) dalam Susanto (2013:57-8) mengemukakan bahwa minat belajar sangat berkaitan dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Hal tersebut memiliki arti bahwa minat seseorang dapat dilihat dari kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri. Faktor eksternal juga memengaruhi minat seseorang, misalnya lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, akan menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

Hartono (2005) dalam Susanto (2013:67) menyatakan bahwa minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Bahan pelajaran, metode, pendekatan, media pembelajaran serta susana belajar yang sesuai dengan minat siswa menyebabkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan beberapa definisi minat belajar yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif pada proses pembelajaran. Penting bagi guru untuk memunculkan minat siswa terhadap materi yang disampaikan, karena dengan munculnya minat siswa terhadap pembelajaran, siswa akan senang mengikuti pembelajaran. Siswa juga akan tertarik dan rasa

keingintahuan siswa akan meningkat, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

2.1.4 Tinjauan tentang Kreativitas

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

Menurut Susanto (2013:99), “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan ataupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Berbeda dengan pendapat Moreno dalam (Slameto 2010:146), bahwa yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seseorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa atau orang lain.

Silver (1997) dalam Susanto (2013:99-100), menjelaskan bahwa ada dua pandangan tentang kreativitas, yaitu kreativitas genius dan kreativitas hasil penelitian terbaru. *Pertama*, pandangan yang disebut kreativitas genius. Menurut

pandangan ini, tindakan kreatif dipandang sebagai ciri-ciri mental yang langka, yang dihasilkan oleh individu luar biasa berbakat melalui penggunaan proses pemikiran yang luar biasa, cepat, dan spontan. Pandangan ini mengatakan bahwa kreativitas tidak dapat dipengaruhi oleh pembelajaran dan kerja kreatif, tetapi lebih merupakan suatu kejadian tiba-tiba daripada suatu proses panjang sampai selesai seperti yang dilakukan dalam sekolah. *Kedua*, pandangan yang merupakan pandangan baru kreativitas yang muncul dari penelitian-penelitian terbaru bertentangan dengan pandangan genius. Pandangan ini menyatakan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan pemahaman yang mendalam, fleksibel di dalam isi dan sikap, sehingga dapat dikaitkan dengan kerja dalam periode panjang yang disertai perenungan. Kreativitas bukan hanya merupakan gagasan yang cepat dan luar biasa. Menurut pandangan ini, kreativitas dapat ditanamkan pada kegiatan pembelajaran dan lingkungan sekitar.

Muliawan (2016:6), menggolongkan kreativitas dalam empat kategori mendasar, yaitu: kreativitas motorik, kreativitas imajinatif, kreativitas intelektual dan kreativitas gabungan. Kreativitas motorik adalah jenis kreativitas seseorang yang berhubungan dengan kemampuannya menciptakan suatu bentuk baru yang berasal kegiatan fisik. Contohnya, gerak unik dari para seniman tari. Gerak refleksi tubuh para olahragawan, dan seterusnya. Kreativitas imajinatif adalah jenis kreativitas seseorang yang berhubungan erat dengan kemampuan mengkhayal yang dimiliki dan dituangkan dalam bentuk seni. Contohnya, kartunis, seniman gambar, musisi, seniman sastra dan lainnya. Kreativitas intelektual adalah jenis

keaktivitas seseorang yang didominasi oleh kemampuan berpikir yang dimiliki. Kreativitas intelektual tidak sepenuhnya mengandalkan kekuatan imajinasi abstrak, tetapi juga imajinasi rasional. Ide kreatif yang ‘ada’ itu dapat diwujudkan dalam bentuk nyata, contoh nyatanya adalah terciptanya teknologi. Mulai dari teknologi sederhana semisal sepeda, sampai pada teknologi super canggih pesawat luar angkasa. Kreativitas gabungan adalah jenis kreativitas yang tercipta sebagai bentuk kombinasi kemampuan berpikir rasional, imajinatif dan bergerak yang dimiliki seperti kreativitas motorik. Kreativitas motorik tidak mungkin berjalan sendiri tanpa melibatkan kemampuan imajinasi dan berpikir yang dimiliki. Perbedaannya hanya terletak pada komposisi atau takaran dominasi unsur yang terlibat.

Individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri tertentu. Sund (1975) dalam Slameto (2010:147-8), menyebutkan beberapa ciri-ciri berikut: (1) hasrat keingintahuan yang cukup besar; (2) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; (3) panjang akal; (4) keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; (6) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; (8) berpikir fleksibel; (9) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; (10) kemampuan membuat analisis dan sintesis; (11) memiliki semangat bertanya serta meneliti; (12) memiliki daya abstraksi yang cukup baik; dan (13) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Munandar (2012:71) mengemukakan sub skala untuk kreativitas, yang meliputi ciri-ciri: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam; (2) sering

mengajukan pertanyaan yang baik; (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; (4) bebas dalam menyatakan pendapat; (5) mempunyai rasa keindahan yang dalam; (6) menonjol dalam salah satu bidang seni; (7) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang; (8) mempunyai rasa humor yang luas; (9) mempunyai daya imajinasi; dan (10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Muliawan (2016:21-30) menjelaskan bahwa unsur yang paling dasar menjadi faktor penentu pembentukan kreativitas ada empat hal. Keempat hal itu adalah: (1) kemampuan berimajinasi yang terbagi menjadi dua, yaitu imajinasi rasional dan imajinasi fiktif. Imajinasi rasional adalah imajinasi yang memiliki karakteristik ilmiah yang didasarkan pada pembenaran atau kebenaran logika akal sehat dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya melalui serangkaian uji coba eksperimen di lapangan. Imajinasi fiktif adalah imajinasi yang tidak memiliki karakteristik ilmiah dan tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara empiris; (2) kapasitas memori atau data pengetahuan yang merupakan modal dasar proses penggabungan dan modifikasi yang dilakukan untuk satu penciptaan kreatifitas. Sedikit-banyaknya data pengetahuan yang dimiliki menjadi penentu sedikit-banyaknya penggabungan dan modifikasi yang dapat dilakukan; (3) logika akal sehat untuk mewujudkan suatu ide imajinatif yang baru dalam bentuk nyata. Tujuannya agar dapat dinalar bahwa bentuk yang semacam itupun 'ada'; (4) keterampilan motorik yang berhubungan erat dengan kemampuan seseorang mewujudkan ide kreatif yang dimiliki ke dalam dunia

nyata. Bentuknya banyak, mulai dari kerajinan tangan, pembuatan patung seni rupa, motif ukiran ornament kayu atau desain interior dan seterusnya.

Torrance dalam Susanto (2013: 101-2) mengemukakan ada empat komponen kreativitas yang dapat diakses, yaitu: (1) kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide; (2) keluwesan dan fleksibilitas (*flexibility*), yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide beragam; (3) kerincian atau elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan mengembangkan, membumbui, atau mengeluarkan sebuah ide; (4) orisinalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa di antara kebanyakan atau jarang.

Muliawan (2016:29) berpendapat bahwa kreativitas hanya akan diakui sebagai suatu bentuk kreativitas jika memenuhi syarat antara lain: (1) dapat diwujudkan dalam bentuk nyata; (2) memiliki nilai seni, keindahan dan atau nilai-nilai emosional tertentu; (3) berbeda dari bentuk yang sebelumnya ada; (4) menarik untuk dilihat, diraba atau didengar (diindera); (5) menyenangkan bagi banyak orang.

Menurut Hurlock (2016:11), mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: (1) waktu, untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal; (2) kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok social anak dapat menjadi kreatif; (3) dorongan, terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas

dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif; (4) sarana, yaitu sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi; (5) lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas; (6) hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu melindungi terhadap anak akan mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri; (7) cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter akan memadamkannya; (8) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sementara Amabile (1989) dalam Munandar (2012:223-5) berpendapat bahwa lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapa kuat pun, dan dengan demikian mematikan kreativitas. Empat cara yang mematikan kreativitas, yaitu: (1) evaluasi, pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi dapat mematikan kreativitas. Perasaan diamati selagi bekerja dapat mengurangi kreativitas anak; (2) hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas; (3) persaingan, biasanya persaingan terjadi apabila siswa

merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas; (4) lingkungan yang membatasi, jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi intrinsik dapat dirusak.

Proses pendidikan dapat memberikan bantuan kepada anak kreatif, para guru dan pembimbing di sekolah sudah seharusnya mengenali anak-anak kreatif yang menjadi siswanya. Guru dalam pembelajaran dapat mencapai keseimbangan antara materi kurikulum baku dan yang merupakan pembaruan, antara evaluasi eksternal dan evaluasi oleh siswa sendiri, antara penyesuaian terhadap aturan dan norma kelas dengan memberikan kebebasan kepada siswa, antara pembelajaran tradisional dan yang bertujuan meningkatkan kreativitas siswa bebas dari berbagai kendala. Cara untuk mengatasi kendala konseptual tersebut dapat dilakukan secara sadar dengan sikap mempertanyakan dan menyelidiki, pemikiran lancer dan lentur, dan dengan menggunakan teknik-teknik kreatif. Cara lain ialah dengan memanfaatkan masukan dari pemikiran pra-sadar atau tak sadar, antara lain dengan menunda memberikan penilaian terhadap suatu gagasan dan dengan berinkubasi (Munandar, 2012:235).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru. Selanjutnya, dapat diketahui juga bahwa kreativitas adalah kemampuan

menciptakan sesuatu yang baru dengan menggunakan logika akal sehat untuk mewujudkan suatu ide imajinatif dalam bentuk nyata.

2.1.5 Kompetensi Pedagogik Guru

Proses interaksi belajar mengajar di dalam kelas tentu terdapat guru dan siswa. Guru adalah orang yang memberikan pelajaran dan siswa adalah orang yang menerima pelajaran. Cara untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa diperlukan pengetahuan, kecakapan atau keterampilan sebagai guru. Tanpa ini semua tidak mungkin proses interaksi belajar mengajar dapat berjalan secara kondusif. Kompetensi dalam arti kemampuan mutlak diperlukan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kompetensi merupakan suatu kemampuan yang mutlak dimiliki guru agar tugasnya sebagai pendidik dapat terlaksana dengan baik. Beranjak dari pengertian inilah kompetensi merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pendidikan dan pengajaran (Djamarah, 2012:32).

Kaitannya dengan proses belajar mengajar, Hamalik (2013:135) berpendapat bahwa pengajaran adalah suatu usaha manusia yang bersifat kompleks, oleh sebab banyaknya nilai-nilai dan faktor-faktor manusia yang turut terlibat di dalamnya. Pengajaran sangat penting, sebab pengajaran membentuk manusia yang baik. Kegagalan pengajaran dapat merusak satu generasi masyarakat. Guru yang baik akan berusaha sedapat mungkin agar pengajarannya berhasil. Salah satu faktor yang bisa membawa keberhasilan itu ialah guru tersebut senantiasa membuat perencanaan mengajar sebelumnya.

Sebelum guru mengajar, guru terlebih dahulu mempelajari kurikulum yang dipakai sekolah tersebut dan memahami semua program mengajar yang akan

dilaksanakan. Mengenal keadaan ruangan kelas, fasilitas belajar yang tersedia, perlengkapan sekolah, dan semua sarana yang ada di sekolah yang berguna dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Guru harus memahami tentang tujuan pengajaran yang akan dilakukan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Djamarah (2012:33), “kompetensi adalah kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan (memutuskan) sesuatu”. Kompetensi berarti kemampuan atau kecakapan, hal ini berarti erat kaitannya dengan pemilikan pengetahuan, kecakapan atau keterampilan sebagai guru. Mulyasa (2007) dalam Rifma (2016:55), mengartikan kompetensi sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga seseorang dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor dengan sebaik-baiknya.

Pendidikan harus mampu mempersiapkan sikap dan perilaku anak yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, agar kelak mereka dapat menyesuaikan diri dan mampu hidup bergandengan dengan masyarakat. Semua itu bisa diwujudkan dengan praktik pendidikan yang dilandasi teori/ ilmu mendidik (pedagogik).

Pedagogik mengandung pengertian ilmu pendidikan. Saudagar dan Idrus (2009) dalam Rifma (2016:9), berpendapat bahwa “pedagogik adalah ilmu tentang pendidikan anak yang ruang lingkungnya terbatas pada interaksi edukatif antarpendidik dengan peserta didik”. Sukardjo dan Komaruddin (2009) dalam Rifma (2016:9), mengemukakan bahwa “pedagogik atau ilmu mendidik adalah ilmu atau teori yang sistematis tentang pendidikan yang sebenarnya bagi anak atau untuk anak sampai ia mencapai kedewasaan”. Pendapat lain dikemukakan oleh

Sadulloh (2010) dalam Rifma (2016:9), bahwa “pedagogik sebagai suatu teori dan kajian yang secara teliti, kritis dan objektif mengembangkan konsep-konsepnya mengenai hakikat manusia, hakikat anak, hakikat tujuan pendidikan, serta hakikat proses pendidikan”.

Kompetensi pedagogik perlu dimiliki guru untuk mencapai tujuan pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Mencerdaskan kehidupan bangsa bukanlah suatu hal yang mudah, karena itu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa harus dimulai sejak dini termasuk pada pendidikan dasar. Kompetensi pedagogik adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki guru dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik (Rifma, 2016:56).

Guru merupakan orang tua bagi peserta didik di sekolah. Tugas guru disini adalah untuk membantu perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan hidupnya. Guru harus memberikan kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan potensinya secara optimal. Menurut Rifma (2016:18), “guru adalah figure seorang pemimpin dan merupakan sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak peserta didik. Jabatan guru memiliki banyak tugas, baik yang terkait oleh dinas maupun di luar dinas yang berupa pengabdian”.

Ametembun dalam Djamarah (2012:33), berpendapat bahwa guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggungjawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar

sekolah, ini berarti seorang guru minimal memiliki dasar-dasar kompetensi sebagai wewenang dan kemampuan dalam menjalankan tugas. Kompetensi guru berarti pemilikan pengetahuan keguruan, dan pemilikan keterampilan serta kemampuan sebagai guru dalam melaksanakan tugasnya.

Mengacu dari berbagai pendapat para ahli, maka dapat di simpulkan bahwa pedagogik sebagai suatu pemikiran atau pengetahuan tentang pelaksanaan proses pendidikan yang sesuai dengan kaidah-kaidah mendidik yang harus dimiliki guru untuk melaksanakan pembelajaran yang mendidik di sekolah agar dapat mengembangkan pengetahuan dan potensi peserta didik secara optimal.

2.1.6 Ruang Lingkup Kompetensi Pedagogik Guru

Guru dalam dunia pendidikan dikenal adanya “Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi”. Mengenai kompetensi guru ini, ada sepuluh kompetensi guru yang merupakan profil kemampuan dasar bagi seorang guru. Sepuluh kompetensi itu meliputi: menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, menggunakan media/sumber, menguasai landasan kependidikan, mengelola interaksi belajar mengajar, menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran, mengenal fungsi dan program layanan bimbingan dan penyuluhan, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah serta memahami prinsip-prinsip dan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran (Sardiman, 2014:163-4). Standar Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat (3) butir a menjelaskan bahwa:

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Secara praktis kompetensi pedagogik guru diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki guru dalam mengelola pembelajaran. Kompetensi pedagogik dalam pengelolaan pembelajaran menurut Mulyasa (2007) dalam Rifma (2016: 61-2) sekurang-kurangnya mencakup pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum/ silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

Rifma (2016:63-85), menjelaskan tujuh ruang lingkup kompetensi pedagogik guru, yaitu:

(1) Pemahaman Terhadap Peserta Didik

Peserta didik adalah subjek dalam pembelajaran. Berbagai upaya yang dilakukan diarahkan kepada pengembangan potensi peserta didik. Pengembangan potensi peserta didik dapat diwujudkan secara optimal ketika guru memahami peserta didik beserta karakteristiknya. Beberapa indikator yang perlu diketahui guru dalam rangka memahami peserta didik di antaranya tingkat kecerdasan, peminatan dan kreativitas, serta kondisi fisik.

1) Tingkat Kecerdasan

Tingkat kecerdasan peserta didik berbeda-beda. Pengetahuan guru tentang tingkat kecerdasan peserta didik akan membantu guru memilih dan menetapkan perlakuan yang mungkin diberikan kepada peserta didik. Pemahaman guru mengenai tingkat kecerdasan tidak bisa dipisahkan dari tahapan perkembangan anak. Pendapat Syamsul (2010) dalam Rifma (2016:64) yang menjelaskan bahwa

selama tahap operasi formal yang terjadi sekitar usia 11-15 tahun, seorang anak mengalami perkembangan penalaran dan kemampuan berpikir untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya berdasarkan pengalaman langsung.

2) Kreativitas

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Guru harus hati-hati dalam memilih metode pembelajaran yang konvensional dan terkesan kaku, sehingga ini akan menghambat kreativitas peserta didik. Membangkitkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik menjadi sangat penting dilakukan oleh guru dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dan pengembangan diri peserta didik.

3) Kondisi Fisik

Terhadap peserta didik yang memiliki kelainan fisik diperlukan sikap dan layanan yang berbeda dalam rangka membantu perkembangan pribadi peserta didik. Perbedaan layanan antara lain dalam bentuk jenis media pendidikan yang digunakan, serta membantu dan mengatur posisi duduk peserta didik.

(2) Memahami Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran yang Mendidik

Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran merupakan bentuk pemahaman guru terkait dengan bagaimana menyajikan pembelajaran yang efektif melalui interaksi edukatif yang berlandaskan pada teori dan prinsip pembelajaran yang tepat. Penerapan prinsip-prinsip tersebut diharapkan peserta didik dapat aktif-kreatif dalam interaksi-edukatif.

Mengingat pentingnya peranan guru dalam proses pembelajaran di sekolah, maka seharusnya guru melengkapi kompetensinya dengan berbagai keterampilan mengajar. Pembelajaran yang dilakukan guru dengan mengaplikasikan keterampilan mengajar akan menghasilkan situasi pembelajaran yang lebih sistematis, terukur, bermakna, dan partisipatif.

Beberapa keterampilan mengajar yang perlu dikuasai guru, yaitu keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan.

(3) Mengembangkan Kurikulum

Iskandar (2009) dalam Rifma (2016:76), mengemukakan definisi kurikulum sebagai perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tanpa kurikulum yang baik, maka dipastikan akan menyebabkan peserta didik akan menjadi alumni yang tidak berkualitas.

Guru diharapkan membimbing dan mengarahkan pengembangan kurikulum dan pembelajaran secara efektif dan efisien, serta melakukan pengawasan dalam pelaksanaannya. Guru tidak hanya mengembangkan kurikulum, tetapi juga mengembangkan silabus, dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

(4) Pelaksanaan Pembelajaran yang Mendidik dan Dialogis

Kemampuan yang dituntut dalam pelaksanaan pembelajaran adalah keaktifan dan kreativitas guru menciptakan dan menumbuhkan situasi pembelajaran yang kondusif sesuai dengan rencana yang telah disusun. Harahap (2000) dalam Rifma (2016:80-1), menyebutkan bahwa kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah mencakup kemampuan: (1) memotivasi peserta didik belajar sejak saat membuka sampai menutup pembelajaran; (2) mengarahkan tujuan pengajaran; (3) menyajikan bahan pelajaran dengan metode yang relevan dengan tujuan pengajaran; (4) melakukan pemantapan belajar; (5) menggunakan alat-alat bantu pengajaran dengan baik dan benar; (6) melaksanakan layanan bimbingan penyuluhan; (7) memperbaiki program belajar mengajar; dan (8) melaksanakan hasil penilaian belajar.

(5) Pemanfaatan Teknologi dan Informasi dalam Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran terutama internet. Teknologi pembelajaran merupakan sarana pendukung untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran dan pembentukan kompetensi, memudahkan penyajian data, informasi, materi pembelajaran, dan variasi budaya. Meskipun demikian, kecanggihan teknologi pembelajaran bukan satu-satunya syarat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, karena bagaimanapun canggihnya teknologi tidak bisa diteladani.

(6) Pengembangan Potensi Peserta Didik

Mulyasa (2007) dalam Rifma (2016:82), berpendapat bahwa pengembangan peserta didik merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang

harus dimiliki guru, untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pengembangan peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui kegiatan ekstrakurikuler, pengayaan dan remedial, serta bimbingan dan konseling.

(7) Penilaian dan Evaluasi Proses dan Hasil Belajar

Evaluasi pembelajaran ditujukan untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai setelah pembelajaran berlangsung. Evaluasi pembelajaran menyangkut tiga konsep yang saling berkaitan, yaitu pengukuran, penilaian, dan evaluasi. Pengukuran diartikan sebagai kegiatan membandingkan sesuatu dengan alat ukur tertentu. Penilaian dimaknai sebagai kegiatan memberi predikat secara kualitatif kepada sesuatu. Kombinasi dari pengukuran dan penilaian disebut evaluasi. Evaluasi adalah hasil dari pengukuran dan penilaian terhadap satu objek tertentu.

Mengacu dari penjelasan ruang lingkup kompetensi pedagogik guru, dapat disimpulkan bahwasanya kompetensi pedagogik guru merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi pemahaman terhadap peserta didik, memahami teori-teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, mengembangkan kurikulum, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pembelajaran, pengembangan potensi peserta didik, dan melakukan evaluasi pembelajaran.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Pendidikan di seluruh jenjang Sekolah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2006 (KTSP) atau kurikulum 2013 (K13). Pendidikan pada jenjang Sekolah

Dasar, beberapa sekolah masih menerapkan kurikulum 2006, tetapi tidak sedikit juga sekolah yang sudah menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013.

Menurut Setijowati (2015:118-9), pengembangan pada kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari pengembangan KBK 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan secara terpadu. Penyempurnaan kurikulum tersebut dianggap sebagai sebuah keharusan mengingat banyaknya penyimpangan sosial yang terjadi di masyarakat. Kurikulum 2013 untuk SD/ MI menggunakan pendekatan tematik terpadu yang merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran yang dituangkan ke dalam berbagai tema.

Beberapa mata pelajaran yang terpisah dari tema yaitu Penjasorkes, Pendidikan Agama Islam, dan Matematika. Nama mata pelajaran Seni pun berubah yang awal mulanya Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, dan seni tari.

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

Bastomi (1993) dalam Susanto (2013:261), berpendapat bahwa “pendidikan seni merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia”. Hal itu sejalan dengan pendapat Rohidi (2003) dalam Susanto (2013:265), mengungkapkan: “seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.” Melalui pendidikan SBdP, potensi yang dimiliki siswa sejak lahir untuk bergerak secara bebas dapat dikembangkan secara optimal.

Hubungannya dengan pembelajaran seni, Sobandi (2007:40) berpendapat “SBK merupakan mata pelajaran yang memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang memberikan pengalaman dalam bentuk berkreasi, berekspresi, dan berapresiasi”. Susanto (2013:262) menjelaskan bahwa pembelajaran seni bersifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara, multidimensional bertujuan untuk mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika, dan multikultural bertujuan untuk menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Menurut Sobandi (2007:29) cakupan materi pembelajaran kesenian di sekolah dasar yaitu, (1) seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya; (2) seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik; (3) seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari; (4) seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran; (5) keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

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

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

Penelitian yang akan dilakukan peneliti ini, menegaskan bahwa pembatasan masalah yang akan diteliti hanya pada materi seni rupa. Hal ini sesuai dengan bidang kajian yang diperoleh peneliti. Pembatasan masalah berguna untuk membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan.

2.1.8 Tinjauan tentang Seni Rupa

Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkan dengan desain dan kriya ke dalam bahasa *visual arts* (Aminuddin, 2009:6). Pendapat lain yang dikemukakan oleh Kamaril & Surono (2005:2.14) bahwa “seni rupa adalah salah satu cabang kesenian, seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen dan prinsip-prinsip desain”.

Sumanto (2006:7) berpendapat bahwa “seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata”. Salam (2001) dalam Sumanto (2006:7) mengartikan “seni rupa sebagai kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang”.

Hubungannya dengan pengertian seni rupa, Aminuddin (2009:6) membedakan seni rupa ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni, seni rupa kriya, dan desain. Seni rupa murni adalah karya-karya seni rupa yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi. Seni kriya dan desain lebih menitikberatkan pada

penggunaan (fungsi) dan kemudahan produksi. Menurut Sobandi (2007:43) tujuan dan fungsi seni adalah untuk menggali potensi yang dimiliki oleh peserta didik berupa impuls-estetis berupa kepekaan estetis melalui pengalaman praktik serta mendorong potensi impuls-sosial dalam mengembangkan saling menghargai dengan sesama.

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

2.1.9 Unsur dan Prinsip Seni Rupa

Manusia mempunyai kemauan, kemampuan, dan akal yang dapat digunakan untuk membuat sesuatu dalam memenuhi kebutuhannya. Manusia mempunyai perasaan dan selera yang digunakan untuk menciptakan karya menjadi lebih bagus, halus, dan sempurna. Manusia dapat menciptakan dan menerima kehadiran suatu wujud karya melalui indera. Dorongan melihat karya akan meningkat apabila perwujudan bentuk itu memiliki persyaratan seni. Melihat komposisi karya seni membuat seseorang merasakan adanya korelasi antara bentuk-bentuk yang disusun menjadi sesuatu yang bagus. Berbagai unsur seni rupa lainnya yang dapat dikomposisikan, yaitu bintik, garis, warna, tekstur, ruang, dan cahaya (Kamaril & Surono, 2005:3.4). Sejalan dengan pendapat tersebut, Aminuddin (2009:7) mengemukakan bahwa karya seni rupa, terutama karya seni

dua dimensi, terdiri dari unsur titik, garis, bidang, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Dari perpaduan yang selaras antar unsur inilah akan terbentuk karya seni rupa yang indah.

Pendidikan seni rupa bukan meminta anak untuk menghafalkan prinsip seni rupa, tetapi memberikan saran pada saat anak berkarya secara wajar dalam rangka melahirkan gagasan dari lubuk hatinya (Kamaril & Surono, 2005:3.17). Menurut Aminuddin (2009:12), prinsip-prinsip seni rupa disebut sebagai kaidah-kaidah yang menjadi pedoman dalam karya seni rupa. Prinsip seni rupa meliputi kesatuan, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan keselarasan.

Herawati & Iriaji (1999:103-122), menjelaskan bahwa dampak nilai artistik yang dicapai orang dalam menciptakan karya seni rupa kadang kala bersifat kebetulan dalam arti terjadi dari kombinasi dan pengaturan yang tak diperhitungkan terlebih dahulu. Keadaan yang wajar pada umumnya suatu karya seni merupakan hasil dari suatu pengaturan yang dibuat secara sadar atau disengaja. Karya seni yang disusun adalah unsur-unsur seni, sedangkan untuk mengatur unsur-unsur seni tersebut diperlukan pertimbangan-pertimbangan prinsip seni. Uraian dari masing-masing unsur dan prinsip seni rupa sebagai berikut.

(1) Unsur Seni Rupa

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

Garis dalam dunia seni rupa mempunyai beberapa wujud dan bermacam-macam sifatnya. Garis pada karya seni rupa ada yang nyata jelas terlihat dan ada yang bersifat kesan. Garis nyata adalah garis yang mudah dikenal seperti garis lurus, garis lengkung, bengkok, patah dan sebagainya. Garis kesan pada kenyataannya tidak ada, tidak jelas dan secara tergambar tidak terlihat. Seperti terdapat pada batas-batas luar suatu bentuk atau ruang, batas bidang dengan bidang, atau antara batas warna.

Perbaduan atau perpotongan garis dengan garis dapat menghasilkan bidang. Bidang dengan bidang tersebut dapat menghasilkan bentuk. Bentuk juga ada yang bersifat nyata dan bersifat kesan. Bersifat nyata jika bentuk tersebut terdapat pada karya seni rupa tiga dimensi. Bersifat kesan jika bentuk tersebut terdapat pada karya seni rupa dua dimensi.

Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang paling mudah ditangkap oleh indera mata jika terdapat cahaya. Warna juga merupakan salah satu unsur pokok dalam karya seni rupa, karena segala sesuatu pengungkapan itu selalu menggunakan warna. Kombinasi warna bisa tampak harmonis jika digunakan kombinasi warna sejenis. Kombinasi akan tampak kontras jika kita menggunakan warna-warna kontras.

Tekstur adalah sifat permukaan pada suatu benda. Sifat bahan ada yang nyata dan ada pula yang bersifat kesan. Tekstur yang bersifat kesan dapat kita amati pada gambar atau lukisan. Sedangkan tekstur yang nyata dapat kita lihat pada karya-karya tiga dimensional, misalnya seni patung atau relief.

Pembentukan suatu ruang ditentukan oleh adanya massa dan bentuk yang disusun. Ruang bagi pelukis lebih merupakan suatu ilusi, karena ia bekerja dengan bentuk dua dimensi. Ruang bagi pemahat dan arsitek lebih banyak merupakan suatu kenyataan yang diperlukan karena ia bekerja dengan bentuk tiga dimensi.

Sebagaimana ruang, cahaya juga memiliki sifat nyata dan sifat kesan. Sifat nyata jika sumber cahaya itu benar-benar berasal dari alam seperti lampu, matahari, api dan sebagainya. Sifat kesan terjadi jika cahaya itu hanya tampak sebagai gambaran. Misalnya, cahaya pada lukisan, foto dan lainnya.

(2) Prinsip Seni Rupa

Prinsip yang ada dalam seni rupa, untuk mengatur unsur-unsur seni diperlukan pertimbangan-pertimbangan. Prinsip seni ini akan terwujud efek-efek nilai artistik. Prinsip-prinsip seni rupa meliputi: (1) kesatuan; (2) harmoni; (3) keseimbangan; (4) perulangan atau ritme; (5) emphasis; dan (6) proporsi atau ukuran perbandingan.

Kesatuan adalah kesan yang timbul dari unsur-unsur seni rupa yang terpadu menjadi satu bentuk dan menghasilkan suatu ungkapan. Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya.

Harmoni atau keselarasan adalah susunan unsur-unsur seni yang senada atau kombinasi dari bagian-bagian yang serasi. Harmoni inilah suatu karya seni akan tampak indah, karena hubungan unsur-unsurnya yang selaras, maka enak dirasakan atau indah dipandang.

Keseimbangan memiliki peran penting dalam seni rupa. Keseimbangan dapat dicapai dengan mengatur letak unsur-unsur hingga terasa tidak berat sebelah antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Dunia seni rupa terdapat ritme atau irama yang terbentuk karena pengulangan dan gerakan. Pengulangan bisa dibuat melalui warna dan nada, bidang atau bentuk, garis dan tekstur. Irama hanya bisa dirasakan atau dilihat, tidak bisa dipegang atau diraba.

Suatu karya seni rupa meskipun sudah merupakan satu kesatuan konseptual antar unsur-unsur, kadang masih diperlukan penegasan untuk memberi pusat perhatian dan agar lebih menarik. Prinsip penonjolan atau dominasi ini disebut *emphasis*. Pusat perhatian ini membuat mata kita akan dibimbing untuk melihat bagian-bagian yang lain dari karya seni rupa tersebut.

Proporsi atau ukuran perbandingan merupakan perbandingan diantara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Ukuran perbandingan ini bisa menyangkut perbandingan objek itu sendiri, perbandingan antar objek atau bagian, perbandingan objek dengan bidang kanvas pada karya seni rupa dua dimensi dan perbandingan objek dengan pedestal pada karya seni rupa tiga dimensi.

2.1.10 Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar

“Seni rupa di SD pada dasarnya mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak mencetak, dan sebagainya” (Susanto, 2016:263). Pendidikan seni rupa akan mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan sebuah karya, serta menanamkan sikap menghargai hasil karya seni sendiri atau orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Salam (2003) dalam Sobandi (2007:74) menyebutkan tujuan pendidikan seni rupa yaitu untuk: (1) mengembangkan keterampilan menggambar, (2) menanamkan kesadaran budaya lokal, (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa, (4) menyediakan

kesempatan mengaktualisasikan diri, (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, (6) mempromosikan gagasan multikultural.

Fisher (1976) dalam Kamaril & Surono (2005:1.31) mengemukakan pendidikan seni di Sekolah Dasar lebih diutamakan pada pembentukan kesadaran estetis terhadap diri dan lingkungannya melalui aktivitas seni yang ekspresif kreatif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Eisner (1983) dalam Kamaril & Surono (2005:1.31) menyatakan bahwa pendidikan kesenian pada anak adalah melatih kemampuannya menanggapi objek dan menciptakannya menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

Soehardjo (2005) dalam Sobandi (2007:44) menjelaskan bahwa pendidikan seni merupakan usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Seni biasanya berhubungan dengan keindahan, di mana keindahan pada karya seni rupa merupakan kesan yang dapat timbul atau muncul pada diri seseorang ketika melihat suatu karya seni rupa.

Pendidikan seni di Sekolah Dasar pada umumnya konsep pendidikan seni diarahkan pada pembentukan sikap, sehingga terjadi keseimbangan intelektual dan sensibilitas, rasional dan irasional, akal pikiran dan kepekaan emosi (Herawati & Iriaji, 1999:9). Plato dalam Herawati & Iriaji (1999:9), mengembangkan konsep dalam tesisnya: "*Art should be the Basis of Education*". Konsep ini menempatkan seni sebagai sarana dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pernyataan tersebut mengacu pada pengertian seni dipandang sebagai materi, alat

atau media, dan metode yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pengembangan kegiatan seni rupa di sekolah dasar hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis serta untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif (Sumanto, 2006:21).

Menurut Salam (2001) dalam Sumanto (2006:22) manfaat pendidikan seni rupa bagi anak Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut: (1) memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan dirinya sendiri, (2) mengembangkan potensi kreatif anak, (3) mempertajam kepekaan akan nilai-nilai keindahan, (4) memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal bahan, alat serta teknik berkarya seni rupa, dan (5) untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Melalui pembelajaran seni siswa terlibat dalam pengalaman untuk mengembangkan ungkapan pribadi, pertimbangan estetika dan kesadaran kritis. Siswa mendapatkan kepuasan dan kenikmatan dari berkarya dan memamerkan hasil karyanya.

Hubungannya dengan manfaat pendidikan seni rupa, Herawati & Iriaji (1999:14-22), menjelaskan fungsi pendidikan seni rupa di sekolah dasar adalah sebagai media berekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran melalui berbagai bentuk dan aktivitas seni secara kreatif, yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan anak; sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak untuk menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya; sebagai media

bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Cara bermain kreatif dapat membuat kegiatan seni rupa sebagai bagian dari kehidupan yang menyenangkannya. Seni rupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena melalui bermain itulah anak belajar; sebagai media pengembangan seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak punya potensi atau bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dikembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya. Kadar potensi atau bakat setiap anak bisa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan kecerdasannya; sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. Anak yang cerdas, cakap kemampuan pikirnya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni. Kecerdasan yang dimilikinya akan dapat digunakan dalam aktivitas seni dengan cepat, lancar, dan tepat serta mudah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pengembangan kegiatan seni rupa di Sekolah Dasar hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis berolah seni rupa. Pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan kreatif yang menyenangkan juga difungsikan untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif (Sumanto, 2006:21).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa di SD yaitu upaya untuk memberikan pengetahuan dasar tentang seni rupa. Pengetahuan dasar tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan menggambar, mengembangkan kreativitas, dan menanamkan kesadaran budaya lokal.

2.1.11 Karakteristik Hasil Seni Rupa Anak

Herawati & Iriaji (1999:26-7) berpendapat bahwa setiap anak mempunyai cara ungkapan seni rupa yang berbeda-beda. Guru Sekolah Dasar harus memahami gambar yang dihasilkan anak sesuai dengan usia anak dan tipe gambarnya. Pemahaman tersebut akan berpengaruh dalam proses pembelajaran, untuk itu akan dibahas tentang tipologi, periodisasi serta aplikasi kedua pengetahuan itu ke dalam kegiatan belajar mengajar kerajinan tangan dan kesenian khususnya seni rupa di SD.

(1) Tipologi

Tipologi diartikan sebagai tipe atau gaya atau corak yang dapat teramati melalui hasil gambar anak. Hasil gambar anak merupakan sesuatu yang sangat unik, dan dapat mencerminkan karakter atau watak dari anak itu sendiri. Herbert Read dalam Herawati & Iriaji (1999:27-42) menggolongkan gambar anak berdasarkan gayanya menjadi 12 macam, yaitu:

1) *Organic*

Berhubungan langsung serta bersimpati terhadap objek-objek nyata, yaitu lebih suka objek dalam kelompok daripada yang tersendiri, sudah mengenal proporsi dan hubungan organis yang wajar misalnya pohon yang menjulang di atas tanah, gambar manusia atau hewan bergerak dan sebagainya.

2) *Lyrical*

Menggambarkan objek-objek realistis, tetapi tidak bergerak seperti pada organik. Objek yang digambarkan statis dengan warna-warna yang tidak menyolok. Biasanya digambarkan oleh anak perempuan.

3) *Impressionism*

Lebih mementingkan detail yang dilihat dari suatu objek daripada keseluruhan konseptual. Dalam gambar lebih diutamakan kesan suasana.

4) *Rhythmical Pattern*

Gambar memperlihatkan pengulangan dari suatu objek yang dilihat. Misalnya, gambar anak perempuan, kemudian mengulang gambar tersebut sampai bidang gambar terisi semua. Sifatnya biasanya organis atau liris, dan selalu mengikuti pola umum.

5) *Structural Form*

Type ini jarang ditemui pada gambar anak. Objeknya mengikuti rumus ilmu bangun. Objek diperkecil menjadi satu rumusan geometris di mana rumus rumus yang aslinya diambil dari pengamatan.

6) *Schematic*

Penggambaran menggunakan rumus ilmu bangun tanpa ada hubungan yang jelas dengan susunan organis. Skema dari objek disempurnakan menjadi satu desain yang ada hubungannya dengan pengamatan anak terhadap objek secara simbolis.

7) *Haptik*

Gambar-gambar tidak berdasarkan pengamatan visual suatu objek, tetapi bukan skematik. Gambar yang dibuat mewakili gambar-gambar hasil rabaan dan sensasi fisik dari dalam.

8) *Expressionism*

Hasil gambar anak yang menunjukkan bagaimana anak melihat dunia. Tidak hanya mengekspresikan sensasi egosentrik saja, tetapi juga objek dunia luar seperti hutan, gunung, sungai dan lainnya. Hasil gambar yang berperan bukan hanya yang berasal dari sensasi dalam diri anak.

9) *Enumerative*

Anak dikuasai oleh objek yang diamatinya dan tidak dapat menghubungkan dengan sensasi yang timbul dari dalam dirinya, sehingga ia menggambarkan semua bagian-bagian kecil yang dapat dilihatnya pada bidang gambar tanpa ada yang dilebih-lebihkan.

10) *Decorative*

Anak terutama tertarik oleh warna dan bentuk dua dimensi dan mengusahakan menjadi pola yang menggembirakan. Bentuk-bentuk natural diekspresikan menjadi bentuk yang mengekspresikan perasaan senang, melankoli dan sebagainya. Warnanya cenderung cerah dan tidak ada perspektif dalam gambarnya.

11) *Romantic*

Tema diambil dari kehidupan tetapi dipertajam dengan fantasi. Gambar merupakan gabungan kembali antara ingatan dan imajinasi, dan menyangkut rekayasa baru.

12) *Literary*

Tema semata-mata khayalan yang berasal dari rasa dalam dirinya atau dengan imajinasinya menciptakan bentuk-bentuk yang baru. Tema yang dipilih

merupakan gabungan imajinasi dan ingatan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

(2) Periodisasi

Herawati & Iriaji (1999:43) berpendapat bahwa di dalam tahapan menggambar anak terdapat pola umum perkembangan dari hasil gambar anak. Pola tersebut dimulai dari sejak anak menghasilkan coretan yang tak terarah hingga dapat membuat gambar yang sesuai dengan objek yang digambarkan. Viktor Lowenfeld dalam Herawati & Iriaji (1999:43-51) membuat tahapan sebagai berikut.

1) Masa mencoreng (2-4 tahun)

Tahap ini berkembang mulai dari usia 2 tahun pada saat anak mulai dapat menggenggam dan mencorengkan alat tulis atau gambar secara acak. Masa terakhir tahap mencoreng ini anak mulai memberi nama goresannya, dan berubahlah garis-garis yang tidak menentu menjadi lebih terkendali. Secara rinci, proses mencoreng yang dialami oleh usia tersebut selalu dimulai dengan corengan-corengan mendatar, kemudian menegak, dan diakhiri dengan melingkar-lingkar.

2) Masa prabagan (4-7 tahun)

Pada masa ini, bentuk-bentuk objektif yang ada disekitarnya sudah menjadi kriteria dari hasil gambarnya. Bentuk yang dihasilkan lebih mudah di tafsirkan. Anak mengutamakan bagian-bagian yang aktif atau bagian-bagian yang bergerak dari suatu objek.

3) Masa bagan (7-9 tahun)

Bagan adalah konsep tentang bentuk dasar dari suatu objek visual. Pengamatan anak pada usia ini sudah semakin teliti dan sudah mengetahui bagaimana hubungan dirinya dengan lingkungan disekitarnya. Anak menggambar terdorong dari kebutuhannya berekspresi. Emosi subjektifnya kadang-kadang tidak dapat tersampaikan karena ketidakmampuan skillnya.

4) Masa permulaan realisme (9-11 tahun)

Pada masa ini anak sudah lebih cermat dalam mengamati alam sekitarnya. Kemampuan intelektualnya sudah berkembang mendorong mereka untuk menggambar kejelasan detailnya. Rasio sudah lebih digunakan. Konsep gambarnya adalah bidang, bukan garis. Untuk objek yang lebih jauh digambar dibagian atas kertasnya. Ukurannya sama dengan objek yang paling dekat. Warna-warna yang digunakan masih cenderung subjektif sesuai dengan kesukaannya sendiri.

5) Masa realisme semu (11-13 tahun)

Masa realism semu ini, intelegensi sudah makin berkembang. Ada pendekatan realistis terhadap alam sekitar meskipun belum sadar sepenuhnya. Adanya kecenderungan dua macam tipe gambar, yaitu tipe visual dan non visual. Anak sudah mulai memilih gaya menggambar, meskipun belum ada kepastian.

Guru SD harus benar-benar memahami masa perkembangan gambar anak. Hal ini diperlukan untuk kepentingan motivasi dan stimulasi serta evaluasi. Guru tidak dapat menuntut gambar anak kelas I sama dengan anak kelas V. lebih jauh lagi guru tidak boleh menentukan kriteria nilai gambar anak seperti kriteria orang

dewasa, apalagi prestasi dijadikan ukuran keberhasilan (Herawati & Iriaji, 1999:50).

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa guru Sekolah Dasar harus memahami gambar yang dihasilkan anak sesuai dengan usia anak dan tipe gambarnya, karena hal tersebut akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Gambar yang dihasilkan anak juga terdapat tahapan dengan pola umum perkembangan dari hasil gambar anak. Setiap tahapan menghasilkan gambar yang berbeda dan akan terus berkembang sesuai dengan usia anak.

2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris yaitu penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan bahasan yang diteliti. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian baru, sehingga penelitian terdahulu hanya digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian. Beberapa penelitian mengenai kompetensi pedagogik guru, kreativitas, dan minat belajar sebelumnya pernah dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain yang dilakukan oleh:

- (1) Kiswandono (2000) dari Universitas Kristen Petra dengan judul “Berpikir Kreatif Suatu Pendekatan Menuju Berpikir Arsitektual”. Hasil penelitian yaitu sebuah program pelatihan yang terfokus pada tahapan-tahapan aktivitas yang berurutan saling bergantian (baca: selang-seling), sehingga dapat diketahui pada tahap aktivitas mana harus berpikir kreatif dan pada tahap berikutnya berpikir rasional. Dengan demikian berpikir arsitektural semakin dapat dijelaskan, terutama yang terkait dengan operasionalisasi berpikir kreatif.

- (2) Nahrstedt, Klara et., (2007) dari Department of Computer Science, University of Illinois at Urbana-Champaign Department of Electrical Engineering and Computer Science University of California Berkeley, Dance Department University of California Berkeley Dance Department University of Washington telah mengadakan penelitian yang berjudul “*Computational Model of Human Creativity in Dance Choreography*” (Model Komputasi Kreativitas Manusia dalam Koreografi Tari), menjelaskan bahwa koreografi tari adalah sistem teknik yang digunakan untuk membuat tarian baru. Koreografer merancang gerakan tubuh menggunakan isyarat internal dan eksternal untuk mengekspresikan perasaan dan konsep, dari ide-ide yang paling abstrak untuk sangat situasi manusia beton dengan cara yang sangat kreatif. Di 3D *Tele-immersive* Lingkungan (3DTI) koreografer memiliki opsi eksponensial lebih untuk membuat tubuh baru gerakan dalam tarian baru karena teknologi 3DTI menawarkan berbagai rangsangan visual, yang disebut *Digital Options*, yang memengaruhi proses *movementmaking* ini. Didalam kertas, pertama, kami mengeksplorasi proses kreatif tari koreografi melalui Analisis Gerakan Laban/*Bartenieff* (LMA) representasi melalui model komputasi di 3D teknologi. Kedua, menguraikan kreativitas kerangka dan desain komposisi dinamis yang ditempatkan di didistribusikan secara geografis multi-streaming, lingkungan 3DTI multipartai. Ketiga, membahas beberapa hawal dari kerangka kreativitas kami dan pertama temuan yang memvalidasi bagian dari model komputasi kami dan desain 3DTI.

- (2) Suharini (2009) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Studi tentang Kompetensi Pedagogik dan Profesional Bagi Guru Geografi di SMA Negeri Kabupaten Pati”. Hasil penelitian yaitu kompetensi pedagogik yang dimiliki guru geografi adalah sebesar 68,8% termasuk dalam kriteria baik. Namun ada satu indikator yang termasuk dalam kriteria kurang baik, yaitu pada ketepatan alat evaluasi. Hal ini dikarenakan kurangnya kompetensi guru dalam memberikan umpan balik dan pelaksanaan penilaian selama proses pembelajaran. Sedangkan pada kompetensi profesional yang dimiliki guru geografi adalah sebesar 70,5% termasuk dalam kriteria baik.
- (3) Muhson (2009) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Mahasiswa Melalui Penerapan *Problem-Based Learning*”. Hasil penelitian yaitu: 1) Penerapan metode Problem Based Learning dalam pembelajaran statistika lanjut mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa baik minat belajar di dalam maupun di luar kelas hal ini terjadi karena proses pembelajaran lebih banyak diberikan penugasan analisis kasus baik secara individual maupun kelompok sehingga menuntut partisipasi semua mahasiswa dalam proses pembelajaran; 2) Penerapan metode Problem Based Learning dalam pembelajaran statistika lanjut mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa karena proses pembelajaran lebih ditekankan pada penerapan teknik dan prosedur statistika sehingga memudahkan mahasiswa untuk memahami konsep dan penerapannya.
- (4) Yu Je Lee, Chia Hui Chao, dan Ching Yaw Chen (2011) dari Takming University of Science and Technology, Taipei City, Taiwan telah melakukan

penelitian yang berjudul “*The Influences of Interest in Learning and Learning Hours on Learning Outcomes of Vocational College Students in Taiwan: Using a Teacher’s Instructional Attitude as The Moderator*” (Pengaruh Minat Belajar dan Jam Belajar pada Hasil Belajar Mahasiswa Kejuruan di Taiwan: Menggunakan Sikap Instruktur Guru sebagai Moderator), menjelaskan bahwa tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memverifikasi dengan menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) bagaimana sikap instruksional guru memengaruhi hasil belajar siswa melalui interaksi dengan minat siswa dalam belajar atau jumlah jam belajar mereka. Sementara *convenience sampling* digunakan untuk menghasilkan pengetahuan dari populasi siswa dan dosen (atau staf pengajar tingkat yang lebih tinggi) di perguruan tinggi kejuruan Taiwan, *Structural Equation Modeling* (SEM) linier diadopsi untuk memverifikasi efek kebaikan dari kesesuaian antara keseluruhan model, model struktural dan model pengukuran. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa ketika mahasiswa kejuruan Taiwan memiliki sikap puas terhadap guru mereka, minat belajar dan belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

- (5) Hadi dan Farida (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam Jurnal Ekonomi Dinamika Pendidikan Vol. VII No. 1 dengan judul “Pengaruh Minat, Kemandirian, dan Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Ungaran”. Hasil penelitian tersebut mengatakan ada pengaruh minat, kemandirian, dan sumber belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas VII

SMPN 5 Ungaran secara simultan maupun parsial. Besarnya pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 5 Ungaran sebesar 0,308. Besar pengaruh kemandirian belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 5 Ungaran sebesar 0,177. Besarnya pengaruh sumber belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 5 Ungaran sebesar 0,141.

- (6) Idiyani (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Educational Psychology Journal* Vol. 1 No. 1 dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Berhitung Jarimatika Terhadap Minat Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan setelah pemberian perlakuan berupa pembelajaran berhitung jarimatika minat belajar matematika anak Sekolah Dasar Islam Pangeran Diponegoro dengan tingkat persentase tinggi sebesar 7,14% kategori sedang sebesar 78,57% dan kategori rendah sebesar 14,28%. Dengan hasil ini dapat diartikan bahwa siswa Sekolah Dasar setelah mengikuti pembelajaran berhitung jarimatika memiliki minat belajar matematika yang lebih tinggi dari sebelumnya. Dapat terlihat dari nilai persentase yang awalnya 53,57% meningkat atau naik menjadi 78,57%.
- (7) Kuntowicaksono (2012) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul "Pengaruh Pengetahuan Wirausaha dan Kemampuan Memecahkan Masalah Wirausaha terhadap Minat Berwirausaha Siswa Sekolah Menengah Kejuruan". Hasil penelitian yaitu: 1) Secara simultan ada pengaruh pengetahuan kewirausahaan, kemampuan untuk memecahkan masalah terhadap minat kewirausahaan siswa; 2) tidak ada pengaruh secara parsial pengetahuan kewirausahaan terhadap minat kewirausahaan siswa; 3)

terdapat pengaruh parsial kemampuan untuk memecahkan masalah kewirausahaan terhadap minat kewirausahaan siswa.

- (8) Sambada (2012) dari Universitas Terbuka Kampus C Unair Mulyorejo dalam Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya Vol. 2 No 2 dengan judul “Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika dalam Pembelajaran Kontekstual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makin tinggi kreativitas makin tinggi pula kemampuan memecahkan masalah dalam pelajaran fisika. Dengan demikian usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu diarahkan pada pengembangan potensi kreativitas dalam pembelajaran.
- (9) Susilo, Waluya, dan Junaedi (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam jurnal Pendidikan Dasar Vol. 1 No. 2 dengan judul “Pembelajaran Matematika Model *Problem Based Learning* Berbasis SAVI untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik”. Hasil dari penelitian tersebut, antara lain: (1) hasil penilaian validator menunjukkan perangkat pembelajaran dengan nilai kategori baik; (2) hasil uji coba terbatas memenuhi kriteria praktis, dan (3) implementasi model PBL berbasis SAVI memenuhi kriteria efektif, yaitu: (1) aktivitas peserta didik memenuhi kriteria baik, (2) hasil TKPD mencapai ketuntasan KKM,
- (10) Widyaningsih, Haryono, dan Saputro (2012) dari Universitas Sebelas Maret dalam Jurnal Inkuiri Vol. 1 No. 3 dengan judul “Model MFI dan POGIL ditinjau dari Aktivitas Belajar dan Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh penggunaan model MFI dan POGIL terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif, tetapi

tidak memberikan pengaruh pada prestasi belajar psikomotorik; (2) tidak ada pengaruh aktivitas belajar tinggi rendah terhadap prestasi belajar kognitif maupun psikomotorik, namun ada pengaruh terhadap prestasi belajar afektif; (3) tidak ada pengaruh kreativitas tinggi rendah terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif, namun ada pengaruh untuk prestasi belajar psikomotorik; (4) ada interaksi antara model pembelajaran POGIL dan MFI dengan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar kognitif maupun afektif, namun tidak ada interaksi terhadap prestasi belajar psikomotorik; (5) ada interaksi antara model pembelajaran POGIL dan MFI dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar kognitif, afektif, psikomotorik; (6) ada interaksi antara aktivitas belajar dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar afektif dan psikomotorik, tetapi tidak ada interaksi terhadap prestasi belajar kognitif; dan (7) ada interaksi antara model pembelajaran POGIL dan MFI, aktivitas belajar dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

- (11) Damayanti dan Harti (2013) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Perbedaan Jenis Kelamin Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat berwirausaha antara mahasiswa perempuan dan mahasiswa laki-laki di jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya tidak ada perbedaan secara signifikan. Hal ini berdasarkan dari hasil t hitung menunjukkan 0,789 dengan P *value* sebesar 0,432. Nilai P *value* 0,432 > dari 0,05 (α). Pada penelitian ini rata-rata minat berwirausaha mahasiswa perempuan dan mahasiswa laki-laki di jurusan

Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya adalah tidak ada perbedaan.

- (12) Nuryani, Baedhowi, dan Sawiji (2013) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul “Pengaruh Motivasi Berprestasi, Kemandirian Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah di Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian yaitu: 1) Terdapat pengaruh positif yang signifikan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar 2,189 sedangkan besarnya nilai t_{tabel} adalah 1,980; 2) Terdapat pengaruh positif yang signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar 2,636 sedangkan besarnya nilai t_{tabel} adalah 1,980; 3) Terdapat pengaruh positif yang signifikan variabel kreativitas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar 2,636 sedangkan besarnya nilai t_{tabel} adalah 1,980; 4) Terdapat pengaruh positif yang signifikan motivasi berprestasi, kemandirian belajar dan kreativitas terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. Hal ini ditunjukkan oleh nilai F_{hitung} sebesar 7,958 sedangkan besarnya nilai F_{tabel} adalah 3,95.
- (13) Muldayanti (2013) dari Universitas Muhammadiyah Pontianak dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Vol. 2 No. 1 dengan judul “Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT ditinjau dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh penggunaan

metode pembelajaran dengan TGT dan STAD terhadap prestasi belajar Biologi; (2) ada pengaruh minat belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi; (3) pengaruh keingintahuan belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi; (4) terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan keingintahuan belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi; (5) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan minat belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi; (6) tidak terdapat interaksi antara minat belajar tinggi dan rendah, keingintahuan tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi; (7) terdapat interaksi antara metode pembelajaran, keingintahuan tinggi dan rendah, minat belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi.

- (14) Siagian (2013) dari Universitas Indraprasta PGRI dalam Jurnal Formatif Vol. 2 No. 2 dengan judul “Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika”. Hasil penelitian mengatakan prestasi belajar matematika memberikan kontribusi 60,47% secara bersama-sama terhadap minat dan kebiasaan belajar siswa sedangkan sisanya 39,53% dipengaruhi faktor lain. Ini membuktikan secara tidak langsung prestasi belajar matematika mempengaruhi minat belajar dan kebiasaan belajar siswa. Dengan kata lain bahwa siswa yang memiliki prestasi belajar matematika yang baik mempunyai minat dan kebiasaan belajar yang baik.
- (15) Sriwenda, Mulyani, dan Yamtinah (2013) dari Universitas Sebelas Maret dalam Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 2 No. 2 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Model *Problem Posing* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi Kelas IX IPA 5 SMA Negeri

1 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran model *Problem Posing* dapat meningkatkan kreativitas siswa yaitu 43,75% pada siklus I meningkat menjadi 53,10% pada siklus II. Pembelajaran model *Problem Posing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 69% pada siklus I meningkat menjadi 81,25% pada siklus II. Aspek psikomotorik siswa telah mencapai 97% pada siklus I. Aspek afektif siklus I persentase siswa kriteria tinggi dan sangat tinggi telah mencapai 100% pada siklus I. Proses pembelajaran *Problem Posing* dalam penelitian ini yaitu guru memberikan gambaran situasi dan siswa secara berkelompok mengajukan soal sekaligus mencari penyelesaian dan mempersentasikan hasil untuk didiskusikan bersama dalam kelas.

- (16) Wulandari (2013) dari Universitas Negeri Malang dalam Jurnal Pendidikan Humaniora Vol. 1 No. 1 dengan judul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional Guru terhadap *Economic Literacy* melalui Prestasi Belajar Siswa Kelas XII IPS di SMA Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif signifikan terhadap *economic literacy*; (2) kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi belajar; (3) prestasi belajar berpengaruh positif signifikan terhadap *economic literacy*; (4) kompetensi profesional guru berpengaruh positif signifikan terhadap *economic literacy*; dan (5) kompetensi profesional guru berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi belajar.

- (17) Malarsih dan Herlinah (2014) dari Universitas Negeri Semarang dalam jurnal *Harmonia* Vol. 14 No. 2 telah melakukan penelitian yang berjudul “*Creativity Education Model Through Dance Creation for Students of Junior High School*” (Model Pendidikan Kreativitas Melalui Penciptaan Tari bagi Siswa SMP), menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan dalam melakukan aktivitas kreativitas melalui kreasi tari, nilai tarian sebagai seni tidak menjadi tujuan utama. Apalagi, tujuan utama proses ini adalah terhadap proses kreativitas itu sendiri. Sambil memproduksi dan menciptakan tarian, dua poin pendidikan utama diturunkan, yaitu: kreativitas dan nilai produk dalam bentuk tarian.
- (18) Balqis, Usman, dan Ibrahim (2014) dari Universitas Syah Kuala dalam *Jurnal Administrasi Pendidikan* Vol. 2 No. 1 dengan judul “Kompetensi Pedagogik Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada SMPN 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Kompetensi pedagogik guru dalam perencanaan pembelajaran dilakukan dengan membuat draft RPP, namun sebagian guru tidak membawa RPP pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal; (2) Kompetensi pedagogik guru dalam proses pembelajaran dilakukan dengan mendalami dan memantapkan sejumlah materi pembelajaran sebagaimana terdapat dalam buku paket, adapun dalam proses pembelajaran terdapat pengelolaan kelas yang kurang baik dan pemanfaatan waktu yang kurang disiplin; dan (3) Kompetensi pedagogik guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan

dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam menggunakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dalam pencapaian tujuan pembelajaran, berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik, dan melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

- (19) Nur (2014) dari UNP dengan judul “Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SD Yayasan Mutiara Gambut”. Hasil penelitian yaitu tingkat kompetensi pedagogik guru masih perlu ditingkatkan. Peran kepala sekolah sangat perlu untuk mendukung tercapainya proses belajar mengajar yang telah memenuhi standar kependidikan. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kompetensi pedagogik guru Sekolah Dasar di Yayasan Mutiara Gambut bisa dikatakan baik.
- (20) Suhandani dan Julia (2014) dari Litbang Bappeda Kabupaten Sumedang dengan judul “Identifikasi Kompetensi Guru Sebagai Cerminan Profesionalisme Tenaga Pendidik di Kabupaten Sumedang (Kajian pada Kompetensi Pedagogik)”. Hasil penelitian yaitu: 1) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 3,08 (77,07%); 2) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK,

dengan perolehan nilai 3,01 (75,28%); 3) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 3,05 (76,17%); 4) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 2,96 (74,04%); 5) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 2,96 (73,97%); 6) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 2,96 (73,97%); 7) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 3,04 (75,91%); 8) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 3,06 (76,38%); 9) Kemampuan guru

bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 3,03 (75,80%); 10) Kemampuan guru bersertifikat pendidik di kabupaten Sumedang dalam melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran, berdasarkan jawaban dari semua responden berada pada kategori BAIK, dengan perolehan nilai 2,99 (74,76%).

- (21) Umami dan Roesminingsih (2014) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Ujian Nasional (UN) di SMA Negeri se-Kota Mojokerto”. Hasil penelitian yaitu: 1) tingkat kompetensi pedagogik guru dalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 86,75%; 2) tingkat motivasi kerja guru dalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 86%; 3) prestasi belajar siswa dalam ujian nasional berada dalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 81%; 4) variabel kompetensi pedagogik guru secara parsial berpengaruh terhadap variabel prestasi belajar dengan jumlah nilai 3,014; 5) variabel motivasi kerja guru secara parsial berpengaruh terhadap variabel prestasi belajar dengan jumlah nilai 4,246; 6) variabel kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru berpengaruh secara simultan terhadap variabel prestasi belajar siswa dengan jumlah nilai 13,318.
- (22) Angkadjaja (2015) dari Universitas Kristen Petra dengan judul “Perilaku Menyimpang Dapatkah Mendorong Terciptanya Kreativitas?”. Hasil

penelitian yaitu membenaran diri untuk berperilaku menyimpang hanya karena seseorang adalah orang kreatif, adalah tidak dibenarkan. Perilaku menyimpang hanyalah akibat sampingan dari kreativitas itu sendiri, bukan penyebab terciptanya kreativitas.

- (23) Astuti (2015) dari Universitas Indraprasta PGRI dalam Jurnal Formatif Vo. 5 No. 1 dengan judul “Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh kemampuan awal dan minat belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar fisika (2) terdapat pengaruh kemampuan awal terhadap prestasi belajar fisika (3) terdapat pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar fisika.
- (24) Indriani (2015) dari Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dengan judul “Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI”. Hasil penelitian yaitu kompetensi pedagogik guru dalam mengelola pembelajaran IPA di SDN Tamansari 1 Kota Yogyakarta sudah baik. Sedangkan kompetensi pedagogik guru dalam mengelola pembelajaran IPA di MIN Kota Yogyakarta II masih rendah.
- (25) Ismail (2015) dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran”. Hasil penelitian yaitu pendidikan dan latihan merupakan langkah pertama untuk melanjutkan sesuatu kerja bagitu juga seorang guru sangat perlu kepada pendidikan dan latihan untuk mempeluaskan pemikiran hidup pendidik karena kebutuhan hidup manusia meningkat seiring dengan perubahan dan perkembangan pola

kehidupan masyarakat. Pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru PAI agar mampu mengembangkan pembelajaran secara utuh.

- (26) Anggraini dan Harahap (2016) dari Universitas Negeri Medan dalam Jurnal Pelita Pendidikan Vol. 4 No. 1 dengan judul “Hubungan Presepsi Siswa Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Swasta Sinar Husni Medan Tahun Pembelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan berarti antara persepsi siswa terhadap kompetensi pedagogik guru dengan hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Swasta Sinar Husni Medan Tahun Pembelajaran 2014/2015.
- (27) Maulia, Indriayu, dan Totalia (2016) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian sebagai berikut: 1) variabel gaya belajar memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2015/2016; 2) variabel minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2015/2016; 3) variabel gaya belajar dan minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

- (28) Nurikasari (2016) dari Universitas Kanjuruhan Malang dengan judul “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Kreativitas, dan Motivasi Berwirausaha terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang”. Hasil penelitian yaitu: 1) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan Pendidikan Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang; 2) Terdapat pengaruh yang signifikan Kreativitas terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang; 3) Terdapat pengaruh yang signifikan Motivasi Berwirausahaan terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang; 4) Terdapat pengaruh yang simultan Pendidikan Kewirausahaan, Kreativitas, dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang.
- (29) Untari (2016) dosen STKIP PGRI Ngawi dalam Jurnal Media Prestasi Vol. XVIII No. 2 dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap prestasi belajar mahasiswa; (2) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa; (3) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.
- (30) Nengsih (2017) dari Universitas Haluoleo dengan judul “Analisis Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pengelolaan Proses di SD Negeri 10

Mandonga”. Hasil penelitian yaitu: 1) Kompetensi pedagogik guru di dalam melaksanakan pengelolaan proses pembelajaran di SD Negeri 10 Mandonga sudah tergolong baik; 2) Hambatan yang dihadapi guru dalam pengelolaan proses pembelajaran adalah: (1) masih kurangnya pemahaman guru-guru terhadap penerapan kurikulum 2013; (2) sistem penilaian; (3) guru hanya mengandalkan buku paket atau buku pegangan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa berusaha mencari sumber belajar lain yang relevan; (4) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran; dan (5) kemampuan TIK guru yang kurang memadai; 3) Belum ada upaya nyata yang dilakukan oleh sebahagian besar guru dalam mengatasi hambatan yang dihadapi dalam pengelolaan proses pembelajaran.

- (31) Nurlia, dkk (2017) dari Universitas Negeri Makassar dengan judul “Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa”. Hasil penelitian yaitu gaya belajar siswa umumnya berada pada tipe gaya belajar visual, kemandirian belajar siswa berada pada kategori tinggi, minat belajar siswa berada pada kategori tinggi, dan hasil belajar Biologi siswa berada pada kategori tinggi. Gaya belajar memiliki hubungan yang kuat dengan hasil belajar Biologi, kemandirian belajar memiliki hubungan yang cukup kuat dengan hasil belajar Biologi, minat belajar memiliki hubungan yang kuat dengan hasil belajar Biologi, gaya belajar, kemandirian belajar dan minat belajar memiliki hubungan yang sangat kuat dengan hasil belajar Biologi siswa SMA Negeri 1 Tonra Kabupaten Bone.
- (32) Supriyono (2017) dari Universitas Terbuka dengan judul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik, Profesional, dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja

Guru Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kompetensi pedagogik, profesional, motivasi kerja terhadap kinerja guru secara parsial dan simultan, dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 14,554 + 0,661 X_1 + 0,477 X_2 + 0,581 X_3$. Ini membuktikan bahwa semakin tinggi kompetensi pedagogik, profesional, dan motivasi kerja, maka kinerja guru juga tinggi dalam mencapai tujuan pendidikan.

- (33) Wilda, Salwan, dan Ekawati (2017) dari Universitas Cokroaminoto Palopo dalam jurnal *Pedagogi* Vol. 2 No. 1 telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa kreativitas berada pada kategori sedang (75,7%) dengan nilai rata-rata 53,5 dan standar deviasi sebesar 4,868. Minat belajar berada pada kategori sedang (60,4%) dengan nilai rata-rata 50,65 dan standar deviasi sebesar 4,160. Hasil belajar berada pada kategori tinggi (62,6%) dengan nilai rata-rata 84,19 dan standar deviasi sebesar 6,719. Pada hasil analisis uji hipotesis diperoleh secara bersama-sama kreativitas dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan persamaan linear bergandanya adalah $Y = 75,987 + 0,028X_1 + 0,133X_2$ pada nilai F_{hitung} yaitu 0,453 dengan nilai signifikan 0,001.

Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini. Beberapa penelitian terdahulu pernah membahas kompetensi pedagogik guru, kreativitas, dan minat belajar. Namun, belum ada yang membahas ketiga variabel tersebut dalam satu penelitian. Penelitian ini

menjelaskan tiga variabel dalam satu bahasan. Jumlah populasi yang diteliti antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini juga berbeda. Populasi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah satu gugus yang terdiri dari delapan sekolah. Selain itu, objek beberapa penelitian terdahulu adalah siswa SMA/SMK, sedangkan objek penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

2.3 Kerangka Berpikir

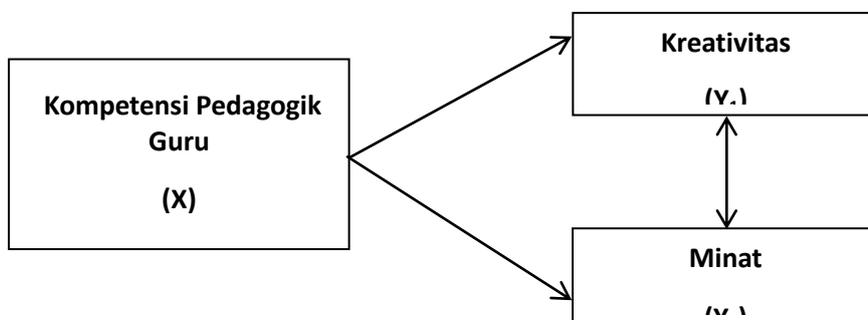
Kompetensi pedagogik perlu dimiliki guru untuk mencapai tujuan pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut sudah menjadi tugas guru untuk membantu perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan hidupnya. Secara praktis kompetensi pedagogik guru diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki guru dalam mengelola pembelajaran.

Mengingat pentingnya peranan guru dalam proses pembelajaran di sekolah, maka seharusnya guru melengkapi kompetensinya dengan berbagai keterampilan mengajar. Selama ini guru hanya melaksanakan pembelajaran yang monoton artinya pembelajaran hanya berpusat pada guru serta dalam penyampaian materi guru juga kurang inovatif, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan menyebabkan minat siswa yang rendah. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran ditandai dengan kurangnya

semangat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pendidikan di jenjang sekolah, minat memiliki peranan yang penting dalam proses belajar siswa.

Hubungannya dengan minat, kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini juga dirasa menjadi kebutuhan tiap siswa. Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor penting yang dapat menunjang bagi masa depan siswa. Pendidikan seni rupa di sekolah dasar merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran atau pengembangan segala potensi yang ada dalam diri siswa baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Siswa dengan kreativitas belajar yang tinggi, diharapkan akan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik terutama dalam menghasilkan produk-produk baru dan inovatif di bidang seni rupa.

Pendidikan ialah kegiatan secara bertanggung jawab untuk mewujudkan inti pendidikan anak, yaitu perbuatan mendidik secara moral terhadap anak didik. Termasuk dengan mengembangkan kreativitas siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

Keterangan:

X : Kompetensi Pedagogik Guru

Y_1 : Kreativitas Siswa

Y_2 : Minat Belajar

Sumber : Sugiyono (2017:72)

Bagan kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa Kompetensi Pedagogik Guru (X) sebagai variabel bebas. Sedangkan kreativitas siswa (Y_1) dan minat belajar (Y_2) sebagai variabel terikat. Kompetensi pedagogik guru merupakan faktor yang memengaruhi kreativitas dan minat belajar seni rupa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:99), “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan rumusan masalah dan uraian kajian pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_{01} : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. ($\rho=0$)

H_{a1} : Ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. ($\rho\neq 0$)

H_{02} : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus

Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. ($\rho=0$)

H_{a2}: Ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. ($\rho\neq 0$)

H₀₃: Tidak ada hubungan yang signifikan antara kreativitas dan minat belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. ($\rho=0$)

H_{a3}: Ada hubungan yang signifikan antara kreativitas dan minat belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. ($\rho\neq 0$)

BAB 5

PENUTUP

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kreativitas dan Minat Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga” telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dibuat simpulan dan saran dari penelitian ini. Uraianya sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis serta hasil pembahasan yang telah dikemukakan peneliti, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,764 > 1,98$), sehingga H_0 ditolak, artinya secara signifikan terdapat pengaruh antara kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas siswa sebesar 6,764. Nilai korelasi sederhana berada di antara 0,40 – 0,599, sehingga hubungan antara kedua variabel tergolong “sedang”. Sumbangan pengaruh variabel kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas siswa sebesar 26,6%.

- (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,061 > 1,98$), sehingga H_0 ditolak, artinya secara signifikan terdapat pengaruh antara kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar sebesar 6,061. Nilai korelasi sederhana berada di antara 0,40 – 0,599, sehingga hubungan antara kedua variabel tergolong “sedang”. Sumbangan pengaruh variabel kompetensi pedagogik guru terhadap minat belajar sebesar 22,6%.
- (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas dan minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus Sudirman Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,724 > 1,98$), sehingga H_0 ditolak, artinya secara signifikan terdapat hubungan antara kreativitas dan minat belajar sebesar 14,724. Nilai korelasi sederhana berada di antara 0,60 – 0,799, sehingga hubungan antara kedua variabel tergolong “kuat”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Siswa

Kreativitas sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Salah satu tempat untuk mengembangkan kreativitas adalah dunia pendidikan. Kreativitas sangat diperlukan pada jenjang pendidikan di Sekolah Dasar. Kreativitas dapat

membuat siswa mempunyai kemampuan untuk melahirkan karya-karya baru dengan ide-ide yang dimiliki. Siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitasnya. Siswa juga harus meningkatkan kreativitas berfikir dan minat belajarnya. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan dapat mengembangkan kreativitas yang ada dddalam diri siswa dengan maksimal.

5.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat mendeskripsikan pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap kreativitas dan minat belajar SBdP siswa. Guru harus mampu mengelola pembelajaran dengan baik agar kreativitas dan minat belajar pada siswa meningkat, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai tujuan yang ditetapkan. Guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa.

5.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan meningkatkan kerjasama antarguru secara berkesinambungan dalam memerhatikan siswanya, sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Sekolah hendaknya lebih memerhatikan kegiatan belajar siswa di lingkungan sekolah.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ada faktor lain yang dapat memengaruhi kreativitas dan minat belajar siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi kreativitas dan minat belajar siswa, selain faktor kompetensi pedagogik guru, sehingga dapat diketahui faktor apa saja yang berpengaruh terhadap kreativitas dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2009. *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*. Bandung: Puri Pustaka.
- Anggoro, S., Harmianto, S., & Yuwono, P.D. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pedagogik Guru Melalui Pelatihan Pembelajaran Tematik Sains Menggunakan Inquiry Learning Process dan Science Activity Based Daily Life. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1):29-35.
- Anggraini, D., & Harahap, N. (2016). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Swasta Sinar Husni Medan Tahun Pembelajaran 2014/2015. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4(1):99-106.
- Angkadjaja, S.N. (2005). Perilaku Menyimpang Dapatkah Mendorong Terciptanya Kreativitas?. *Jurnal Nirmana*, 7(2):144-151.
- Agustin, A. dan Zulaeha, I. 2012. Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek Bermuatan Konservasi Budaya dan Menulis Kreatif dengan Model Kreatif Produktif Melalui Metode Ekspresi Tulis dan Visual Berdasarkan Minat Sastra. *Journal of Primary Educational*, 1(2):97-102.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S.P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 5(1):68-75.
- Balqis, P., Usman, N., & Ibrahim, S. (2014). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada SMPN 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1):25-38.
- Damayanti, N., & Harti. (2013). Perbedaan Jenis Kelamin Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1-16.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fathurrahman, M. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kurang Berminatnya Mahasiswa PGSD UPP Tegal pada Pendidikan Seni Rupa dalam Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.

- Fauziah, Y.N., (2011). Analisis Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. (2):98-106.
- Hajar, S. 2008. “Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan Kreativitas Seni Tari Dengan Minat Belajar Mata Kuliah Koreografi Di ISI Surakarta”. *Tesis*. Surakarta: Program Pascasarjana UNS.
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanifah, D. P., Marwoto, P. dan Sugianto. (2016). Pengaruh Kemampuan Kognitif, Kreativitas, dan Memecahkan Masalah Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SD. *Journal of Primary Educational*, 5(1):10-20.
- Herawati, I.S., & Iriaji. 1999. *Pendidikan Seni Rupa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Hurlock, E.B. 2016. *Perkembangan Anak*. Terjemahan Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Idiyani, A.D.P. (2012). Pengaruh Pembelajaran Berhitung Jarimatika Terhadap Minat Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Education Psychology Journal*, 1(1):9-16.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Jurnal Fenomena*, 7(1):17-28.
- Ismail. (2015). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna*, 4(2):704-719.
- Kiswandono, I. (2000). Berpikir Kreatif Suatu Pendekatan Menuju Berpikir Arsitektual. *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur*, 28(1):8-16.
- Kuntowicaksono. (2012). Pengaruh Pengetahuan Wirausaha dan Kemampuan Memecahkan Masalah Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Economic Education*, 1(1):45-52.
- Kurniawan, A.D. (2013). Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1):8-11.
- Latfi, M.U.R., & Jaya, Putra. (2018). Kontribusi Minat Belajar dan Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan Teknik Komputer

- Jaringan di SMK Negeri 2 Padang Panjang. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 6(2):159-163.
- Lee, Y.J., Chao, C.H. dan Chen, C.Y. 2011. *The Influence of Interest in Learning and Learning Hours on Learning Outcomes of Vocational College Students in Taiwan: Using a Teacher's Instructional Attitude as The Moderator*. *Global Journal of Engineering Education*, 13(3):140-153.
- Malarsih & Herlinah. (2014). *Creativity Education Model Through Dance Creation for Students of Junior High School*. *HARMONIA: Journal of Arts Research and Education*, 14(2):147-157.
- Maulia, D., Indriyani, M., & Totalia, S.A. (2016). Pengaruh Gaya Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal*, 1-18.
- Muhson, A. (2009). Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Mahasiswa Melalui Penerapan *Problem-Based Learning*. *Jurnal Kependidikan*, XXXIX(2):171-182.
- Muldayanti, N.D. (2013). Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT ditinjau dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1):12-17.
- Muliawan, J.U. 2016. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nahrstedt, K. et al. 2007. *Computational Model of Human Creativity in Dance Choreography*. University of Illinois at Urbana Campaign, University of California Berkeley, University of Washington.
- Nengsih, D.H. (2017). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pengelolaan Proses di SD Negeri 10 Mandonga. *Jurnal Penelitian*, 2(7):1-14.
- Nur, A.A. (2014). Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SD Yayasan Mutiara Gambut. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. 2(1):65-831.
- Nurikasari, F. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Kreativitas dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal*, 1-10.

- Nurlia, dkk. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2):321-328.
- Nuryani, A., Baedhowi., & Sawiji. H. (2013). Pengaruh Motivasi Berprestasi, Kemandirian Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah di Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal*, 15-29.
- Prayitno, D. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Rasyidin, W. 2014. *Pedagogik Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A., & Anni, C.T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rifma. 2016. *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru*. Jakarta: Kencana.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1):21-36.
- Sakti, I., Puspasari, Y.M., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 10(1):1-10.
- Sambada, D. (2012). Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 2(2):37-47.
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setijowati, U. 2015. *Pengembangan Kurikulum SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Siagian, R.E.F. (2013). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif 2*, 2(2):122-131.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobandi, B. 2007. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Sriwenda, A.R., Mulyani, B., & Yamtinah, S. (2013). Penerapan Pembelajaran Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Laju Reaksi Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(2):1-6.
- Standar Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat (3) butir a.*
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandani, D. & Julia. (2014). Identifikasi Kompetensi Guru Sebagai Cerminan Profesionalisme Tenaga Pendidik di Kabupaten Sumedang (Kajian pada Kompetensi Pedagogik). *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2):128-141.
- Suharini, E. (2013). Studi tentang Kompetensi Pedagogik dan Profesional Bagi Guru Geografi di SMA Negeri Kabupaten Pati. *Jurnal Geografi*, 6(2):133-145.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Supriyono, A. (2017). Pengaruh Kompetensi Pedagogik, Profesional, dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 18(2):1-12.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Madani: Malang.
- Umami, D.R. & Roesminingsih, E. (2014). Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Ujian Nasional (UN) di SMA Negeri se-Kota Mojokerto. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 3(3):81-88.

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X pasal 37 ayat 1.*
- Untari, E. (2016). Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Media Prestasi*, XVIII(2):40-50.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyaningsih, S.Y., Haryono., & Saputro, S. (2012). Model MFI dan POGIL ditinjau dari Aktivitas Belajar dan Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Inquiri*, 1(3):266-275.
- Wilda, Salwah, & Ekawati, S. (2017). Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pedagogy*, 2(1):134-160.
- Wulandari, D. (2013). Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional Guru Terhadap Economic Literacy Melalui Prestasi Belajar Siswa Kelas XII IPS di SMA Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1(1):25-29.