



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

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Arien Herawati  
1401415396**

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



**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



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

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Arien Herawati  
1401415396**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Arien Herawati

NIM : 1401415396

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

Judul : Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar  
Seni Rupa SD Negeri Se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal

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, Juli 2019



Arien Herawati

1401415396

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa SD Negeri Se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal” karya

nama : Arien Herawati

NIM : 1401415396

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, Juni 2019

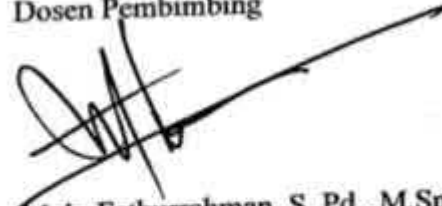
Mengetahui,  
Koordinator PGSD UPP Tegal



Des. Liroyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Moh. Fathurrahman', written over a horizontal line.

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

NIP 19770725 200801 1 008

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa SD Negeri Se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal” karya,

nama : Arien Herawati

NIM : 1401415396

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 9 Juli 2019.

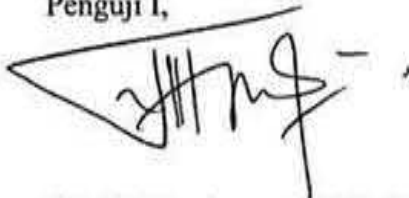
Semarang, Juli 2019

### Panitia Ujian



Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP 19590821 198403 1 001

Penguji I,



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19831129 200812 2 003

Sekretaris,



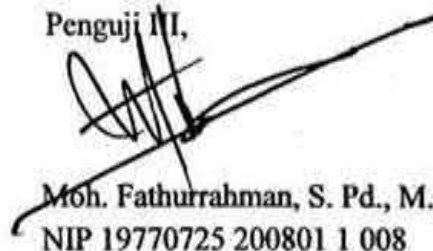
Drs. Utoyo, M.Pd.  
NIP 19620619 198703 1 001

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

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto**

1. “Dan apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu tentang Aku, maka (jawablah), bahwasanya Aku adalah dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila ia memohon kepada-Ku. Maka hendaklah mereka itu memenuhi (segala perintah-Ku) dan hendaklah mereka beriman kepada-Ku, agar mereka selalu berada dalam kebenaran.” (QS. Al Baqarah: 186)
2. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap” (Q.S Al-Insyirah 6-8)
3. “Pencapaian adalah hasil dari suatu proses dan usaha tanpa pantang menyerah, maka kuatkan kaki untuk tetap melangkah demi asa yang tak pernah patah” (Penulis)

### **Persembahan**

Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Ibu Solimah dan Alm. Bapak Supriyo Adi, kakak-kakakku dan adikku Rizki Adhi Sasongko, Yanuar Adi Gunarso, dan Yudistira Adi Satria, serta keluarga besar, sahabat-sahabat, serta orang-orang yang selalu mendukung dan memotivasi dalam menyelesaikan studi dan skripsi saya.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa SD Negeri Se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”. 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 saran dan motivasi kepada penulis.
5. Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn., dosen pembimbing yang telah sabar



memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.

6. Eka Titi Andaryani, S. Pd., M. Pd dan Ika Ratnaningrum, S.Pd., M. Pd selaku dosen penguji satu dan dua yang telah memberikan arahan dan saran kepada penulis untuk kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu 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.
8. Kepala SD Debong Kidul, SD Bandung 1, 2, 3, SD Kalinyamat Wetan 1, 2, dan 3 Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yang telah memberikan izin penelitian.
9. Seluruh Guru di SD Debong Kidul, SD Bandung 1, 2, 3, SD Kalinyamat Wetan 1, 2, dan 3 Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Sahabat-sahabatku Restuta, Via, Novi, Agung, Anita, Laras, dan teman-temanku PGSD angkatan 2015 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Tegal, Juli 2019



Penulis

## ABSTRAK

Herawati, Arien. 2019. *Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan*. Skripsi. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. 304 Halaman.

**Kata kunci:** hasil belajar, kreativitas, minat belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yang berjumlah 215 siswa dengan sampel 144 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas, serta uji analisis akhir yang terdiri dari uji korelasi sederhana, uji koefisien determinan, dan uji koefisien regresi secara bersama-sama (Uji F).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $15,674 > 1,977$ ); (2) ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,276 > 1,977$ ); (3) ada pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $201,629 > 3,060$ ); (4) besarnya pengaruh minat terhadap hasil belajar 63,4%; (5) besarnya pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar 51,5 %; dan (6) besarnya pengaruh minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar 74,1%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa dengan lebih bersemangat dalam belajar, bagi guru agar memacu minat dan kreativitas belajar siswa dengan mencontohkan sikap positif dalam proses pembelajaran, bagi sekolah dengan meningkatkan kerjasama antar guru agar tercipta suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal, dan bagi peneliti lanjutan diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dan menyempurnakan penelitian ini dengan meneliti lebih dalam lagi sehingga dapat memberikan manfaat bagi pembaca. .

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	14
1.3 Pembatasan Masalah .....	15
1.4 Rumusan Masalah .....	15
1.5 Tujuan Penelitian .....	16
1.5.1 Tujuan Umum .....	16
1.5.2 Tujuan Khusus .....	16
1.6 Manfaat Penelitian .....	17
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	17

1.6.2	Manfaat Praktis .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>		
2.1	Kajian Teori .....	19
2.1.1	Hakikat Belajar .....	21
2.1.2	Pengertian Minat Belajar .....	30
2.1.3	Pengertian Kreativitas .....	39
2.1.4	Pengertian SBdP .....	50
2.1.5	Pengertian Seni Rupa .....	54
2.2	Kajian Empiris .....	61
2.3	Kerangka Berpikir .....	78
2.4	Hipotesis Penelitian .....	79
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian .....	81
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	82
3.2.1	Tempat Penelitian .....	82
3.2.2	Waktu Penelitian .....	83
3.3	Populasi dan Sampel .....	83
3.1.1	Populasi .....	84
3.2.2	Sampel .....	85
3.4	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	87
3.4.1	Variabel Penelitian .....	87
3.4.2	Definisi Operasional Variabel .....	88
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	90

3.5.1	Teknik Pengumpulan Data .....	90
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	93
3.6	Uji Instrumen .....	95
3.6.1	Uji Validitas Instrumen .....	96
3.6.2	Uji Reliabilitas .....	98
3.7	Teknik Analisis Data .....	100
3.7.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	100
3.7.2	Uji Prasyarat Analisis .....	102
3.8	Teknik Analisis Akhir (Uji Hipotesis) .....	105
3.8.1	Analisis Korelasi Sederhana .....	105
3.8.2	Analisis Regresi Sederhana .....	106
3.8.3	Analisis Korelasi Ganda (R).....	107
3.8.4	Analisis Regresi Berganda.....	108
3.8.5	Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	109
3.8.6	Uji Koefisien Secara Bersama-sama (Uji F) .....	110
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	111
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	111
4.1.2	Deskripsi Responden .....	112
4.1.3	Analisis Deskriptif Variabel Penelitian .....	113
4.1.4	Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	128
4.1.5	Hasil Uji Analisis Akhir .....	132
4.2	Pembahasan .....	142

4.2.1	Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar .....	143
4.2.2	Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar .....	145
4.2.3	Pengaruh Minat dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar .....	148
4.3	Implikasi Penelitian .....	149
4.3.1	Implikasi Teoritis .....	149
4.3.2	Implikasi Praktis .....	150
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan.....	153
5.2	Saran .....	155
5.2.1	Bagi Siswa .....	155
5.2.2	Bagi Guru .....	155
5.2.3	Bagi Sekolah.....	156
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	156
DAFTAR PUSTAKA .....		157
LAMPIRAN.....		147

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Penelitian Relevan .....	84
3.2 Proporsi Pengambilan Sampel Penelitian .....	87
3.3 Penyekoran Skala <i>Likert</i> .....	94
3.4 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar .....	98
3.5 Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas .....	98
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar.....	99
3.7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas .....	99
3.8 <i>Three Box Method</i> .....	102
3.9 Pedoman Konversi Skala-5.....	102
3.10 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R .....	106
3.11 Pedoman Konversi Analisis Korelasi Ganda.....	108
4.1 Tempat Penelitian.....	112
4.2 Data Responden Penelitian Berdasar Jenis Kelamin .....	112
4.3 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	113
4.4 Rentang Nilai Indeks ( <i>Three Box Method</i> ).....	115
4.5 Rentang Konversi Skala-5 .....	117
4.6 Frekuensi Nilai Ujian Akhir Semester I .....	118
4.7 Indeks Variabel Minat Belajar .....	121
4.8 Indeks Variabel Kreativitas .....	123
4.9 Indeks Variabel Kreativitas Siswa Laki-laki .....	125
4.10 Indeks Variabel Kreativitas Siswa Perempuan.....	126

4.11 Hasil Uji Normalitas Data .....	128
4.12 Hasil Uji Linieritas Minat dengan Hasil Belajar .....	129
4.13 Hasil Uji Linieritas Kreativitas dengan Hasil Belajar .....	130
4.14 Hasil Uji Multikolinearitas .....	130
4.15 Hasil Heteroskedastisitas .....	131
4.16 Hasil Analisis Korelasi Sederhana $X_1$ Dan Y.....	133
4.17 Hasil Analisis Korelasi Sederhana $X_2$ Dan Y.....	133
4.18 Hasil Analisis Regresi Sederhana $X_1$ Dan Y .....	134
4.19 Hasil Analisis Regresi Sederhana $X_2$ Dan Y .....	136
4.20 Hasil Analisis Regresi Berganda .....	138
4.21 Hasil Analisis Korelasi Ganda.....	139
4.22 Hasil Koefisien Determinasi $X_1$ Terhadap Y.....	140
4.23 Hasil Koefisien Determinasi $X_2$ Terhadap Y.....	140
4.24 Hasil Koefisien Determinasi $X_1$ dan $X_2$ Terhadap Y .....	140
4.25 Hasil Koefisien Regresi Secara Bersama-Sama .....	141



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian .....	79
4.1 Diagram Persentase Variabel Hasil Belajar.....	119
4.2 Diagram Persentase Variabel Variabel Minat Belajar.....	122
4.3 Diagram Persentase Kreativitas.....	127
4.4 Diagram Persentase Kreativitas Berdasarkan Jenis Kelamin .....	127

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Siswa Kelas IV .....	163
2. Data Nama Siswa Sampel Penelitian.....	171
3. Daftar Nama Siswa Sampel Uji Coba Penelitian .....	175
4. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	176
5. Kisi-Kisi Angket Hasil Belajar, Minat, dan Kreativitas .....	177
6. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Minat Belajar .....	178
7. Angket Uji Coba Minat Belajar .....	179
8. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Kreativitas.....	182
9. Angket Uji Coba Kreativitas .....	183
10. Lembar Validasi Angket Oleh Penilai Ahli 1.....	186
11. Lembar Validasi Angket Oleh Penilai Ahli 2.....	191
12. Rekap Skor Angket Uji Coba Minat Belajar .....	196
13. Rekap Skor Angket Uji Coba Kreativitas.....	199
14. <i>Output</i> Uji Validitas Angket Uji Coba Minat Belajar .....	202
15. <i>Output</i> Uji Validitas Angket Uji Coba Kreativitas.....	205
16. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Minat Belajar .....	208
17. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Kreativitas.....	209
18. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian Minat Belajar .....	210
19. Angket Penelitian Minat Belajar .....	211
20. Angket Skor Tertinggi Minat Belajar .....	212
21. Angket Skor Terendah Minat Belajar.....	213
22. Angket Penelitian Kreativitas .....	214

23.	Angket Skor Tertinggi Kreativitas .....	216
24.	Angket Skor Terendah Kreativitas .....	217
25.	Rekap Skor Angket Penelitian Minat Belajar.....	218
26.	Rekap Skor Angket Penelitian Kreativitas .....	225
27.	Rekapitulasi Skor Hasil Belajar, Minat, dan Kreativitas .....	232
28.	Hasil Uji Normalitas Data .....	237
29.	Hasil Uji Linieritas Data .....	238
30.	Hasil Uji Multikolinearitas Data.....	239
31.	Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	240
32.	Hasil Uji Korelasi Sederhana.....	241
33.	Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana.....	242
34.	Hasil Uji Korelasi dan Regresi Ganda.....	243
35.	Surat Rekomendasi Permohonan Izin Penelitian (Fakultas) .....	244
36.	Surat Rekomendasi Permohonan Izin Penelitian (Bappeda) .....	245
37.	Surat Rekomendasi Permohonan Izin Penelitian (Dinas P&K) .....	247
38.	Surat Rekomendasi Permohonan Izin Penelitian (UPPD).....	248
39.	Surat Bukti Penelitian .....	249
40.	Tabel Rangkuman Referensi dan Sitasi Jurnal .....	256
41.	Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	260
42.	Dokumentas Pelaksanaan Penelitian .....	261

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern di era globalisasi ini menuntut tersedianya sumber daya manusia yang mumpuni dan berkualitas. Upaya dalam mewujudkan manusia yang berkualitas perlu adanya pendidikan yang di terima dan dipelajari. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan, dengan adanya pendidikan akan memengaruhi manusia dalam mengembangkan kepribadian dan pemikirannya. Pendidikan yang berhasil akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas yang nantinya akan berkontribusi dan berperan aktif dalam memajukan bangsa.

Melalui proses pendidikan seorang manusia akan berinteraksi satu sama lain serta dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Perlu adanya usaha sadar akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan. Hal tersebut sesuai dengan definisi pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1 yaitu:

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

Purwanto (2014:10) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan orang dewasa dengan sengaja untuk berinteraksi dengan anak-anak agar perkembangan menuju kedewasaan pada masa pertumbuhan nantinya siap dalam menghadapi masalah di kehidupannya. Munib (2012:36) juga berpendapat bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis bertujuan agar individu mempunyai sifat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan seperti dalam tujuan pendidikan yang telah dirancang.

Hal ini didukung oleh pendapat Ki Hajar Dewantara dalam Munib (2012:35) bahwa pendidikan merupakan upaya untuk menumbuhkan karakter, pengetahuan, dan tumbuh kembang anak. Melalui pendidikan yang telah diperoleh, manusia akan mengembangkan kemampuan dan kepribadian sesuai dengan yang telah dipelajarinya serta sesuai dengan potensi dalam diri.

Berdasarkan pengertian pendidikan tersebut dapat dipahami bahwa seseorang akan lebih berkembang apabila mendapatkan pendidikan. Melalui pendidikan, taraf kualitas hidup seseorang akan meningkat dan menjadi lebih baik. Pendidikan menjadi penting bagi setiap warga negara untuk bergantung pada tujuan yang hendak dicapai oleh orang tersebut. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan berlangsung sepanjang hayat, yaitu dimulai sejak manusia berada dalam kandungan hingga meninggal dunia. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun di masyarakat. Setiap individu memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan seperti yang

tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan kehidupan bangsa yang lebih baik. Seperti yang dijelaskan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyatakan:

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, berahlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan di Indonesia tidak hanya menjadikan manusia yang cerdas tetapi juga berkarakter salah satunya adalah kreatif. Bangsa dengan masyarakat yang hanya cerdas belum tentu mampu mengemban tanggung jawab bangsa, namun bangsa yang memiliki masyarakat yang cerdas dan kreatif mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki untuk kemajuan bangsa. Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah dengan diadakannya kegiatan pendidikan melalui tiga jalur, sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 10 disebutkan bahwa “Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, non formal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan”. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 11 disebutkan bahwa pendidikan terdiri dari 3 jalur yaitu jalur formal, non formal, dan informal pada setiap jenjangnya. Salah satu pendidikan formal di jenjang pendidikan dasar adalah

sekolah dasar (SD). Pendidikan pada jenjang sekolah dasar berfungsi memberikan dasar-dasar keilmuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Tujuannya adalah agar siswa mampu memahami potensi diri, sehingga mampu mengembangkan potensi yang dimiliki di masa yang akan datang. Mirasa (2005) dalam Susanto (2016:70) mengemukakan tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah sebagai proses pengembangan kemampuan dasar bagi setiap siswa, dimana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan suasana yang memberikan kemudahan bagi perkembangan dirinya secara optimal.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pondasi dalam menempuh pendidikan pada jenjang selanjutnya. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah dasar yang diinginkan perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh siswa SD. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran yang merupakan kegiatan inti dari proses pencapaian hasil belajar.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pendidikan dasar yaitu proses pembelajaran yang harus dilakukan secara optimal untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Upaya untuk mendapatkan hasil belajar melalui belajar. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam Slameto (2013:2). Belajar menurut Hamalik (2015:29) merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

Susanto (2016:4) juga berpendapat belajar merupakan suatu aktivitas yang sengaja dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengalaman baru, sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan yang tetap dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses untuk memperoleh konsep, pemahaman, maupun pengetahuan yang baru ditandai dengan perubahan tingkah laku yang berasal dari pengalaman di lingkungan sekitar.

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

Slameto (2013:54) berpendapat hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari diri sendiri (*intern*) maupun dari luar (*ekstern*). Faktor *intern* merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu sendiri, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Salah satu faktor dari luar yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah lingkungan.



K. Brahim (2007) dalam Susanto (2016:5) mempertegas bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam bentuk skor dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang diperoleh melalui tes. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran. Kemampuan yang diukur tidak hanya pengetahuan tetapi juga sikap dan perilakunya. Melalui hasil belajar dapat diketahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar yang dinyatakan melalui nilai atau angka berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru.

Perubahan siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah dicapainya. Hasil kegiatan belajar yang diperoleh dapat diketahui melalui kegiatan penilaian atau tes. Hasil belajar yang tinggi akan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan perubahan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan standar kompetensi guru kelas SD/MI, salah satu kompetensi guru kelas yaitu, menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong siswa mencapai hasil belajar secara optimal. Berhasil tidaknya guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa.

Penelitian ini menggunakan domain hasil belajar kognitif dan psikomotor yang diperoleh melalui nilai tes yaitu hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) gasal kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal tahun ajaran 2018/2019. Studi pendahuluan yang dilaksanakan pada 6-8 Desember 2018 yang

dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV, didapatkan informasi bahwa hasil PAS SBdP siswa kelas IV masih belum maksimal meskipun mata pelajaran SBdP tergolong mata pelajaran menyenangkan karena siswa dapat mengekspresikan dirinya melalui seni, namun masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan soal karena dalam PAS yang dinilai juga mencakup materi- materi yang ada dalam seni dan tidak hanya praktek saja tetapi siswa harus mempelajari dan memahami materi SBdP yang terdiri dari seni rupa, seni tari, dan seni musik yang harus dipelajari teorinya.

Minat dapat berpengaruh terhadap hasil, minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Di lain pihak, jika kepuasan itu berkurang, maka minat seseorang pun akan berkurang. Minat yang sifatnya sesaat yang biasa dikenal dengan keinginan sesaat. Perbedaannya adalah minat sesungguhnya lebih bertahan lama dalam diri seseorang. Meskipun keinginan sesaat ini pada awalnya dapat menjadi motivasi seperti halnya minat, tetapi lama-kelamaan dapat berkurang karena aktivitas yang membangkitkannya hanya bersifat sementara atau sesaat. Lebih dari itu, minat dapat berperan secara efektif untuk menunjang pengambilan keputusan oleh seseorang atau institusi. Minat dapat dikatakan memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir seseorang dalam segala aktivitas dalam Susanto (2016:58-59).

Saat seorang siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam suatu mata pelajaran maka akan memacu seseorang melakukan berbagai kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan perasaan senang dan tidak ada perasaan terpaksa untuk melakukan kegiatan tersebut. Kegiatan yang diminati pasti akan diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang, sehingga berdampak pula pada hasil belajar yang ia capai yang diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Apabila suatu kegiatan yang dilakukan tidak sesuai dengan minat seseorang, maka kegiatan tersebut tidak akan terlaksana dengan baik dan tidak mendapatkan hasil yang maksimal.

Kegiatan belajar di sekolah hendaknya dibuat semenarik mungkin agar menumbuhkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran. Apabila kegiatan belajar mengajar di sekolah telah menciptakan suatu yang kondusif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa maka tujuan pendidikan nasional dapat dicapai siswa. Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah kreativitas. Di era globalisasi ini menuntut tersedianya sumber daya manusia yang dapat menciptakan hal-hal baru sehingga kehidupan manusia menjadi lebih baik dan berkualitas. Temuan hal-hal baru tersebut memerlukan suatu kemampuan kemampuan mental tersendiri, yang lebih dikenal sebagai kreativitas.

Menurut Torrance dalam Ali dan Asrori (2017:63) kreativitas bukan hanya bakat kreatif yang dibawa sejak lahir, tetapi juga hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya. Setiap individu memiliki potensi kreatif, tetapi dalam kenyataannya tidak semuanya terwujud menjadi kemampuan dan keterampilan kreatif.

Kreativitas tidak hanya dibutuhkan oleh orang-orang dewasa saja tetapi juga merupakan kegiatan tiap siswa. Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor penting yang dapat menunjang masa depan siswa. Bakat kreatif akan terwujud jika dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Hal ini juga akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa salah satunya hasil belajar seni rupa.

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

Kurikulum juga merupakan komponen yang memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan. Pada jenjang Sekolah Dasar pembelajaran Seni Rupa masuk dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada KTSP, dan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada Kurikulum 2013. SD di Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal ada beberapa sekolah yang seluruh tingkatannya sudah menggunakan Kurikulum 2013 namun ada beberapa sekolah yang baru sebagian menggunakan Kurikulum 2013 pada tingkat kelas I dan IV.

Kurikulum 2013 terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pengetahuan, keterampilan, sosial, dan spiritual yang di dalam pembelajarannya terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Semua mata pelajaran dipadukan

dalam satu buku yang dinamakan buku tematik yang berisi beberapa mata pelajaran yang telah dipadukan dan dileburkan menjadi tiap-tiap tema. Struktur kurikulum yang dikembangkan mencakup tiga komponen yaitu: (1) mata pelajaran, (2) muatan lokal, (3) pengembangan diri. Ketiga struktur kurikulum berguna untuk mengoptimalkan potensi siswa. Salah satu cara mengoptimalkan potensi siswa melalui pembelajaran SBdP, karena dengan pembelajaran tersebut dapat memunculkan dan mengoptimalkan potensi siswa dalam bidang seni terutama seni rupa. Melalui SBdP siswa dapat mengekspresikan apa yang dirasakan dan apa yang ada dalam diri siswa yang sebelumnya belum terlalu diperhatikan dan diasah.

Mata pelajaran SBdP merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang digolongkan dalam seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Pelajaran SBdP di SD memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan berkarya, mengembangkan rasa keindahan, kreativitas, dan berapresiasi. Seni rupa merupakan salah satu jenis seni yang diajarkan di SD. Menurut Kamaril (2005:2.15), seni rupa merupakan salah satu cabang kesenian yang bertujuan untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan manusia melalui pengolahan dan penataan media. Susanto (2016:263) juga menjelaskan bahwa seni rupa merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang dimiliki oleh seseorang dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.

Sumanto (2006:7) menjelaskan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indra mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata sehingga dapat dilihat

dan dihayati melalui indra mata. Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli adalah seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang menghasilkan karya seni yang dapat ditangkap panca indra dan dirasakan dengan rabaan atau sentuhan.

Sesuai silabus SBdP pada kelas IV, terdapat dua kompetensi dasar yang memuat materi seni rupa yaitu pada KD 3.1 tentang mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi; dan KD 3.4 mengetahui karya seni rupa teknik tempel (kolase, montase, mozaik).

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV dan Kepala Sekolah se-Dabin II Tegal Selatan Kota Tegal pada tanggal 1-7 Desember 2018, diperoleh informasi bahwa hasil belajar SBdP siswa kelas IV masih belum optimal. Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil tahun pelajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa masih ada siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar SBdP dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, minat dan kreativitas.

Menurut penuturan guru kelas IV di SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, masih ada sebagian siswa yang ketika diberikan tugas, dikerjakan dengan bermalas-malasan dan membutuhkan waktu yang lama selain itu karya yang dihasilkan kurang maksimal dan cenderung asal jadi. Siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran seni rupa akan cenderung ramai di kelas dan tidak mau memperhatikan serta kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hanya sebagian kecil saja yang dapat memahami dan mengerjakan tugas dengan semangat.

Siswa juga malas untuk mencatat dan sering tidak membawa peralatan berkarya seperti buku gambar, pensil warna, atau lainnya. Siswa hanya

mengandalkan teman yang membawa peralatan dengan meminjam. Ketika ditanya, alasannya siswa tidak mempunyai bakat di bidang seni. Hal tersebut berkaitan dengan minat siswa terhadap seni rupa yang masih rendah sehingga hasil belajarnya menjadi kurang maksimal. Pembelajaran di dalam kelas juga masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki sikap yang kritis bahkan cara berpikir untuk mengeluarkan ide kreatif siswa menjadi terhambat.

Permasalahan lain yang berkaitan dengan kreativitas adalah masih banyak siswa yang belum sepenuhnya mendapatkan dorongan untuk mengembangkan bakat kreatifnya terutama pada materi seni rupa. Siswa belum mendapatkan materi seni rupa secara utuh dan lengkap sesuai silabus pembelajaran yang ada. Kurikulum 2013 tidak hanya praktek tetapi juga teori yang harus disampaikan sehingga guru tidak terlalu terfokus dalam praktek yang berakibat pada kurangnya pengembangan kreativitas siswa. Hasil karya siswa kelas IV di SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal cenderung monoton dan kurang inovatif. Guru tidak menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan karya yang inovatif.

Perbedaan jenis kelamin ternyata juga berpengaruh terhadap perbedaan kreativitas antara siswa laki-laki dan siswa perempuan. Siswa laki-laki cenderung lebih kreatif dibandingkan dengan siswa perempuan. Elaborasi merupakan salah satu komponen berpikir kreatif, hasil penelitian yang dilakukan oleh Piaw (2014) dengan judul "*Effects of Gender and Thinking Style on Students Creative Thinking Ability*" menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan, dilihat dari skor rata-rata elaborasi laki-laki sebesar

80,70, sedangkan perempuan sebesar 66,97. Hal ini menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih baik dalam menguraikan ide-ide kreatifnya daripada siswa perempuan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu Penelitian tentang minat belajar juga telah dilaksanakan oleh Fathurrahman (2010) dosen di FIP Universitas Negeri Semarang Program Studi PGSD yang berjudul “Faktor-faktor yang Memengaruhi Kurang Berminatnya Mahasiswa PGSD UPP Tegal pada Pendidikan Seni Rupa dalam Penyelesaian Tugas Skripsi” bahwa hasil dari penelitian ini menyebutkan kurang minatnya mahasiswa PGSD UPP Tegal pada pendidikan seni rupa dalam penyelesaian tugas akhir karena kurang ketersediaannya buku referensi, mahasiswa merasa kurang memiliki bakat di bidang seni rupa, kurangnya contoh skripsi yang berhubungan dengan latar belakang dan kompetensi.

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



Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2017), mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Pada Siswa Kelas V SD Negeri Se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar dan kreativitas siswa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Antasari Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas akan rendah jika lingkungan belajar dan kreativitas siswa juga rendah. Hasil uji hipotesis menunjukkan kedua variabel bebas memberikan pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

Berdasarkan latar belakang yang berkaitan dengan permasalahan pada pembelajaran SBdP di Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal dan penelitian terdahulu dengan permasalahan yang hampir sama yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hasil belajar yang diakibatkan oleh faktor minat dan kreativitas siswa dengan judul “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar SBdP Seni Rupa SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut:

- (1) Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SBdP
- (2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki sikap yang kritis bahkan cara berpikir untuk mengeluarkan ide kreatif menjadi

terhambat.

- (3) Guru kurang memperhatikan minat dan kreativitas siswa untuk meningkatkan hasil belajar
- (4) Hasil belajar SBdP siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- (5) Terdapat perbedaan tingkat kreativitas pada siswa laki-laki dan perempuan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Variabel yang diteliti adalah minat belajar, kreativitas siswa, dan hasil belajar seni rupa.
- (2) Minat belajar siswa yang diteliti adalah ketika siswa mengikuti pembelajaran SBdP materi seni rupa di sekolah.
- (3) Kreativitas siswa yaitu kemampuan-kemampuan siswa dalam proses pembelajaran atau pengembangan segala potensi yang ada dalam diri siswa, dalam ranah kognitif dan psikomotor.
- (4) Hasil Belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil tahun pelajaran 2018/2019 siswa kelas IV mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Seni Rupa se-Dabin 2 Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.
- (5) Penelitian ini dilakukan di 7 Sekolah Dasar se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana pengaruh minat terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas IV SD se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?
- (2) Bagaimana pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas IV SD se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?
- (3) Bagaimana pengaruh minat dan kreativitas terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas IV SD se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Penjelasan selengkapnya mengenai tujuan umum dan khusus penelitian, yaitu sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum adalah tujuan yang melingkupi keseluruhan dari sebuah penelitian. Tujuan umum mengandung uraian garis besar dan skala cakupannya lebih luas. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas IV SD se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

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

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh minat terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh minat dan kreativitas terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas IV SD Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

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

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

- (1) Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan tentang pengaruh minat dan kreativitas siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa di jenjang sekolah dasar.
- (2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya khususnya di idang pendidikan seni rupa.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah manfaat penelitian yang dapat dirasakan secara langsung dan dapat dipakai dengan mudah oleh masyarakat yang berkaitan dengan kontribusi praktis dari penyelenggaraan penelitian terhadap objek penelitian, baik

individu, kelompok, maupun organisasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

#### **1.6.2.1 Bagi Guru**

- (1) Sebagai bahan pertimbangan guru untuk mengetahui minat anak dalam pelajaran yang disenangi.
- (2) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara memunculkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga guru lebih fokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa sesuai minatnya.
- (3) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara menumbuhkan kreativitas siswa dalam proses belajar sehingga hasil belajar seni menjadi lebih bervariasi dan menarik.

#### **1.6.2.2 Bagi Sekolah**

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

#### **1.6.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

- (1) Menambah pengetahuan mengenai pengaruh minat dan kreativitas terhadap hasil belajar SBdP.
- (2) Menjadi referensi peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian lanjutan mengenai pengaruh minat dan kreativitas terhadap hasil belajar SBdP.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka terdiri dari kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Penjelasan mengenai kajian pustaka sebagai berikut:

#### **2.1 Kajian Teoritis**

Kajian teori merupakan uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian. Kajian teori dimaksudkan untuk memberi gambaran atau batasan teori dari teori-teori yang digunakan sebagai dasar dilakukannya penelitian. Berikut ini merupakan penjabaran tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

Kegiatan manusia tidak terlepas dari kegiatan belajar karena merupakan proses penting dalam perubahan perilaku setiap individu. Belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

Slameto (2013:2) menyatakan bahwa, “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Gagne dalam Slameto (2013:13) menyatakan bahwa, “Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku”. Menurut Hamalik (2015:27) “Belajar

adalah modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)". Menurut Rifa'i dan Ani (2016:66), belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Ani (2016:66) menyatakan bahwa, belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Morgan (1986) dalam Rifa'i dan Ani (2016:66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sukar untuk diukur, karena perubahan perilaku dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Cara untuk menangkap pesan dan isi dalam proses belajar diperlukan kemampuan yang dibagi menjadi 3 ranah yaitu: (1) kognitif adalah kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi, (2) afektif adalah kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup, dan (3) psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Berdasarkan dari beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pengetahuan, keterampilan, atau pengalaman baru sehingga memungkinkan individu terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik yang diwujudkan dalam bentuk seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan sebagainya. Perubahan-perubahan tersebut didapat berdasarkan pengalaman sendiri terhadap lingkungan.

### **2.1.1.1 Prinsip-prinsip Belajar**

Proses belajar memang sangatlah beragam namun dapat dianalisa dan dituangkan dalam bentuk prinsip-prinsip atau azas-azas belajar. Hal tersebut agar menjadi pedoman belajar secara efisien. Menurut Suprijono (2015:4) prinsip-prinsip belajar tersebut sebagai berikut:

*Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- (1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari
- (2) Kontinyu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
- (3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- (4) Positif atau berakumulasi
- (5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- (6) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience* (setiap perubahan yang relatif permanen dalam perilaku individu yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman)



(7) Bertujuan dan terarah

(8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan

*Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

*Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. William Burton mengemukakan bahwa *A good learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich varied and propocative environment* (situasi belajar yang baik terdiri dari serangkaian pengalaman belajar yang kaya dan beragam yang disatukan di sekitar tujuan yang kuat dan dijalankan dalam interaksi dengan lingkungan yang kaya propokatif).

Supaya siswa dapat belajar dengan aktif perlu ditunjang dengan prinsip-prinsip sebagai berikut sesuai pendapat Purwanto (2014:85): (1) siswa dituntut aktif dalam meningkatkan minat untuk mencapai tujuan instruksional, (2) penyajian belajar harus mencakup semua materi tetapi disampaikan secara sederhana agar mudah dipahami oleh siswa, (3) belajar harus dapat memunculkan motivasi siswa dalam mencapai tujuan belajar, (4) belajar merupakan proses kontinyu dengan melalui berbagai tahapan, (5) belajar memerlukan sarana yang cukup agar siswa dapat belajar dengan nyaman, dan (6) ketika belajar perlu ada interaksi antara anak dengan lingkungannya.

### 2.1.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Belajar merupakan kegiatan pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana pola belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Terdapat faktor-faktor yang dapat memengaruhi belajar, yaitu:

- (1) Faktor stimuli, dibagi dalam hal-hal yang berhubungan dengan panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, beratnya bahan pelajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan eksternal.
- (2) Faktor metode belajar dipengaruhi oleh kegiatan berlatih dan praktik, over learning and drill, resistansi selama belajar, pengenalan hasil belajar, belajar dengan bagian-bagian keseluruhan, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan belajar, dan kondisi insentif.
- (3) Faktor-faktor individual dipengaruhi oleh kematangan, usia, perbedaan jenis kelamin, pengalaman, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, dan motivasi menurut Soemarto (1998) dalam Kompri (2016:227).

Secara garis besar proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu jasmani siswa dan faktor psikologis yaitu kecerdasan atau intelegensia siswa, motivasi, minat, sikap, bakat. Faktor-faktor eksternal meliputi lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya, sedangkan lingkungan nonsosial atau instrumental, yaitu kurikulum, program, fasilitas belajar, guru. Slameto (2013:54-72) juga menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi belajar siswa yaitu faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan faktor

*ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut:

(1) Faktor *Intern*

Faktor *intern* merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang memengaruhi belajarnya. Faktor *intern* terdiri dari tiga aspek, yang meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

Jasmaniah, faktor jasmaniah merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik siswa. Menurut Slameto (2013:54) bahwa faktor jasmaniah terbagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan yang berarti pada saat belajar, dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Faktor jasmaniah yang lain yaitu cacat tubuh. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Faktor kesehatan dan cacat tubuh memengaruhi belajar.

Psikologis, faktor psikologis yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi kejiwaan siswa. Faktor psikologis terdiri atas intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

Kelelahan, faktor kelelahan merupakan suatu kondisi menurunnya ketahanan tubuh, baik dari aspek jasmaniah maupun psikis. Kelelahan jasmaniah ditunjukkan dengan lemahnya badan dan timbulnya kecenderungan untuk membaringkan badan, sedangkan kelelahan psikis ditandai dengan kelesuan dan kebosanan, sehingga menurunkan semangat dan minat seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

## (2) Faktor *Ekstern*

Faktor *ekstern* adalah semua faktor di luar diri siswa yang memengaruhi proses belajarnya. Faktor *ekstern* meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Keluarga, faktor keluarga merupakan lingkungan pendidikan awal siswa, siswa belajar dengan kedua orang tuanya. Faktor tersebut meliputi cara mendidik, relasi antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

Sekolah, faktor sekolah yang memengaruhi belajar siswa meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

Masyarakat, faktor masyarakat yang memengaruhi belajar siswa meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor *intern* dan *ekstern* keduanya saling berkaitan dan sangat dibutuhkan dalam belajar. Apabila salah satu faktor tidak berjalan dengan semestinya maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang menjadi kurang maksimal. Lebih lanjut lagi hal tersebut bias menjadi hambatan dalam meningkatkan hasil belajar.

Menurut Kompri (2016:229) dalam menentukan target atau tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran ada tiga aspek yang harus terpenuhi, yaitu:

- (1) Aspek kognitif yang meliputi tujuan-tujuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah yang menggunakan akan dan keterampilan mental.

- (2) Aspek afektif mencakup tujuan yang berkaitan dengan nilai-nilai kebudayaan.
- (3) Aspek psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan keterampilan manual dan motorik.

Situasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti: (1) faktor guru yang memiliki gaya mengajar yang berbeda mencerminkan sifat dan perhatian kepada anak didiknya serta pemahaman materi yang akan disampaikan; (2) faktor siswa, setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal pemahaman maupun kepribadian untuk dikembangkan; (3) faktor kurikulum, bahan pelajaran sebagai isi kurikulum mengacu kepada tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Pengaruh yang ditimbulkan antar faktor saling berkaitan, sehingga perlu adanya perhatian terhadap keadaan siswa baik fisik, psikis, maupun lingkungan dimana siswa tinggal. Keterkaitan antar faktor tersebut dapat memberikan dampak positif dan negatif kepada siswa, sejalan dengan pendapat Sudjana (2012:40-41) bahwa “Makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa” oleh karena itu perlu adanya kerjasama antara orang tua, sekolah, dan masyarakat agar siswa dapat belajar dengan optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan.

### **2.1.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Nawawi dalam Susanto (2016:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes pada materi pelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Gagne dalam Suprijono (2015:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Bloom dalam Suprijono (2015:6) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (penerapan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (penerimaan), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi peniruan, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, respon tampak kompleks, adaptasi, dan penciptaan.

Hasil belajar merupakan perubahan aspek perilaku secara keseluruhan. Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Pada kegiatan pembelajaran guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar dapat dipahami makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dapat menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh melalui tes. Secara garis besar dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diukur melalui alat evaluasi baik proses maupun hasil.

#### **2.1.1.4 Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Penjelasannya sebagai berikut:

- (1) Pemahaman Konsep menurut Bloom (1979) dalam Susanto (2016:6) diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menyerap, menerima, dan memahami materi atau bahan yang dipelajari atau yang dialami. Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk dengan melaksanakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes dalam bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.
- (2) Keterampilan Proses menurut Usman dan Setiawan (1993) dalam Susanto (2016:9) merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan proses juga dikembangkan pula sikap-sikap yang ingin dicapai, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.
- (3) Sikap Menurut Lange (1998) dalam Susanto (2016:10), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup juga aspek respon fisik.

Azwar dalam Susanto (2016:10) menjelaskan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang yaitu: komponen kognitif, afektif, konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang diperoleh oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap seseorang.

Kingsley dalam Sudjana (2012:45) membagi hasil belajar menjadi 3 macam yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita. Lebih lanjut Gagne dalam Suprijono (2015:6) membagi lima kategori hasil belajar yakni: (1) informasi verbal; (2) keterampilan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) sikap; dan (5) keterampilan motoris.

#### **2.1.1.5 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Wasliman (2007) dalam Susanto (2016:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- (a) Faktor Internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi kemampuan belajarnya, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- (b) Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika



keadaan keluarganya baik dan harmonis maka hasil belajar anak juga akan tinggi. Dan sebaliknya jika keluarganya tidak harmonis maka hasil belajar anak akan rendah.

Selanjutnya menurut Wasliman (2007) dalam Susanto (2016:13) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Carol dalam Sudjana (2012:40) berpendapat bahwa terdapat lima faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.

### **2.1.2 Pengertian Minat Belajar**

Minat merupakan salah satu unsur kepribadian yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar individu. Tanpa adanya minat terhadap materi pelajaran, maka individu atau siswa tidak dapat belajar dengan sungguh-sungguh sehingga hasil yang dicapai tidak maksimal dan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Hurlock (1978:114), minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu apa yang diinginkan mereka ketika

memiliki kesempatan dan bebas memilih apapun yang diinginkannya sehingga dapat mendatangkan kepuasan tersendiri serta dapat menguntungkan dirinya.

Menurut Sardiman (2007:77), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan suatu itu. Bernard dalam Susanto (2016:57) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas bahwa minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan.

Slameto (2013:180) berpendapat bahwa minat merupakan 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. Kaitannya dengan belajar, Hansen (1995) dalam Susanto (2016:57) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Djamarah (2015) menyimpulkan bahwa minat merupakan aktivitas atau kegiatan yang menetap dan dilakukan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas yang disukai baik disengaja atau tidak.

Pada praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Di mana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki. Adapun faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dari minat siswa akibat dari pengaruh situasi kelas, sistem, dan dorongan keluarga.

Berdasarkan dari beberapa definisi minat dapat disimpulkan bahwa minat memiliki peran besar dalam kehidupan manusia, karena minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat ini sangat berpengaruh terhadap keinginan siswa untuk menyukai proses pembelajaran. Apabila dalam diri siswa telah tumbuh minat untuk menyukai suatu pembelajaran, maka dapat dipastikan, hasil yang diperoleh siswa akan jauh lebih baik.

#### **2.1.2.1 Macam dan Ciri Minat**

Menurut Rosyidah (1988) dalam Susanto (2016:60), timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. Pertama, minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.

Kedua, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Gagne dalam Susanto (2016:60-61) membedakan sebab timbulnya minat pada diri seseorang menjadi dua macam, yaitu minat spontan dan minat terpola. Minat spontan adalah minat yang timbul secara spontan dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihan luar. Sedangkan minat terpola adalah minat yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola. Minat yang terjadi akibat pengaruh kegiatan terencana, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, baik di lembaga sekolah maupun di luar sekolah. Minat akibat pengaruh kegiatan yang terpola, misalnya minat siswa terhadap pelajaran tertentu tidak terlepas dari pengaruh system pembelajaran yang diselenggarakan guru di sekolah.

Slameto (2013:57) berpendapat bahwa siswa yang berminat dalam belajar akan cenderung memperhatikan secara terus-menerus, suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati, bangga dan puas terhadap sesuatu yang diminati, lebih menyukai apa yang diminatinya, aktif dan berpartisipasi dalam belajar.

Adapun mengenai jenis atau macam-macam minat, Kuder dalam Susanto (2016:61) mengelompokkan jenis-jenis minat ini menjadi sepuluh macam, yaitu:

- (1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
- (2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.

- (3) Minat hitung-menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- (4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.
- (5) Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk memengaruhi orang lain.
- (6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
- (7) Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan.
- (8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.
- (9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Elizabeth Hurlock (1978:115) menyebutkan ada tujuh ciri minat anak, yaitu:

- (1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- (2) Minat bergantung pada kesiapan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- (3) Minat bergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- (4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan

keadaan fisik yang tidak memungkinkan.

- (5) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- (6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- (7) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Berdasarkan penjelasan mengenai minat dapat disimpulkan bahwa minat terdiri dari berbagai macam, yaitu minat personal dan minat situasional. Minat personal yaitu minat yang berasal dari diri siswa, meliputi bakat alamiah dan sikap siswa terhadap mata pelajaran tanpa dipengaruhi pihak luar. Minat situasional yaitu minat yang telah terpengaruh oleh situasi/lingkungan sekitar, meliputi lingkungan keluarga, kebiasaan atau adat, kegiatan sekolah, suasana kelas, dan cara guru mengajar. Segala hal yang berada di luar diri siswa akan memengaruhi minat siswa untuk melakukan aktivitas dalam hidupnya.

#### **2.1.2.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar**

Minat dalam diri seseorang tidak muncul secara tiba-tiba tetapi dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Slameto (2013:54) beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* terdiri dari faktor jasmaniah dan psikologi. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan. Faktor *ekstern* terdiri dari faktor keluarga dan sekolah.

Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah, seperti metode belajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah.

Sukartini (1986) dalam Susanto (2016:63) menjelaskan perkembangan minat tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki oleh seseorang. Perkembangan minat sangat bergantung pada lingkungan dan orang-orang dewasa yang erat pergaulannya dengan mereka, sehingga secara langsung akan berpengaruh pula terhadap kematangan psikologis. Lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua merupakan faktor-faktor yang dapat memengaruhi pertumbuhan minat seseorang. Di samping itu, sesuai dengan kecenderungan masyarakat yang senantiasa berkembang, lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan pola pergaulan akan merangsang tumbuhnya minat baru secara lebih terbuka.

Susanto (2016:64-65) menyatakan kecenderungan siswa dalam memilih atau menekuni suatu mata pelajaran secara intensif dibanding dengan mata pelajaran lainnya pada dasarnya dipengaruhi oleh minat siswa yang bersangkutan. Proses pemilihan sampai diambilnya suatu keputusan oleh siswa untuk menekuni ini secara psikologis sangat ditentukan oleh minatnya terhadap mata pelajaran itu sendiri. Minat seorang anak juga banyak dikontribusi oleh pola dan kebiasaan yang mereka alami bersama teman sebayanya. Artinya, bisa saja seorang anak berminat terhadap sesuatu yang sebelumnya tidak mereka minati, namun karena pengaruh

teman sebayanya akhirnya berminat, karena dari kebiasaan itu anak cenderung meniru, yang akhirnya menjadi kesenangan yang bersifat tetap yaitu minat.

Secara psikologis, Munandar (2012:70) mengemukakan fase perkembangan minat berlangsung secara bertingkat dan mengikuti pola perkembangan individu tersebut. kematangan individu memengaruhi perkembangan minat, karena semakin matang psikologis maupun fisik maka minat juga akan semakin kuat dan terfokus pada suatu objek. Mulanya minat akan terpusat pada diri sendiri, hal-hal yang menjadi kepunyaan, kemudian berpusat pada orang lain, termasuk pada objek di lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi minat terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi psikologis, perkembangan fisik, dan kematangan. Faktor ekstern meliputi lingkungan bermain, teman sebaya, keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sosial lainnya.

### **2.1.2.3 Unsur-unsur Minat**

Unsur-unsur minat terbagi menjadi 3 yaitu:

#### **(1) Perhatian**

Menurut Suryabrata (2013:14) perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas yang sedang dilakukan. Sumanto (2004:45) menjelaskan perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa terhadap suatu objek dalam pemusatan pada suatu aktivitas seseorang yang menaruh minat pada suatu aktivitas maka akan memberikan perhatian besar pada aktivitas tersebut.



## (2) Perasaan

Perasaan merupakan gejala psikis yang bersifat subjektif, umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan ungsi mengenal artinya timbul ketika mengamati, menganggap, mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu (Suryabrata, 2013:66).

## (3) Motif

Motif merupakan daya penggerak dalam diri untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai tujuan (Sardiman, 2002:73).

Menurut Sukartini (1986) dalam Susanto (2016:61) bahwa indikator minat dapat diidentifikasi melalui analisis kegiatan yang dilakukan atau disenangi. Berdasarkan analisis kegiatan yang disenangi tersebut ditemukan indikator minat yang dapat digunakan untuk menentukan minat seseorang dalam bidang tertentu, yaitu: (1) perasaan senang; (2) perhatian dalam belajar; (3) motivasi/dorongan untuk melakukan sesuatu; (4) usaha yang dilakukan. Palupi (2002:27) dalam tesis dari Hajar (2008) menyebutkan “Minat mengandung beberapa unsur, antara lain : (1) perasaan senang, (2) kemauan, (3) kesadaran, (4) perhatian, (5) motivasi”.

Pada umumnya secara psikologis minat muncul dari perasaan senang terhadap objek minat. Pada proses pembelajaran, siswa yang tidak senang dalam mengikuti mata pelajaran tertentu akan membawa suasana batin yang sangat menghambat dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada suatu objek tertentu yang biasanya disertai rasa senang. Jadi antara perasaan senang dan minat mempunyai

hubungan yang erat. Seseorang dikatakan memiliki minat terhadap suatu objek atau bidang tertentu apabila orang tersebut mempunyai kesadaran tentang hal itu. Definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang dalam memenuhi kebutuhan melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan (Sudaryono, 2013:90)

Berdasarkan definisi operasional minat belajar menurut Sudaryono (2013:90), ada empat aspek yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. aspek-aspek tersebut dapat disusun menjadi indikator minat belajar siswa yaitu: (1) kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya gairah dan inisiatif dalam mengikuti kegiatan belajar; (2) ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru; (3) perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memerhatikan penjelasan dari guru; (4) keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan dan kerja keras siswa dalam belajar.

### **2.1.3 Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan yang sangat erat kaitannya dengan dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Pada hakikatnya kreatif berhubungan dengan

penemuan sesuatu yang baru atau melengkapi dengan sesuatu yang telah ada. 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 2013:145).

Drevdahl dalam Hurlock (1978:3) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang bersifat baru dan sebelumnya tidak diketahui pencetusnya, kegiatan tersebut dapat berupa kegiatan imajinatif yang hasilnya mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang menjadi lebih lengkap dari sebelumnya. Kreativitas menurut Torrance (1981) dalam Ngalimun (2013:46) merupakan proses dalam memahami, merumuskan, mendefinisikan hipotesis-hipotesis baru dengan perlunya dorongan dari lingkungan yang didasari potensi kreatif dalam diri.

Kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai alat utama untuk mengembangkan inovasi yang tidak hanya diartikan sebagai aktivitas artistik dan penulisan tetapi juga berkaitan dengan ilmu sejak keberadaan para dewi Muses di masa Yunani Kuno. Kreativitas seringkali dikaitkan dengan sesuatu yang artistik, agung, cerdas, di luar kebiasaan, berbeda, dan sulit dipahami. Kreativitas berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda (bentuk, susunan, atau gayanya) dengan yang lazim dikenal banyak orang. Kreativitas adalah kemampuan efektif untuk mencipta (Damajanti, 2006:12-21).

Munandar (2012:12) juga mendefinisikan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antar individu dengan lingkungan. Seseorang mempengaruhi dan

dipengaruhi oleh lingkungan yang ditempatinya sehingga kreativitas seseorang dapat ditunjang atau justru dihambat bergantung pada lingkungan. Lebih lanjut Utami menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang kreativitas, Rhodes (1961) dalam Munandar (2012:20-22) menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”.

*Product* menekankan kreativitas dari hasil karya kreatif baik yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru. *Person* memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif atau yang berhubungan dengan kreativitas. *Process* menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan terwujudnya perilaku kreatif. Adapun *press* menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.

Keterkaitan antara empat sudut pandang tersebut adalah apabila kita dapat menerima bahwa setiap pribadi memiliki potensi kreatif yang unik dan dapat mengenal potensi tersebut kemudian memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk melibatkan diri ke dalam kegiatan-kegiatan kreatif sesuai dengan bidang keahlian dan minatnya, maka produk kreativitas yang bermakna dapat muncul. Jadi, yang dimaksud dengan kreativitas adalah proses berpikir yang memunculkan ide atau gagasan baru yang belum pernah ada atau pengembangan dari yang sudah ada.

### **2.1.3.1 Pendekatan Terhadap Kreativitas**

Pendekatan dalam studi kreativitas dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pendekatan psikologis dan sosiologis (Supriyadi, 1989) dalam Ali dan Asrori (2017:45). Pendekatan psikologis lebih melihat kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri individu. Faktor-faktor yang menentukan kreativitas, seperti: intelegensi, bakat, motivasi, sikap, minat dan disposisi kepribadian lainnya. Salah satu pendekatan psikologis yang digunakan untuk menjelaskan kreativitas adalah pendekatan holistik.

Clark (1988) dalam Ali dan Asrori (2017:45) menggunakan pendekatan holistik untuk menjelaskan konsep kreativitas berdasarkan fungsi-fungsi berpikir, merasa, mengindera, dan intuisi. Clark menganggap kreativitas itu mencakup sintesis dari fungsi-fungsi sebagai berikut: (1) *thinking* (berpikir); (2) *feeling* (merasakan); (3) *sensing* (penginderaan); (4) *intuiting* (intuisi).

*Thinking* merupakan berpikir rasional dan dapat diukur serta dikembangkan melalui latihan-latihan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. *Feeling* menunjuk

pada suatu tingkat kesadaran yang melibatkan segi emosional. Ini merupakan proses aktualisasi diri dimana dilepaskan energy emosional dari individu untuk kemudian dipindahkan ke individu lain, sehingga muncul respon emosional. *Sensing* menunjuk pada suatu keadaan dimana dengan bakat yang ada diciptakan suatu produk baru yang dapat dilihat atau didengar oleh orang lain. Dimungkinkan ia memiliki perkembangan fisik, mental, dan keterampilan yang tinggi di bidang yang menjadi bakatnya. *Intuiting* menuntut adanya suatu tingkat kesadaran tinggi yang dihasilkan dengan cara membayangkan, berfantasi dan melakukan terobosan ke daerah prasadar dan tak sadar.

Pendekatan sosiologis berasumsi bahwa kreativitas individu merupakan hasil dari proses interaksi sosial, di mana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat individu itu berada, yang meliputi ekonomi, politik, kebudayaan, dan peranan keluarga. Munandar (2012:46-47) mengemukakan bahwa kreativitas dapat ditinjau menggunakan pendekatan 4P (pribadi, pendorong, proses, dan produk).

Kroeber (1914) dalam Ali dan Asrori (2017:45-46) mempelajari kreativitas menggunakan pendekatan sosiologis. Ia melacak faktor-faktor sosiologis yang saling berkaitan dengan mengelompokkannya kepada orang-orang yang memiliki kreativitas tinggi pada periode waktu dan tempat tertentu dalam kurun sejarah. Ketika menganalisis Kroeber menggunakan tiga konfigurasi yaitu, waktu, ruang, dan derajat prestasi suatu peradaban.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, Kroeber mengambil suatu kesimpulan bahwa munculnya orang-orang kreatif tinggi dalam sejarah merupakan refleksi dari

pola perkembangan nilai-nilai social, yang meliputi ekonomi, politik, kebudayaan, dan peranan keluarga. Kelahiran mereka sebagai orang-orang yang berprestasi kreatif luar biasa dimungkinkan oleh kondisi ekonomi, politik, kebudayaan, dan peranan keluarga, serta semangat pada zamannya yang kondusif.

Arieti (1976) dalam Ali dan Asrori (2017:46) mengemukakan beberapa faktor sosiologis yang kondusif bagi perkembangan kreativitas, yaitu: (1) tersedianya sarana-sarana kebudayaan; (2) keterbukaan terhadap keragaman cara berpikir; (3) adanya keleluasaan bagi berbagai media kebudayaan; (4) adanya toleransi terhadap pandangan-pandangan yang divergen; dan (5) adanya penghargaan yang memadai terhadap orang-orang yang berprestasi.

Pendekatan psikologis meninjau kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan pada diri seseorang sebagai penentu kreativitas, seperti: intelegensi, bakat, motivasi, sikap, dan minat.

Pendekatan sosiologis, lebih melihat faktor-faktor lingkungan sosial budaya dalam perkembangan kreativitas. Asumsi yang mendasari pendekatan ini, yaitu kreativitas lebih merupakan fungsi dari faktor-faktor lingkungan.

Pendekatan sosial-psikologis disebut juga pendekatan transaksional. Asumsi pendekatan ini yaitu, kreativitas individu merupakan hasil dari proses interaksi sosial, dimana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan.

Disimpulkan bahwa kreativitas dapat dipahami dengan pendekatan psikologis secara holistic dan pendekatan sosiologis. Kreativitas mencakup fungsi-fungsi berpikir, merasakan, penginderaan dan ituisi. Kemunculan manusia dengan

kreatif tinggi juga merupakan refleksi dari pola perkembangan nilai-nilai sosial, yang meliputi ekonomi, politik, kebudayaan, dan peranan keluarga.

### **2.1.3.2 Tahap-tahap Kreativitas**

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Wallas dalam Ali dan Asrori (2017:51) mengemukakan 4 tahapan proses kreatif yaitu, persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Pada tahap persiapan (*preparation*), individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih menggunakan kemampuan berpikir *divergent* yaitu kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.

Tahap selanjutnya adalah inkubasi (*incubation*), individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya. Tidak memikirkannya secara sadar melainkan menyimpannya dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama sampai bertahun-tahun atau bisa juga sebentar hanya beberapa jam saja. Sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.



Kemudian tahap iluminasi (*illumination*) sering disebut sebagai tahap timbulnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Proses ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar.

Terakhir adalah tahap verifikasi (*verification*), gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realitas. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selekti dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

Campbell (2012:18-24) membagi tahap kreativitas menjadi lebih banyak yakni 5 tahapan dengan ditambah tahap konsentrasi yang merupakan waktu pemusatan, waktu awal untuk mencoba dan mengalami kegagalan. Menurut Guilford dalam Soefandi dan Pramudya (2009:143) membagi tahap perkembangan kreativitas ke dalam beberapa tahapan, antara lain:

(1) *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; (2) *Fleksibilitas*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam menghadapi persoalan; (3) *Orisinalitas*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli; (4) *Elaborasi*, yaitu kemampuan untuk merumuskan hal-hal secara detail dan terperinci; dan (5) *Redefinisi*, yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut lain daripada cara-cara yang lazim.

Berdasarkan penjelasan mengenai tahap-tahap kreativitas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap kreativitas meliputi tahap persiapan atau tahap mengumpulkan informasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Kemudian dievaluasi

secara kritis agar dapat memunculkan ide, gagasan untuk menghasilkan karya seni yang lebih kreatif.

### **2.1.3.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Kreativitas**

Mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kreativitas.

Sedangkan menurut Clark (1983) dalam Ali dan Asrori (2017:54) mengategorikan faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah: (1) situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan; (2) situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya pertanyaan; (3) situasi yang dapat mendorong menghasilkan sesuatu; (4) situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian; (5) situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memprakirakan, menguji hasil prakiraan, mengkomunikasikan; (6) kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreatif secara lebih luas; (7) posisi kelahiran; (8) perhatian orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah dan motivasi.

Clark (1983) dalam Ali dan Asrori (2017:54) juga mengemukakan faktor-faktor yang menghambat kreativitas, diantaranya sebagai berikut: (1) adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung risiko, atau

upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui; (2) konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial; (3) kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan; (4) stereotip peran seks atau jenis kelamin; (5) diferensiasi antara bekerja dan bermain; (6) otoritarianisme; (7) tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

Ahli lain, yaitu Torrance (1981) dalam Ali dan Asrori (2017:55) juga menekankan pentingnya dukungan dan dorongan dari lingkungan agar individu dapat berkembang kreativitasnya. Menurutnya, salah satu lingkungan yang pertama dan utama yang dapat mendukung atau menghambat berkembangnya kreativitas adalah lingkungan keluarga, terutama interaksi dalam keluarga. Kesimpulannya menurut Torrance, interaksi antara orang tua dengan anak atau remaja yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas bukanlah interaksi yang didasarkan atas situasi stimulus-respons, melainkan atas dasar hubungan kehidupan sejati (*a living relationship*) dan saling tukar pengalaman (*coexperiencing*).

Berdasarkan pembahasan tentang faktor-faktor kreativitas dapat disimpulkan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas terdiri dari dua macam yaitu faktor yang mendukung kreativitas dan faktor yang menghambat kreativitas. Kedua faktor yang dimaksud dapat memengaruhi potensi kreativitas dalam diri anak.

#### **2.1.3.4 Karakteristik Kreativitas**

Individu yang kreatif memiliki sifat selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Individu tersebut biasanya lebih mandiri dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, ia akan lebih

berani dalam mengambil resiko dengan perhitungan dan pertimbangan daripada individu lain.

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/sudut pandang; (8) mempunyai rasa humor yang luas; (9) mempunyai daya imajinasi; dan (10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Torrance (1981) dalam Ali dan Asrori (2017:53) mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (2) tekun dan tidak mudah bosan; (3) percaya diri dan mandiri; (4) merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas; (5) berani mengambil risiko; (6) berpikir divergen. Piers (1976) dalam Ngalimun (2013:53) mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut: (1) memiliki dorongan yang tinggi; (2) memiliki keterlibatan yang tinggi; (3) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (4) memiliki ketekunan yang tinggi; (5) tidak puas terhadap kemapanan; (6) percaya diri; (7) kemandirian tinggi; (8) bebas dalam mengambil keputusan; (9) menerima diri sendiri; (10) senang humor; (11) memiliki intuisi tinggi; (12) cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks.

Berdasarkan beberapa penjelasan dari para ahli, maka dapat diambil indikator kreativitas siswa berdasarkan pendapat dari Munandar (2012:71) antara

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

#### **2.1.3.5 Ciri-ciri Anak Kreatif**

Ciri-ciri yang memungkinkan seseorang dikatakan kreatif menurut Campbel (2012:35) meliputi: Kemampuan untuk bekerja keras, berpikir mandiri, pantang menyerah, mampu berkomunikasi dengan baik, lebih tertarik pada konsep daripada segi-segi kecil, keinginan tahu intelektual, kaya humor dan fantasi, tidak segera menolak ide atau gagasan baru, dan arah hidup yang mantap.

#### **2.1.4 Pengertian Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)**

Pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran seni pada Kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari mata pelajaran SBK pada KTSP. Pembelajaran SBdP yang sekarang telah melebur dengan pembelajaran lain karena dalam KURTIAS bentuk pembelajarannya adalah tematik yang setiap temanya terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dilebur menjadi satu. Salah satunya adalah SBdP yang dapat dibedakan dengan pembelajaran lain ciri-cirinya biasanya pembelajaran SBdP berkaitan dengan seni. Pembelajaran SBdP dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam dunia pendidikan. Melalui pendidikan siswa tidak hanya dituntut untuk menjadi cerdas saja tetapi pendidikan juga harus mempertimbangkan kreativitas pada diri siswa. Melalui pembelajaran SBdP siswa

dapat mengembangkan kreativitasnya dalam bidang seni. Menurut Soebandi (2008:29) terdiri dari: a) seni rupa yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni rupa berupa lukisan, patung, cetak mencetak, dan sebagainya; b) seni musik yang mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap karya musik; c) seni tari yang mencakup keterampilan gerak olah tubuh dengan/tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.

Pendidikan SBdP memiliki peran penting dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) maupun Kurikulum 2013, pendidikan SBdP merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar untuk mengembangkan kreativitas siswa. Sobandi (2008:40) mengatakan Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan yang sekarang dikenal dengan SBdP diberikan di sekolah karena memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang memberikan pengalaman dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi.

Oleh karena itu mata pelajaran ini bersifat multilingual, multidimensional, dan multikultural menurut Susanto (2016:262). Multilingual bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional bertujuan untuk mengembangkn 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. Sedangkan multikultural bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya local dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Bidang studi SBdP memiliki kedudukan yang setara dengan bidang studi lain dalam lingkup pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajarannya lebih ditekankan pada usaha membantu pertumbuhan fisik dan mental peserta didik. Pendidikan seni tidak hanya menekankan pada keterampilan saja tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kemampuan peserta didik. Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan seni budaya meliputi berbagai aspek kehidupan. Kompetensi dasar muatan lokal yang berkenaan dengan seni, budaya, dan keterampilan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual sehingga perlu pengenalan dan pemahaman tentang budaya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya, serta yang menghasilkan hasil karya dari siswa. Pelajaran SBdP dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal dan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas untuk meningkatkan kreativitas.

#### **2.1.4.1 Tujuan Pembelajaran SBdP**

Setiap pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah memiliki tujuan yang harus dicapai, karena peranan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menentukan arah proses belajar mengajar. SBdP tidak hanya mengasah keterampilan tetapi juga membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk kepribadian, karena SBdP memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar berkreasi, berkeaktivitas, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang menurut Susanto (2016:264). Pada pelaksanaannya, pembelajaran SBdP yang materinya terdiri dari seni rupa, seni tari, seni musik, dan kerajinan diharapkan terdapat keterpaduan antara satu sama lain. Pembelajaran SBdP di sekolah dapat membantu siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas.

SBdP memiliki peran penting dalam pembentukan pribadi siswa dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa. Sobandi (2008:41) menjelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan; (3) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan; dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP) memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar mereka peka dan dapat berkreasi dalam hal berkesenian, berkarya, dan berapresiasi.



Sehingga diharapkan dengan adanya mata pelajaran SBdP dapat membuat siswa berkarya, berkreasi, dan berapresiasi secara aktif, kritis, kreatif, dan inovatif dalam menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minat siswa.

### **2.1.5 Pengertian Seni Rupa**

Istilah seni berasal dari istilah “*sani*” dalam bahasa Sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur Sugriwa (1957) dalam Pamadhi (2014:1.3), tetapi ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda “*genie*” atau jenius.

Pengertian seni sebagai benda/karya seni adalah bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai *unsur transdental* atau spiritual Jogannatha dalam Pamadhi (2014:1.3). Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Pamadhi (2014:1.6) seni yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Setiap cabang seni memiliki bahan baku dan ciri khas masing-masing

Menurut Herawati (1998:3) “Seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengomunikasikan pengalaman batinnya pada orang lain yang diungkapkan dalam susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat memancing timbulnya rasa senang atau puas bagi yang menghayatinya”. Perasaan puas merupakan perasaan yang timbul dari diri seseorang saat menghayati suatu karya seni yang diamati.

Seni adalah ekspresi jiwa manusia yang tertuang dalam berbagai bentuk karya seni. Refleksi kehidupan manusia dituangkan melalui media seni dalam bentuk karya seni. Semua cabang seni (tari, musik, seni rupa, teater, dan sastra)

memiliki nilai yang dapat ditransfomasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesenian sebagai hasil/produk walaupun memiliki dasar yang sama, tapi wujudnya bermacam-macam. Ini disebabkan oleh perbedaan media yang digunakannya. Seni rupa menggunakan media rupa, seni musik menggunakan media bunyi, seni tari menggunakan media gerak, dan seni drama menggunakan media gabungan gerak, suara, maupun rupa.

Sumanto (2006:21) berpendapat bahwa pembelajaran seni rupa merupakan usaha yang dilakukan oleh guru untuk membina keterampilan dan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk membina keterampilan dan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis berupa seni rupa.

Sedangkan Salam dalam Sumanto (2006:7) mengartikan seni rupa sebagai kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume, dan ruang. Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang bersifat nyata, sehingga dapat dilihat dan dihayati melalui indera mata yang meliputi titik, garis, bangun, warna, tekstur, isi, ruang, dan cahaya.

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

### 2.1.5.1 Unsur-unsur Seni Rupa

Pada dasarnya semua bentuk karya seni menggunakan unsur seni sesuai dengan kategori pada seni masing-masing. Pamadhi (2014:2.59) menjelaskan bahwa seni rupa sebagai salah satu cabang seni yang memiliki unsur-unsur pembangun karya seni rupa. Unsur-unsurnya dijelaskan sebagai berikut:

- (a) Garis, merupakan rangkaian dari titik-titik yang saling menyambung dan memiliki panjang namun tidak memiliki lebar. Dalam seni rupa terdapat berbagai macam garis diantaranya garis lurus, lengkung, engkok, bergelombang, dan sebagainya yang memiliki karakter yang berbeda-beda.
- (b) Warna, merupakan unsur rupa yang secara langsung dapat ditangkap oleh mata apabila terdapat cahaya. Menurut teori Brewster dalam Pamadhi (2014:2.59) warna terdiri dari 3 kelompok, yaitu: *warna primer*, warna pokok yang tidak dapat dibuat dengan cara mencampur warna yang terdiri dari merah, kuning, biru. *warna sekunder* merupakan pencampuran dari dua warna primer yang terdiri dari campuran warna merah dengan kuning menjadi oranye, merah dicampur biru menjadi ungu dan kuning dicampur biru menjadi hijau. Terakhir ada *warna tersier* merupakan pencampuran dari tiga atau lebih warna sekunder dengan warna sekunder, warna sekunder dengan warna primer.
- (c) Tekstur, adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda. Setiap benda memiliki sifat permukaan yang berbeda-beda yang dapat memberikan kesan berat atau ringannya suatu benda.
- (d) Ruang, bagian benda yang tampak keras disebut pukal, ruang yang kosong disebut rongga. Pembentukan suatu ruang ditentukan oleh adanya massa dan

bentuk yang disusun.

- (e) Bentuk, perpaduan atau perpotongan garis dengan garis dapat menghasilkan bidang. Sedangkan bidang dengan bidang dapat menghasilkan bentuk.
- (f) Cahaya, memiliki sifat nyata dan kesan gelap terang. Sifat nyata jika sumber cahaya itu benar-benar berasal dari benda alam. Sifat kesan terjadi jika cahaya itu hanya tampak sebagai gambaran, misalnya cahaya pada foto atau lukisan.

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

Kegiatan seni rupa di sekolah dasar harus dapat mendorong dan meningkatkan potensi siswa. Soebandi (2008:81) menyatakan bahwa pendidikan seni rupa mempunyai fungsi untuk memupuk pengertian dan kesadaran dalam mencintai lingkungan di sekitarnya juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dalam hidup berkempok di lingkungannya karena manusia adalah makhluk sosial yang harus saling bersosialisasi dan berkomunikasi, selain itu seni rupa sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai luhur dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Sumanto (2006:21) berpendapat bahwa kegiatan seni rupa sangatlah penting bagi siswa karena dengan melakukan kegiatan tersebut hendaknya dapat membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis serta untuk memberikan dasar-dasar pengalaman yang dapat mengedukasi. Sehingga kecerdasan anak dalam berpengalaman semakin terasah dan bertambah.

Herawati (1998:14-22), menjelaskan fungsi pendidikan seni rupa di sekolah dasar sebagai berikut: a) 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; b) sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak untuk menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya; c) 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; d) sebagai media pengembangan seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak punya potensi atau bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dikembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya. Meskipun kadar potensi atau bakat setiap anak bisa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan kecerdasannya; e) 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.

Fungsi seni secara langsung menurut Kamaril, dkk. (2005:20) yaitu: (1) media ekspresi diri; (2) media komunikasi; (3) media bermain; dan (4) media

pengembangan bakat. Sejalan dengan pendapat Herawati dan Iriaji (1999:14-20), terdapat lima fungsi seni di SD, antara lain: (1) seni sebagai media ekspresi; (2) seni sebagai media komunikasi; (3) seni sebagai media bermain; (4) seni sebagai media pengembangan bakat; (5) seni sebagai kemampuan berfikir; dan (6) seni sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis.

Dapat disimpulkan bahwa seni memiliki berbagai fungsi dalam kehidupan. Dalam pendidikan seni, anak dapat memperoleh pengalaman keindahan, kemampuan bernalar, dan berkomunikasi dengan baik. Sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berseni dan pesan yang ada pada seni akan tersampaikan dengan lebih mudah.

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

Nawawi (2007) dalam Susanto (2016:5) menyatakan, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2016:70) menyatakan, hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Penjelasan lebih rinci sebagai berikut: (1) ranah kognitif; berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif ini mencakup kategori pengetahuan (C<sub>1</sub>), pemahaman (C<sub>2</sub>), penerapan (C<sub>3</sub>), analisis (C<sub>4</sub>), sintesis (C<sub>5</sub>), dan penilaian (C<sub>6</sub>); (2) ranah afektif yang berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek, yakni menerima (A<sub>1</sub>), menanggapi (A<sub>2</sub>), menilai (A<sub>3</sub>), mengelola (A<sub>4</sub>), dan menghayati (A<sub>5</sub>); (3) ranah

psikomotor; berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak meliputi peniruan (P<sub>1</sub>), manipulasi (P<sub>2</sub>), ketetapan (P<sub>3</sub>), artikulasi (P<sub>4</sub>), naturalisasi (P<sub>5</sub>). Ketiga ranah ini menjadi objek penilaian hasil belajar. Antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

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

Berdasarkan tinjauan tentang hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap, dan keterampilan yang

dimiliki setelah melakukan pembelajaran. Ranah belajar terbagi menjadi tiga yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

## 2.2 Kajian Empiris

Berikut ini hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

- (1) Sumiyati (2010) dari Pusat Kurikulum, Balitbang Kemdiknas dalam jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol. 16 No 3 telah melaksanakan penelitian dengan judul “Kegiatan Sains dalam Kurikulum TK untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak didik TK dalam pembelajaran Sains yang menggunakan pendekatan kontekstual memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi daripada yang diajar menggunakan pendekatan konvensional. Siswa yang mendapat skor rata-rata tinggi lebih banyak ketika diajar menggunakan metode kontekstual.
- (2) 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:

*“The major purpose of this study is to verify by means of Confirmatory Factor Analysis (CFA) how a teacher’s instructional attitude affects student learning outcomes through interaction with either students’ interest in learning or the number of their learning hours. While convenience sampling was used to yield knowledge from the population of students and lecturers (or teaching*



*staff of higher levels) at Taiwanese vocational colleges, the linear Structural Equation Modelling (SEM) was adopted to verify the goodness-of-fit effects among the overall model, structural model and measurement model. Findings from this study show that when Taiwanese vocational college students have a satisfied attitude towards their teachers, both interest in learning and learning hours have a positive and significant interactive influence on the learning outcomes.”*

Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui 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.

- (3) Hadi dan Farida (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam Jurnal *Ekonomi Dinamika Pendidikan* Vol. VII No. 1 telah melaksanakan penelitian 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. Penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang minat belajar namun pada penelitian ini berpengaruh terhadap prestasi belajar sedangkan penelitian yang akan saya lakukan berpengaruh terhadap hasil belajar.

- (4) Idiyani (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Educational Psychology Journal* Vol. 1 No. 1 telah melakukan penelitian 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%.
- (5) Susilo, Waluya, dan Junaedi (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam *jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 1 No. 2 telah melakukan penelitian yang berjudul "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, hasil TKPD kelas uji coba lebih baik daripada kelas kontrol, dan (4) adanya pengaruh aktivitas dan motivasi peserta didik terhadap kreativitas peserta didik. Berdasarkan pada hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika model PBL berbasis SAVI materi lingkaran peserta didik kelas VIII valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama meneliti tentang kreativitas, namun perbedaan terletak pada metode penelitiannya yaitu pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *expost facto*.

- (6) Utami (2012) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta telah melakukan penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pengaruh dari lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa dapat digambarkan pada persamaan regresi  $Y = -0,541 + 0,200x$ . Hasil analisis menunjukkan bahwa ada kecenderungan semakin besar pengaruh lingkungan belajar maka akan semakin besar hasil belajar matematikanya. Sebaliknya, jika semakin kecil pengaruh lingkungan belajar, maka akan semakin rendah hasil belajar matematikanya. Hal ini disebabkan oleh

lingkungan belajar siswa akan mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar terutama dalam pembelajaran matematika. Suasana dan hubungan di dalam keluarga maupun dengan masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa, memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama membahas tentang hasil belajar. Perbedaannya terletak pada variabel bebasnya yaitu lingkungan belajar sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan variabel terikatnya adalah minat dan kreativitas.

- (7) Idiyani (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Educational Psychology Journal* Vol. 1 No. 1 telah melakukan penelitian 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%.
- (8) Saefullah, Siahaan, dan Sari (2013) dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam jurnal *Wahana Pendidikan Fisika 1* telah melakukan penelitian dengan judul "Hubungan antara Sikap Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X pada Pembelajaran Fisika Berbasis Portofolio". Hasil perhitungan

menunjukkan bahwa sikap kemandirian belajar yang dimiliki siswa berkontribusi sebesar 40,96% terhadap prestasi belajar yang akan diraihinya. Hal ini berarti terdapat 59,04% faktor-faktor lain diluar kemandirian belajar yang memengaruhi prestasi belajar yang diraih siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain: tingkat kecerdasan, sarana dan prasarana pembelajaran, metode pembelajaran, cara belajar, dan faktor lainnya. Sikap kemandirian belajar berkontribusi sebesar 40,96% terhadap prestasi belajar yang akan diraih siswa.

- (9) Yulianti (2014) dalam jurnal Empowerment telah melakukan penelitian dengan judul “Peranan Orangtua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Hasil penelitian bahwa setiap anak memiliki potensi kreatif yang berbeda. Untuk dapat mengembangkan bakat kreatif perlu adanya campur tangan orang tua dalam menunjang tumbuhnya kreativitas yang optimal. Jika orang tua mendukung dan memotivasi serta memberi penghargaan apapun hasil karya ciptaannya sehingga akan timbul rasa percaya diri dalam diri anak. Kesimpulannya adalah setiap anak memiliki bakat untuk berkresi maka peranan orang tua sebagai kunci penunjang agar anak dapat kreatif. Selain itu orang tua memiliki peranan penting dalam pendidikan dan bimbingan anak, karena hal itu sangat menentukan perkembangan anak untuk mencapai keberhasilannya. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang kreativitas namun perbedaannya terletak pada yang mempengaruhinya yaitu peranan orang tua.
- (10) Nurfitriyanti (2014) mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI dalam jurnal formatif telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Kedisiplinan Mahasiswa terhadap Hasil Belajar Kalkulus”. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh sebesar 48,4% antara kreativitas mahasiswa dan kedisiplinan mahasiswa terhadap hasil belajar kalkulus. (2) Terdapat pengaruh sebesar 46,6% antara kreativitas mahasiswa terhadap hasil belajar kalkulus. (3) Terdapat pengaruh sebesar 1,8% antara kedisiplinan mahasiswa terhadap hasil belajar kalkulus.

(11) Nursalina dan Budiningsih (2014) dari Universitas Negeri Semarang dalam jurnal Psikologi Pendidikan Vol. 3 No. 1 telah melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca Pada Anak”. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi atau  $p = 0,000$  dengan koefisien korelasi  $r = 0,895$  menunjukkan ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi berprestasi dengan minat membaca pada anak kelas V SD Negeri 1 Doplang. Tingginya motivasi berprestasi siswa diikuti dengan tingginya minat membaca pada anak tersebut dan sebaliknya. Tingkat motivasi berprestasi siswa berada pada kriteria rendah yaitu sebesar 53,1% dan indikator yang paling berpengaruh dalam motivasi berprestasi yaitu perilaku yang timbul dan terarah. Tingkat minat membaca pada subyek berada dalam kriteria rendah, yaitu sebesar 56,2% dan indikator yang paling berpengaruh dalam minat membaca yaitu kesadaran akan manfaat membaca.

(12) 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:

*“Results of the study show that, in doing creativity activity through dance creation, the value of the dance as an art is not become the primary aim. Moreover, the main aim of this process is towards the creativity process itself. While producing and creating the dance, two major educational points are derived, which are: the creativity and product value in a form of dance”*

Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa, dalam melakukan aktivitas kreativitas melalui kreasi tari, nilai tari sebagai seni tidak menjadi tujuan utama. Apalagi, tujuan utama proses ini adalah terhadap proses kreativitas itu sendiri. Sambil memproduksi dan menciptakan tari, dua poin pendidikan utama diturunkan, yaitu: kreativitas dan nilai produk dalam bentuk tari.

- (13) Kartini dan Sujarwo (2014) dari Universitas Negeri Yogyakarta dalam jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat Vol. 1 No telah melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kreativitas anak antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, mean yang diperoleh kelompok kontrol lebih besar dibandingkan pada kelompok eksperimen yaitu  $37,00 > 31,17$ . Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan tentang kreativitas anak antara kelompok yang diajarkan menggunakan media pembelajaran plastisin lebih tinggi daripada anak yang diajar menggunakan media balok. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran plastisin mampu menunjang kreativitas pada anak usia dini.
- (14) Putri dan Isnani (2015) dari Universitas Negeri Malang dalam jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen Vol 1 No 2 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata

Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran”. Hasil penelitian dijabarkan bahwa minat dan motivasi siswa dalam belajar cukup baik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang menjadi signifikan. Minat lebih dominan diantara variabel lain yang mempengaruhi.

- (15) Rijal dan Bachtiar (2015) dari STKIP Puangrimanggalatung dalam jurnal *Bioedukatika* Vol.3 No. 2 melakukan penelitian berjudul “Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif antara: (1) sikap siswa dengan hasil belajar kognitif Biologi, dengan nilai korelasi sebesar 0,621, (2) kemandirian belajar siswa dengan hasil belajar kognitif Biologi, dengan nilai korelasi sebesar 0,579, (3) gaya belajar siswa dengan hasil belajar kognitif Biologi, dengan nilai korelasi sebesar 0,577, (4) sikap, kemandirian belajar dan gaya belajar siswa dengan hasil belajar kognitif Biologi.
- (16) Susilo, Zulaeha dan Subyantoro (2016) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Journal of Primary Education* Vol. 5 No. 1 telah melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Meringkas Isi Buku dengan Model CIRC dan Latihan Penelitian Berdasarkan Kreativitas Verbal Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran meringkas isi buku (1) model CIRC efektif bagi peserta didik berkreativitas verbal rendah dan tinggi, dengan nilai 72,38 dan 87,42; (2) model Latihan Penelitian lebih efektif digunakan bagi peserta didik yang berkreativitas verbal tinggi, dengan nilai 79,24. Kesimpulannya, dalam pembelajaran meringkas isi buku, CIRC lebih efektif daripada Latihan Penelitian dalam interaksinya dengan perbedaan



kreativitas verbal peserta didik.

- (17) Pengcheng Zhang, Zhe Wang, Olusola Adesope (2016) dari *Washington State University* dalam *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. Vol. 15, No. 22 telah melakukan penelitian dengan judul “*The Effect of Goal Type, Learning Interest, and Task Difficulty on Learning English Words*” (Pengaruh Jenis Tujuan, Minat Belajar, dan Kesulitan Tugas Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris), menjelaskan:

*“Result mainly showed that: a) the main effects of learning interest, goal types, and task difficulty on performance were all significant, and (b) the interaction between goal type and task difficulty on performance was significant. Important educational implications are discussed as well as limitations and future directions”*

Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui bahwa: a) pengaruh utama dari minat belajar, jenis tujuan, dan kesulitan tugas bahasa Inggris semuanya signifikan, dan b) interaksi antara jenis tujuan dan kesulitan tugas bahasa Inggris terhadap prestasi adalah signifikan. Implikasi yang penting pada pendidikan ini adalah membahas mengenai pembatasan dan tujuan pembelajaran bahasa Inggris.

- (18) Hanifah, Marwoto, dan Sugianto (2016) dari Universitas Negeri Semarang dalam jurnal *Pendidikan Dasar* Vol. 5 No. 1 telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kemampuan Kognitif, Kreativitas, dan Memecahkan Masalah Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SD”. Hasil penelitian : (1) kemampuan kognitif berpengaruh secara langsung sebesar 10,43% terhadap kemampuan kreativitas, 4,49% terhadap kemampuan memecahkan masalah, dan 1,96% terhadap sikap ilmiah; (2) kemampuan kreativitas berpengaruh langsung

sebesar 6% terhadap kemampuan memecahkan masalah dan 5,06% terhadap sikap ilmiah; (3) kemampuan kognitif berpengaruh secara tak langsung sebesar 12,4% terhadap kemampuan memecahkan masalah melalui kemampuan kreativitas, serta berpengaruh tak langsung sebesar 9,23% terhadap sikap ilmiah melalui kemampuan kreativitas. Kemampuan memecahkan masalah tidak berpengaruh terhadap sikap ilmiah siswa dikarenakan siswa SD belum mencapai tahap memecahkan masalah yang sesungguhnya.

- (19) Sulistyani, Sugianto, Mosik (2016) dari Universitas Negeri Semarang dalam jurnal Pendidikan Fisika Unnes Vol.5 No. 1 telah melakukan penelitian dengan judul “Metode Diskusi *Buzz Group* dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *buzz group* dengan menganalisis gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa, dari hasil uji gain minat belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Pada kelas eksperimen sebesar 0,35 dalam kategori sedang dan pada kelas kontrol sebesar 0,29 dalam kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *buzz group* dengan analisis gambar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diterima siswa.
- (20) Untari (2016) dosen STKIP PGRI Ngawi dalam jurnal Media Prestasi Vol. XVIII No. 2 telah melakukan penelitian yang berjudul “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.

(21) Sirait (2016) dari Universitas Indraprasta PGRI dalam jurnal formatif Vol. 6 No. 1 telah melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika” dengan hasil penelitian bahwa pengaruh dari minat belajar terhadap prestasi belajar relatif kuat sebesar 0,706 sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya minat yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar maka akan mampu meningkatkan prestasi belajar yang dimiliki siswa khususnya matematika.

(22) Qomariah dan sudiarditha (2016) dari Universitas Negeri Jakarta dalam jurnal pendidikan Ekonomi dan Bisnis Vol. 4 No. 1 telah melaksanakan penelitian dengan judul “Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IIS SMA N 12 Jakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil perhitungan kualitas media pembelajaran memengaruhi hasil belajar, apabila kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi itu baik dan menarik maka minat belajar siswa menjadi tinggi sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan semakin tinggi, demikian pula sebaliknya.

(23) Suhaya (2016) dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dalam jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol. 1 No. 1 telah melaksanakan penelitian dengan judul “Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas”. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa dalam peningkatan kreativitas siswa guru merupakan komponen penting penunjang yang menjalankan proses pembelajaran apakah sudah sesuai dengan tugas atau hanya menjalankan dengan setengah hati. Apabila guru menguasai materi maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan siswa mampu menampung apa yang diberikan oleh guru sehingga mampu mencapai tujuan salah satunya adalah meningkatkan kreativitas siswanya.

(24) Prihatin (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta dalam jurnal Pendidikan dan Ekonomi Vol. 6 No. 5 telah melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Fasilitas Belajar, Gaya Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA N 1 Seyegan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi dengan nilai probabilitas sebesar 0,000. Kedua, tidak terdapat perbedaan tipe gaya belajar tiap siswa dalam pembelajaran ekonomi berbeda yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Ketiga minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi.

(25) Nurlia, Hala, Muchtar, Jumadi dan Taiyeb (2017) dari Universitas Negeri Makassar dalam Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 6 No. 2 telah melaksanakan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa”. Hasil analisis hubungan keempat variabel yang diteliti yaitu gaya belajar, kemandirian belajar dan minat belajar dengan hasil belajar Biologi siswa SMA Negeri 1 Tonra Kabupaten Bone, diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,849 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dapat diketahui bahwa

terdapat hubungan yang sangat kuat antara gaya belajar, kemandirian belajar dan minat belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar Biologi siswa SMA Negeri 1 Tonra Kabupaten Bone. Nilai koefisien determinasi sebesar 72,0%, berarti bahwa gaya belajar, kemandirian belajar dan minat belajar siswa memberikan kontribusi sebesar 72,0% terhadap hasil belajar Biologi.

(26) Utomo dan Sayuti (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta dan Universitas Negeri Semarang dalam *journal of Arts Research and Education* Vol. 12 No. 1 telah melakukan penelitian dengan judul “*Developing an Instrument Model to Asses Teachers’ Creativity in Designing and Teaching Music Subject*” (Mengembangkan Model Instrumen untuk Menilai Kreativitas Guru dalam Mendesain dan Mengajar Subjek Musik), menjelaskan:

*“Result of research shows that the design of assesment instrument model has met with the condition and determined criteria. Meanwhile from the creativity aspect in its implementation, this assessment model can be applied well. The implication of the research result have been specifically proven to be able to be used to train teachers and develop their professionalism in teaching music in secondary scholl or in other contexts of need that is related to the development issues o the assessment instrument”.*

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa desain model instrumen penilaian telah memenuhi syarat dan kriteria yang ditentukan. Sementara dari aspek kreativitas dalam implementasinya, model asesmen ini dapat diterapkan dengan baik. Implikasi dari hasil penelitian telah terbukti secara khusus untuk dapat digunakan untuk melatih guru dan mengembangkan profesionalisme dalam mengajar musik di sekolah menengah atau dalam konteks kebutuhan lain yang terkait dengan masalah pembangunan atau instrumen penilaian.

(27) Rusmiati (2017) dari STKIP Nurul Huda Sukaraja dalam jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi Vol. 1 No. 1 telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo”. Hasil penelitian diperoleh: (1) berdasarkan analisis skor angket diketahui bahwa minat belajar pelajaran ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo adalah tinggi. Hal tersebut dibuktikan bahwa perolehan skor angket t minat belajar pelajaran ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo katagori tinggi sebesar 37,50%, memperoleh skor katagori sedang sebesar 32,50%, dan perolehan skor kategori rendah sebesar 30,00%; (2) berdasarkan hasil dokumentasi nilai raport siswa diketahui bahwa prestasi belajar pelajaran ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo adalah sedang. Hal tersebut dibuktikan bahwa siswa yang mendapatkan nilai kategori sedang sebesar 77,50%, memperoleh nilai kategori tinggi sebesar 22,50%, dan perolehan nilai kategori rendah sebesar 0,00%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa prestasi belajar ekonomi siswa kategori sedang sebesar 77,50%. Presentase tersebut telah melebihi 50% dari jumlah seluruhnya. Disimpulkan bahwa prestasi belajar pelajaran ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo adalah sedang; (3) berdasarkan analisis korelasi antara hasil angket dan hasil dokumentasi nilai raport siswa diketahui bahwa minat belajar pelajaran ekonomi mempunyai pengaruh yang sedang atau cukup terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa Madrasah Aliyah Al Fattah Sumbermulyo. Angka indeks korelasi minat belajar dengan prestasi belajar bidang studi ekonomi adalah 0,681. Hasil penelitian tersebut dapat

disimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi di MA Al Fattah Sumbermulyo.

(28) Aisyah (2017) dari PGRI Adi Buana Surabaya dalam Jurnal Obsesi Vol 1 No 2 telah melakukan penelitian dengan judul “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan warna signifikan dalam memengaruhi kreativitas anak karena anak lebih menyukai warna yang cerah dan terbatas dengan hanya menggunakan warna yang biasanya dipakai dan sebatas menggunakan warna yang telah ada tanpa berusaha memunculkan warna-warna baru untuk itu perlu dikenalkan warna lain dengan permainan warna agar dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mewarnai.

(29) Yahya, Supardi, Masturi (2017) dalam jurnal inovasi Pendidikan IPA Vol. 6 No. 1 telah melakukan penelitian dengan judul “Satesik (Sains, Teknologi dan Musik) untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Sains”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gain score minat belajar menunjukkan hasil sebesar 0,72 dengan kategori tinggi, sedangkan gain score untuk pemahaman konsep kelas eksperimen sebesar 0,65 dan 0,56 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa satesik mampu meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman konsep sains siswa. Simpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran satesik dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep sains siswa.

(30) Agustin, Julia, dan Subarjah (2017) dalam jurnal Pendidikan Ilmiah Vol. 6 No. 1 melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik

Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Menggambar Imajinatif Mengenai Alam Sekitar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa menggunakan model konvensional di kelas kontrol ternyata tetap dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa, sedangkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model sinektik kreativitas siswa tidak jauh lebih baik dari kelas eksperimen. Namun model sinektik tetap memberikan keuntungan karena siswa menjadi lebih bersemangat dengan mengekspresikan kreativitas melalui gambar yang dibuat. Selain itu guru juga lebih siap dalam melaksanakan pembelajaran.

(31) Dwi, Abdur, dan Furaidah (2018) dari Universitas Negeri Malang dalam Jurnal Pendidikan Volume 3 No 5 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa model permainan halma terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bunyi sangat berpengaruh karena skor rata-rata siswa tergolong tinggi sedangkan pada kelas kontrol tanpa permainan halma tergolong sedang.

(32) Susanti (2019) dari Universitas PGRI Palembang telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Potensi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Seni Tari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dengan melibatkan peserta didik mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam seni tari. Ternyata setelah siswa dikenalkan dengan budaya lokal yang hampir punah kesadaran siswa akan pentingnya melestarikan budaya lokal tersebut menjadi meningkat sehingga dapat



dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya menciptakan tari kreasi dari daerah setempat.

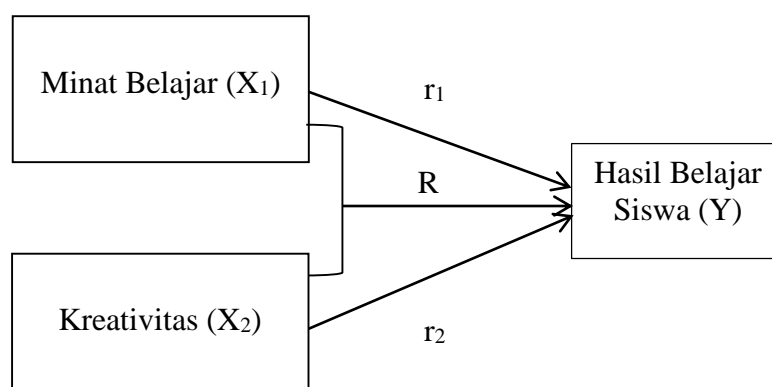
Beberapa penelitian relevan tersebut akan menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian ini, yang memiliki kesamaan pada variabel yang akan diteliti yaitu meneliti tentang minat, kreativitas, dan hasil belajar. Meskipun variabel yang diteliti memiliki kesamaan, namun subjek dan tempat penelitiannya berbeda, dan sebagian penelitian terdapat perbedaan variabel bebas dan terikatnya dengan penelitian ini. Kesimpulannya penelitian tersebut sangat berguna bagi peneliti sebagai acuan dan referensi agar penelitian dapat berjalan baik dan dapat dijelaskan lebih mendalam.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Minat belajar adalah ketertarikan individu yang merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri terhadap suatu bidang atau aktivitas tertentu yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan dalam melaksanakannya. Minat timbul melalui kebiasaan yang dilakukan seseorang, sehingga tumbuh dorongan untuk mencapai prestasi pada bidang tertentu dengan usaha dan kerja keras. Minat seseorang pada suatu bidang dapat diketahui jika dalam melakukan kegiatan yang terkait dengan bidang tersebut timbul rasa senang dan puas dalam diri. misalnya dalam bidang seni rupa seperti menggambar. Seseorang merasa senang dan antusias ketika melakukan kegiatan menggambar dengan hasil yang indah.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencoba atau mencari jawaban persoalan yang dihadapi dengan menciptakan gagasan, ide, atau cara baru. Kreativitas akan mendorong siswa lebih aktif dalam

memberikan masukan dari suatu persoalan. Kreativitas yang dimiliki siswa digunakan sebagai kemampuan untuk berkarya seni. Bidang seni rupa kreativitas dapat memengaruhi dan dipengaruhi oleh minat belajar seni rupa. Biasanya seseorang yang berminat dalam seni rupa pasti juga kreatif dalam berkarya. Siswa yang memiliki minat dan kreativitas yang tinggi terhadap seni rupa akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi karena minat dan kreativitas tersebut saling berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka keterkaitan antara minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar dapat digambarkan dalam gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:99) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara rumusan masalah penelitian yang kemudian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Riduwan (2015:37) juga mendefinisikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan yang bersifat sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>01</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar SBdP Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ( $\rho=0$ )

H<sub>a1</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar SBdP Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ( $\rho\neq 0$ )

H<sub>02</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar SBdP seni rupa pada siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ( $\rho=0$ )

H<sub>a2</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar SBdP seni rupa pada siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ( $\rho\neq 0$ )

H<sub>03</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar SBdP seni rupa pada siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ( $\rho=0$ )

H<sub>a3</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar SBdP seni rupa pada siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ( $\rho\neq 0$ )

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dalam penelitian skripsi. Pada bagian ini membahas tentang simpulan dan saran penelitian. Penelitian berjudul “Pengaruh Minat dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal” telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dibuat simpulan dan saran dari penelitian ini. Penjelasan tentang simpulan dan saran diuraikan sebagai berikut.

#### **5.1 Simpulan**

Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan peneliti sebelumnya. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis, serta hasil pembahasan yang telah dikemukakan, peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Penjelasan mengenai simpulan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian analisis korelasi sederhana menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,796 > 0,355$ ), sehingga  $H_0$  ditolak, artinya terdapat korelasi positif dan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar seni rupa sebesar 0,796. Nilai korelasi sederhana berada antara 0,60 – 0,799, sehingga hubungan antar kedua variabel

tergolong “kuat”. Sumbangan pengaruh variabel minat belajar terhadap hasil belajar sebesar 63,4%.

- (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian analisis korelasi sederhana menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,718 > 0,355$ ), sehingga  $H_0$  ditolak, artinya terdapat korelasi positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar seni rupa sebesar 0,718. Nilai korelasi sederhana berada antara 0,60 – 0,799, sehingga hubungan antar kedua variabel tergolong “kuat”. Sumbangan pengaruh variabel minat belajar terhadap hasil belajar sebesar 71,8%.
- (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SD Negeri se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian korelasi ganda menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,861 > 0,355$ ). Nilai korelasi ganda berada di antara 0,80 – 1,000, sehingga hubungan antara kedua variabel tergolong “sangat kuat”. selain itu diperoleh angka  $R^2$  (R Square) sebesar 0,741, artinya sumbangan pengaruh variabel minat belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar sebesar 74,1%, sedangkan sisanya sebesar 25,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Hasil uji F, diperoleh nilai  $F_{hitung} >$

$F_{\text{tabel}} (201,629 > 3,060)$ . Berdasarkan hasil dari berbagai uji tersebut, maka  $H_0$  ditolak. Artinya minat belajar dan kreativitas secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa.

## **5.2 Saran**

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

### **5.2.1 Bagi Siswa**

Minat belajar dan kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa siswa. Oleh karena itu, siswa harus mampu meningkatkan minat belajarnya terutama dalam mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Selain itu siswa juga harus meningkatkan kreativitas dan hasil belajarnya. Siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam belajar maka dapat memertahankan agar mendapatkan hasil belajar yang tinggi dan sesuai dengan target yang ingin dicapai, namun apabila minat belajarnya rendah maka akan mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal dan cenderung rendah.

### **5.2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian diharapkan dapat mendeskripsikan minat belajar dan kreativitas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa. guru harus mampu memacu minat belajar dan kreativitas para siswa untuk mencapai tujuan dari hasil belajar yang telah ditetapkan. Guru harus meningkatkan sikap positif dalam proses pembelajaran, serta mampu menciptakan kelas yang nyaman dan kondusif bagi siswa sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal.

### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan meningkatkan kerjasama antarguru secara berkesinambungan agar tercipta suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman dan hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Sekolah hendaknya lebih mengutamakan kenyamanan dalam kegiatan belajar bagi siswa di lingkungan sekolah.

### **5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Fakta di lapangan yang ditemukan peneliti menunjukkan bahwa masih ada faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa selain minat dan kreativitas. Oleh karena itu, dalam penelitian selanjutnya diharapkan peneliti lain dapat meneliti faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, sehingga dapat diketahui berbagai faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan penelitian ini dengan meneliti lebih mendalam lagi sehingga dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, R. 2007. Mengapa Perempuan Lebih Kreatif Dibanding Laki-laki?. *Jurnal Keberbakatan dan Kreativitas*, 3(2). *Laporan penelitian*. UIN Malang (diakses pada 23 Mei 2019)
- Agustin, A. & 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*, Vol. 1 No. 2. Universitas Negeri Semarang. (diakses pada 20 Mei 2019)
- Aisyah. 2017. Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1(2), 118-123. <https://obsesi.or.id> (diunduh 20 Januari 2019).
- Ali, M. & Asrori, M. 2017. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, S. 2018. Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1), 59-70. <https://media.neliti.com> (diakses pada 20 Januari 2019).
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Campbell, D. 2012. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Damajanti, I. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrahman. 2010. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kurang Berminatnya Mahasiswa PGSD UPP Tegal pada Pendidikan Seni Rupa dalam Penyelesaian Tugas Skripsi. *Jurnal*. Universitas Negeri Semarang.
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. & Farida, F.S. 2012. Pengaruh Minat, Kemandirian, dan Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 7 (1), 8-13. <https://media.neliti.com> (diakses pada 20 Januari 2019).
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Manusia.
- Hanifah, P.H., Marwoto, P. & Sugianto. 2016. Pengaruh Kemampuan Kognitif, Kreativitas, dan Memecahkan Masalah Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SD.



- Jurnal Pendidikan Dasar*,5(1), 10. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe> (diakses pada 20 Januari 2019)
- Herawati, I. S. & Iriaji. (1998). *Pendidikan Seni Rupa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Idiyani, Arsita D. P. 2012. Pengaruh Pembelajaran Berhitung Jarimatika Terhadap Minat Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Educational Psychology Journal*, Vol. 1, No. 1. Universitas Negeri Semarang.
- Hurlock, E. B. 2013. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kartini & Sujarwo. 2014. Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2). <http://journal.uny.ac.id/sju/index.php/jpe> (diakses pada 19 Mei 2019).
- Karwati, E. & Priansa, D.J. 2014. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspekti Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lee, Y. J., Chao, C. H. & 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*, Vol. 13, No. 3. Takming University of Science and Technology, Hsing-Wu Institute of Technology, Shu-Te University.
- Listyarini, dkk. 2018. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 3(5),538-543. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp> (diakses pada 20 mei 2019).
- Malarsih. & Herlinah. 2014. Creativity Education Model Through Dance Creation for Students of Junior High School. *Journal of Arts Research and Education*,14(2),147-157. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia> (diakses pada 20 Januari 2019).
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munib, Ahmad. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Ngalim, P. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja /Rosdakarya.

- Ngalimun. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nurfitriyanti, M. 2014. Pengaruh Kreativitas dan Kedisiplinan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Kalkulus. *Jurnal Formatif*, 4 (3), 219-226. <https://journal.lppmunindra.ac.id> (diakses pada 20 Januari 2019).
- Nurlia., dkk. 2017. Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *jurnal Pendidikan Biologi*, 6 (2), 321. [Jurnal.unimed.ac.id](http://journal.unimed.ac.id) (diakses pada 20 Januari 2019).
- Nursalina, A.I. & Budiningsih, T.E. 2014. Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca pada Anak. *Jurnal Psikologi*. 3(1), 1. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/epj> (diakses 13 Februari 2019).
- Pamadhi, H., dkk. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Piaw, C. Y. 2014. *Effects of Gender and Thinking Style on Students Creative Thinking Ability*. *Journal of Social and Behavioral Sains*, 116(2014), 5135-5139. [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com). (diakses 20 Januari 2019)
- Poerwati, E. dkk. 2009. *Asesmen Pembelajaran SD 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Prihatin, M. S. 2017. Pengaruh Fasilitas Belajar, Gaya Belajar, dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA N 1 Seyegan, 6(5). [Journal.student.uny.ac.id](http://Journal.student.uny.ac.id) (diakses 20 Mei 2019).
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Putri, D. T. M. & Isnani, G. 2015. Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*. 1(2). [Journal2.um.ac.id/index.php/jpbm](http://Journal2.um.ac.id/index.php/jpbm) (diakses pada 20 Mei 2019).
- Qomariah, S. S. & Sudiardhita, I. K. R. 2016. Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa: Studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IIS SMA N 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 4(1), 33-47. [Journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpeb](http://Journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpeb) (diakses 20 Mei 2019)
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. UNNES PRESS.

- Rijal, S. & Bachtiar, S. 2015. Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal BIOEDUKATIKA*, Vol. 3 No. 2. STKIP Puangrimanggalatung.
- 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. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility> (diunduh 20 Januari 2019)
- Saefullah, A., Siahaan, O., & Sari, I. M. 2013. Hubungan antara Sikap Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X pada Pembelajaran Fisika Berbasis Portofolio. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika 1*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.(diakses pada 20 Mei 2019)
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers).
- Setiani, A. & Priansa D. J. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sirait, E. D. 2016. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1). [Jurnal.lppmunindra.ac.id](http://Jurnal.lppmunindra.ac.id) (diakses pada 20 Mei 2019).
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soebandi, B. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Suhaya. 2016. Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1). [Jurnal.untirta.ac.id](http://Jurnal.untirta.ac.id) (diakses pada 20 Mei 2019).
- Sulistiyani, A., Sugianto., & Mosik. 2016. Metode Diskusi *Buzz Group* dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php> (diakses pada 20 Mei 2019).

- Sumanto, MA. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Yogyakarta. Depdiknas RI.
- Sumiyati. 2010. Kegiatan Sains dalam Kurikulum TK untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Didik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(3). <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id> (diakses pada 20 Mei 2019).
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, S. 2013. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanti, L. 2019. Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Potensi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Seni Tari. Universitas PGRI Palembang. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>. (diakses pada 14 Mei 2019).
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilo, B., Zulaeha, I., & Subyantoro. 2016. Pembelajaran Meringkas Isi Buku dengan Model CIRC dan Latihan Penelitian Berdasarkan Kreativitas Verbal Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1. Universitas Negeri Semarang.
- Susilo, J., Waluya, St, B., & Junaedi, I. 2012. Pembelajaran Matematika Model *Problem Based Learning* Berbasis SAVI untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (2), 113-117. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe> (diunduh 20 Januari 2019).
- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Untari, E. 2016. Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Media Prestasi*, 18 (2), 40-50. [Jurnal.stkipngawi.ac.id/index.php/mp/article/view](http://jurnal.stkipngawi.ac.id/index.php/mp/article/view)(diakses 20 Januari 2019).
- Utomo, U. & Sayuti, S.A. 2017. *Developing an Instrument Model to Assess Teachers' Creativity in Designing and Teaching Music Subject*. *Journal of Arts Research and Education*, 17(1),13-22.<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia> (diakses pada 20 Januari 2019).
- Yahya, S., Supardi, K. I., & Masturi. 2017. Satesik (Sains, Teknologi dan Musik) untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Sains. *Jurnal Pendidikan Sains Inovatif*, 6(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise> (diakses pada 20 Mei 2019).

- Yulianti, T.R. Peranan Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. (1). [e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment](http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment) (diakses pada 20 Mei 2019).
- Widi, I. & Utami. 2012. Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. <https://eprints.uny.ac.id>. ( diakses pada 15 Mei 2019).
- Wilda, Salwah dan Ekawati, S. 2017. Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pedagogy*, Vol. 2 No. 1. Universitas Cokroaminoto.
- Yahya, S., Supardi, K.I, & Masturi. 2017. Satesik (Sains, Teknologi & Musik) untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Sains, *jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 6 (1), 104-115. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise> (diunduh 10 Februari 2019)
- Yulianti. 2014. Peranan Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 4(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.Php/jise> (diunduh 10 Februari 2019)
- Zhang, P., Wang, Z., & Adesope, O. 2016. The Effects of Goal Type, Learning Interest, and Task Difficulty on Learning English Words, *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 15 (2), 36-46. <https://www.ijter.org> (diunduh 10 Februari 2019).