



**PENGARUH MINAT DAN KREATIVITAS SISWA
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
KELAS V SDN SE-DABIN I
KECAMATAN TEGAL SELATAN
KOTA TEGAL**

SKRIPSI

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

**Oleh
Ismi Nur Retpita Sari
1401416388**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



**PENGARUH MINAT DAN KREATIVITAS SISWA
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
KELAS V SDN SE-DABIN I
KECAMATAN TEGAL SELATAN
KOTA TEGAL**

SKRIPSI

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

**Oleh
Ismi Nur Retpita Sari
1401416388**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Nama : Ismi Nur Retpita Sari

NIM : 1401416388

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui Oleh,
Koorprodi PGSD Tegal,



Tegal, 8 April 2020

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Sigit Yulianto', written in a cursive style.

Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.

NIP 19630721 198803 1001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Ismi Nur Retpita Sari

NIM : 1401416388

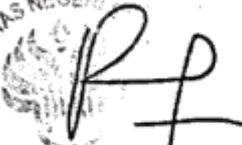
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 15 April 2020.

Semarang, 15 April 2020

Panitia Ujian

Sekretaris,

Ketua,

Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd.
NIP 19590821 198403 1001


Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1001

Penguji I,


Moh. Fathurrahman, S. Pd., M.Sn.
NIP 19770725 200801 1008

Penguji II,


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

Penguji III


Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ismi Nur Retpita Sari

NIM : 1401416388

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

Judul : Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa
terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V
SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal

menyatakan bahwa isi skripsi benar-benar karya saya, 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, 8 April 2020

Penulis



Ismi Nur Retpita Sari

NIM 1401416388

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.” (QS. Al- Baqarah: 286)
2. “Inti dari semua seni yang indah dan semua seni yang hebat adalah syukur.” (Friedrich Nietzsche)
3. Yakin adalah obat penumbuh semangat hidup dan jawaban dari segala permasalahan. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Suyoso dan Ibu Ratiyem, adik saya Zerlina Isma Aristawati, dan keluarga besar yang telah memberi dukungan berupa doa dan semangat.
2. Teman seperjuangan yaitu Riptia Nur Martiandika Putra, yang telah membersamai dan memberi semangat.

ABSTRAK

Sari, Ismi Nur Retpita. 2020. *Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar Seni Rupa, Minat, Kreativitas.

Hasil belajar merupakan indikator untuk mengetahui keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, diperoleh informasi bahwa hasil belajar SBdP seni rupa siswa masih belum optimal. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya minat dan kreativitas siswa. Minat dan kreativitas yang dimiliki siswa berbeda-beda sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa berbeda pula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yang berjumlah 272 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Penentuan jumlah sampel sebanyak 162 siswa. Variabel penelitian ini meliputi hasil belajar seni rupa, minat belajar, dan kreativitas siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur, angket tertutup, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, linieritas, multikolinieritas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi sederhana, korelasi ganda, regresi sederhana, regresi berganda, determinasi, dan uji F

Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat pengaruh minat terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal sebesar 8,5%; (2) terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal sebesar 12,5%; (3) terdapat pengaruh minat dan kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal sebesar 12,5%; (4) terdapat hubungan yang erat antara minat dengan kreativitas siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Berdasarkan hasil penelitian diharapkan guru dan sekolah dapat bekerja sama dalam menumbuhkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya memaksimalkan kemampuan siswa dalam meraih hasil belajar yang optimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat dan kreativitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan selama kurang lebih 4 tahun di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Ahmad Rifai, RC, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk karya ilmiah skripsi.
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., selaku Koorprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi masukan, saran, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Moh. Fathurrahman, S. Pd., M.Sn, dan Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberi masukan dan saran dalam penyusunan skripsi.
7. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Kepala SD dan Guru Kelas V SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sampai selesai.
9. Teman-teman mahasiswa angkatan 2016 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan dukungan dan doa.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam penyusunan skripsi.

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

Tegal, 8 April 2020

Penulis,



Ismi Nur Retpita Sari

NIM 1401416388

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.5.1 Tujuan Umum	12
1.5.2 Tujuan Khusus	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.6.1 Manfaat Teoritis	13
1.6.2 Manfaat Praktis	13
II. KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Hakikat Belajar	15
2.1.2 Minat Belajar	26
2.1.3 Kreativitas Siswa	32
2.1.4 Hubungan Antarvariabel	38

2.2 Kajian Empiris	41
2.3 Kerangka Berpikir	55
2.4 Hipotesis Penelitian	57
III. METODE PENELITIAN	58
3.1 Desain Penelitian	58
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	60
3.2.1 Waktu Penelitian	60
3.2.2 Tempat Penelitian	60
3.3 Populasi dan Sampel	61
3.3.1 Populasi	61
3.3.2 Sampel dan Teknik Sampling	62
3.4 Variabel Penelitian	65
3.4.1 Variabel Independen	65
3.4.2 Variabel Dnpenden	65
3.5 Definisi Operasional Variabel	65
3.5.1 Hasil Belajar Seni Rupa (Y)	66
3.5.2 Minat Belajar (X ₁)	66
3.5.3 Kreativitas Siswa (X ₂)	66
3.6 Teknik Pengumpulan Data	67
3.6.1 Wawancara	67
3.6.2 Angket (Kuesioner)	68
3.6.3 Dokumentasi	69
3.7 Instrumen Penelitian	70
3.7.1 Dokumen Hasil Belajar Seni Rupa	71
3.7.2 Instrumen Variabel Minat Belajar	71
3.7.3 Instrumen Variabel Kreativitas Siswa	71
3.8 Uji Instrumen Penelitian	72
3.8.1 Uji Validitas Angket	72
3.8.2 Uji Reliabilitas	75
3.9 Teknik Analisis Data	78
3.9.1 Analisis Deskriptif	78

3.9.2 Uji Prasyarat Analisis	80
3.9.3 Uji Hipotesis	83
3.9.4 Prosedur Penelitian	87
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
4.1 Hasi Penelitian	88
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	88
4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	88
4.1.3 Uji Prasyarat Analisis	102
4.1.4 Uji Hipotesis	106
4.2 Pembahasan	117
4.2.1 Pengaruh Minat terhadap Hasil Belajar Siswa	120
4.2.2 Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar Siswa	122
4.2.3 Pengaruh Minat dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Siswa	126
4.2.4 Hubungan Antara Minat dengan Kreativitas	128
4.3 Implikasi Penelitian	129
4.3.1 Implikasi Teoritis	129
4.3.2 Implikasi Praktis	131
V. PENUTUP	133
5.1 Simpulan	133
5.2 Saran	134
5.2.1 Sekolah	134
5.2.2 Guru	135
5.2.3 Peneliti Selanjutnya	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	144

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Data SDN se-Dabin I	61
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	62
Tabel 3.3 Jumlah Sampel	64
Tabel 3.4 Skala Likert	69
Tabel 3.5 Populasi Siswa Uji Coba	76
Tabel 3.6 Penarikan Sampel Siswa Uji coba	77
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar	77
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Siswa	78
Tabel 3.9 Pedoman Konversi Skala 5	79
Tabel 3.10 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R	84
Tabel 3.11 Interpretasi Koefisien Nilai R	85
Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	90
Tabel 4.2 Rentang Nilai Indeks (<i>Three Box Method</i>)	93
Tabel 4.3 Indeks Variabel Minat Belajar	96
Tabel 4.4 Indeks Variabel Kreativitas Siswa	99
Tabel 4.5 Kriteria Hasil Belajar	101
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	102
Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas Minat dengan Hasil Belajar	103
Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas Kreativitas dengan Hasil Belajar	103
Tabel 4.9 Hasil Uji Multikolinieritas	104
Tabel 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas	105
Tabel 4.11 Hasil Uji Autokorelasi	106
Tabel 4.12 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_1 dan Y	107
Tabel 4.13 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_2 dan Y	108
Tabel 4.14 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_1 dan Y	108
Tabel 4.15 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_2 dan Y	109
Tabel 4.16 Hasil Analisis Korelasi Berganda X_1 dan X_2 terhadap Y	110
Tabel 4.17 Hasil Analisi Regresi Berganda	111

Tabel 4.18 Hasil Analisis Koefisiensi Determinasi X_1 terhadap Y	112
Tabel 4.19 Hasil Analisis Koefisiensi Determinasi X_2 terhadap Y	113
Tabel 4.20 Hasil Analisis Koefisien Determinan X_1 dan X_2 terhadap Y	115
Tabel 4.21 Hasil Uji Koefisien Regresi Bersama-sama (Uji F)	116
Tabel 4.22 Hasil Uji Autokorelasi X_1 dan X_2	117

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	56
Gambar 2.2 Skema Desain Penelitian	59
Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian	87
Gambar 4.1 Diagram Persentase Indeks Variabel Minat Belajar	98
Gambar 4.2 Diagram Persentase Indeks Variabel Kreativitas Siswa	100
Gambar 4.3 Diagram Persentase Hasil Belajar	101
Gambar 4.4 Persentase Pengaruh X_1 terhadap Y	113
Gambar 4.5 Persentase Pengaruh X_2 terhadap Y	114
Gambar 4.6 Persentase Pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y	115

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	145
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	159
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa SDN se-Dabin I	160
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Uji Coba Penelitian	170
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa Penelitian	171
Lampiran 6 Daftar Nilai PAS Semester I	175
Lampiran 7 Lembar Validitas Angket Minat Ahli I	185
Lampiran 8 Lembar Validitas Angket Kreativitas Ahli I	190
Lampiran 9 Lembar Validitas Angket Minat Ahli II	195
Lampiran 10 Lembar Validitas Angket Kreativitas Ahli II	200
Lampiran 11 Kisi-kisi Angket Minat (Uji Coba)	205
Lampiran 12 Angket Uji Coba Minat	206
Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Kreativitas (Uji Coba)	209
Lampiran 14 Angket Uji Coba Kreativitas	210
Lampiran 15 Tabel Analisis Skor Minat (Uji Coba)	213
Lampiran 16 Tabel Analisis Skor Kreativitas (Uji Coba)	217
Lampiran 17 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Minat	221
Lampiran 18 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Kreativitas	222
Lampiran 19 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat	223
Lampiran 20 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas	224
Lampiran 21 Kisi-kisi Angket Minat (Penelitian)	225
Lampiran 22 Angket Minat (Penelitian)	226
Lampiran 23 Kisi-kisi Angket Kreativitas (Penelitian)	229
Lampiran 24 Angket Kreativitas (Penelitian)	230
Lampiran 25 Tabel Analisis Skor Minat	233
Lampiran 26 Tabel Analisis Skor Kreativitas	243
Lampiran 27 Rekapitulasi Skor Y, X ₁ , dan X ₂	253
lampiran 28 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba	258

Lampiran 29 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	259
Lampiran 30 Surat Pernyataan Penggunaan Referensi Dan Sitasi	260
Lampiran 31 Tabel Rangkuman Referensi dan Sitasi Jurnal	261
Lampiran 32 Dokumentasi	278

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab pertama yang mengantarkan pembaca untuk mengetahui apa yang diteliti, mengapa dan untuk apa penelitian dilakukan. Bagian pendahuluan akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Uraianya sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan. Setiap manusia membutuhkan pendidikan. Pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, oleh sebab itu pendidikan dipercaya dapat menjadi sebuah kekuatan untuk membangun dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan adanya pendidikan dapat membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman pribadi individu.

Pendidikan di Indonesia berakar dan berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pengertian pendidikan dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1, tertera:

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

Setiap warga memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Hal tersebut menegaskan bahwa pendidikan di Indonesia dijamin oleh pemerintah dan melalui pendidikan itulah, manusia dapat mengembangkan

potensi yang dimiliki untuk menjalankan kehidupan. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu membentuk watak dan karakter siswa supaya sesuai dengan cita-cita dan tujuan pendidikan. Hal tersebut telah terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 tertera:

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

Salah satu jenjang pendidikan dalam pendidikan formal adalah sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang dikelola oleh pemerintah yang berlangsung selama enam tahun yang terbagi dari kelas I sampai kelas VI. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan oleh siswa sebagai persiapan untuk mengikuti pendidikan menengah dan sebagai bekal hidup di dalam masyarakat.

Pendidikan tidak pernah lepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Susanto (2016:19) mengatakan bahwa pembelajaran adalah rangkuman atau bentuk yang lebih sederhana dari kata belajar mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai usaha untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran selalu berkaitan dengan interaksi antarsiswa, interaksi antara siswa dengan guru dan interaksi antara siswa dengan sumber belajar pada suatu lingkungan tempat siswa belajar. Hal ini mengandung arti bahwa interaksi di dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Suatu pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan pembelajaran yang baik adalah tujuan yang pelaksanaannya harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Perihal kurikulum di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab

I Pasal 1 Ayat 19 tertera kurikulum adalah “Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Pelaksanaan kurikulum dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan, kondisi siswa dan tujuan pendidikan nasional.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila kurikulum dijadikan sebagai acuan. Saat ini di Indonesia memiliki dua kurikulum yang masih diterapkan, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Namun, pemerintah berencana akan menyamaratakan kurikulum yaitu dengan menerapkan Kurikulum 2013 pada semua jenjang pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan hasil penyempurnaan dari KTSP tahun 2006. Konsep pembelajaran Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif dalam setiap pembelajaran sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator, artinya guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber informasi maupun sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Konsep ini biasa disebut dengan *student centered learning* atau pembelajaran berpusat pada siswa. Prinsip pembelajaran ini adalah menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran maka dari itu siswa harus aktif membangun pengetahuannya.

Kurikulum di sekolah dasar memiliki beberapa muatan pelajaran. Hal ini seperti terkandung dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 Ayat 1 tertera “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: Pendidikan agama; Pendidikan Kewarganegaraan; Bahasa Indonesia; Ilmu Pengetahuan Sosial; Ilmu Pengetahuan Alam; Seni dan Budaya; Pendidikan jasmani dan Olahraga; Keterampilan/Kejuruan; dan Muatan Lokal.” Muatan pelajaran tersebut mau tidak mau harus diberikan kepada siswa. Salah satu mata pelajaran di SD yang wajib diajarkan adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada Kurikulum 2013.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya, di dalamnya terdapat beberapa aspek meliputi: seni musik, seni tari, seni rupa dan keterampilan atau prakarya. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian siswa yang berakhlak mulia. Hal tersebut memiliki implikasi bahwa pendidikan seni diharapkan dapat menghasilkan kemampuan melakukan kegiatan seni, kemampuan untuk menghargai hasil pemikiran dalam bentuk karya seni, serta dapat menghargai karya orang lain sehingga pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki peranan penting di sekolah.

Pembelajaran SBdP memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Susanto (2016:262-3) menyampaikan bahwa pembelajaran SBdP mempunyai tiga sifat yaitu multilingual, multidimensional, dan multikultural. Sifat multilingual berarti pembelajaran SBdP bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengapresiasi diri dengan berbagai cara. Multidimensional berarti bahwa pembelajaran SBdP mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pemahaman, pengetahuan, analisis, evaluasi, memberikan apresiasi, dan produktifitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, yaitu dengan memadukan unsur etika, logika dan estetika. Pembelajaran SBdP bersifat multikultural artinya pembelajaran tersebut bertujuan untuk menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap demokratis, saling menghargai, beradab, serta hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan kesenian adalah kepuasan anak-anak mengungkapkan perasaannya ke dalam bentuk karya seni. Soehardjo dalam Sobandi (2007:44) menyatakan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk mempersiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Pendidikan seni juga bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian siswa, mengasah rasa estetik anak didik dan mengkayakan kehidupan

siswa secara kreatif. Berdasarkan pernyataan tersebut tujuan pendidikan seni yang terpenting adalah siswa dapat mengekspresikan perasaan, membangun komunikasi serta mengembangkan sikap apresiasinya terhadap suatu seni.

Salah satu aspek pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah seni rupa. Seni rupa dapat dinikmati melalui indra penglihatan. Seni rupa selain dapat dilihat juga dapat diraba wujudnya untuk dinikmati keindahannya. Pembelajaran seni rupa mengharapkan siswa dapat memahami keindahan suatu bentuk karya seni melalui pengamatan dan kegiatan atau proses berkarya, selain itu siswa diharapkan dapat mengasah rasa estetik dan kreativitasnya melalui pengalaman kreatif, kultural, artistik dan apresiatif. Sumanto (2006:9) mengatakan bahwa kreativitas berkarya dalam seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang dan memadukan suatu gagasan sehingga terciptalah suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya. Kegiatan apresiasi karya seni rupa merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar.

Kegiatan akhir pembelajaran memerlukan evaluasi. Purwanto (2016:47) mengemukakan evaluasi adalah sesuatu yang digunakan untuk meninjau kembali ketercapaian tujuan yang ditetapkan dan keefektifan proses kegiatan pembelajaran dalam mendapatkan hasil belajar. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan yang dimaksud menurut Purwanto (2016:44) adalah kegiatan belajar dapat menciptakan perubahan perilaku dari berbagai aspek, seperti: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor dari lingkungan dan faktor dari siswa. Hal tersebut dipertegas oleh Teori Gestalt dalam Susanto (2016:12) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perkembangan yang terjadi baik dari dalam diri siswa maupun lingkungan. Faktor dari siswa berupa kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, kreativitas siswa, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani

maupun rohani. Faktor lingkungan berupa sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode, serta dukungan lingkungan keluarga.

Minat merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Adanya minat belajar yang tinggi, dapat memudahkan siswa mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik. Susanto (2016:66) mengatakan bahwa minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang ada pada diri seseorang karena merasa senang sehingga menyebabkan dirinya memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda atau kegiatan tertentu. Siswa yang memiliki minat belajar menjadikan siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa merasa tertarik untuk menyimak segala sesuatu yang disampaikan oleh guru sehingga akan mempengaruhi hasil belajar, sebaliknya siswa yang tidak memiliki minat belajar cenderung malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak memiliki semangat dalam menerima penjelasan dari guru, sehingga proses pembelajaran akan terhambat dan dapat diasumsikan hasil belajar yang diperoleh rendah. Hal tersebut memiliki makna bahwa minat adalah sesuatu yang dianggap memiliki peranan penting, sehingga diharapkan supaya siswa senantiasa memiliki minat yang tinggi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Minat belajar dalam diri siswa dapat dilihat ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Kurangnya minat dalam kegiatan pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya penciptaan iklim belajar yang kurang menarik, kegiatan pembelajaran yang kurang menantang sehingga siswa cepat merasa bosan, kurangnya dukungan orang tua, serta kurangnya semangat belajar yang terdapat dalam diri siswa tersebut. Siswa yang memiliki minat belajar yang rendah cenderung pasif dan apabila ditanya oleh guru enggan menjawab, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi terlihat aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran misalnya, menjawab pertanyaan dari guru, dan berani bertanya apabila ada hal yang kurang jelas. Selain minat belajar siswa, adanya kreativitas juga perlu dalam pembelajaran seni rupa.

Kreativitas siswa merupakan salah satu hal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Kreativitas datang dari dalam diri individu sehingga setiap individu

memiliki tingkat kreativitasnya masing-masing. Tujuan pendidikan seni menuntut seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya. Susanto (2016:99) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan karya yang baru dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Muliawan (2016:1) yang mengatakan kreativitas berarti segala usaha dan kemampuan seseorang untuk melahirkan atau menciptakan sesuatu yang baru dan relatif berbeda dari bentuk yang sebelumnya sudah diketahui oleh khalayak umum.

Kreativitas siswa diperlukan sebagai tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam bidang pendidikan. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain, bahkan lingkungan sekitar. Hal tersebut dibuktikan dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu merupakan salah satu sumbangan kreativitas. Potensi kreatif pada dasarnya dimiliki oleh setiap siswa, oleh karena itu tugas siswa, guru, dan orang tua adalah mengasah dan mengembangkan kreativitas tersebut.

Peneliti akan menggunakan sekolah dasar negeri se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan, Kota Tegal sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih SD tersebut adalah hasil rekomendasi dari Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD). UPTD adalah suatu lembaga yang melaksanakan kebijakan Pemerintah Kabupaten/Kota dalam bidang pendidikan serta mengimplementasikan peraturan dan kebijakan pendidikan di tingkat kecamatan. Penelitian ini menggunakan Kurikulum 2013 pada muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya bidang seni rupa. Peneliti memilih kelas V sebagai subjek penelitian, alasannya karena pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara permasalahan muncul di dalam proses pembelajaran kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yaitu di SD Negeri Randugunting 1, SD Negeri Randugunting 2, SD Negeri Randugunting 3, SD Negeri Randugunting 4, SD Negeri Randugunting 5, SD Negeri Randugunting 6, SD Negeri Randugunting 7, SD Negeri Debong Tengah

1, SD Negeri Debong Tengah 2, dan SD Negeri Debong Tengah 3 diperoleh informasi mengenai pembelajaran seni rupa; (1) rendahnya minat belajar siswa. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran SBdP khususnya muatan seni rupa; (2) pembelajaran masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang menggunakan cara lama contohnya dengan metode ceramah dan tanya jawab membuat siswa kurang bergairah dalam mengikuti pelajaran; (3) tingkat kreativitas siswa yang tergolong rendah dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya karya siswa yang masih meniru karya guru maupun teman sekelasnya. Hal tersebut menyebabkan karya masing-masing siswa mayoritas sama dan belum memunculkan hal yang unik; (4) rendahnya kreativitas guru dalam pembelajaran seni rupa sehingga membuat pembelajaran seni rupa menjadi kurang menarik; (5) sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) gasal tahun ajaran 2019/2020 yang menunjukkan bahwa persentase hasil belajar SBdP seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yang telah mencapai KKM sebesar 48,52% atau sebanyak 132 siswa, sedangkan sisanya 51,47% atau sebanyak 140 siswa adalah siswa yang memperoleh hasil belajar kurang dari KKM. Hal tersebut merupakan sebuah permasalahan yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memerlukan perbaikan nilai, karena hampir sebagian siswa di SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal memperoleh nilai kurang dari KKM.. Pencapaian hasil belajar yang masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar.

Minat belajar dan kreativitas merupakan dua hal penting yang berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran. Permasalahan minat belajar dan kreativitas perlu kiranya dilakukan suatu upaya pembahasan dan penelitian lebih lanjut mengenai hal tersebut. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Isnani (2015) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Malang dengan judul penelitian *Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1)

minat pada siswa dapat diklasifikasikan cukup baik, motivasi pada siswa adalah baik, dan sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang tinggi; (2) ada pengaruh positif yang signifikan antara minat terhadap hasil belajar; (3) tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara motivasi terhadap hasil belajar; (4) minat merupakan variabel yang dominan mempengaruhi hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Meyanasari & Widiyanto (2017) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian *Pengaruh Minat dan Cara Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2015/2016*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh minat belajar dan cara belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Kota Magelang tahun ajaran 2015/2016 sebesar 33,8%. (2) ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Kota Magelang tahun ajaran 2015/2016 sebesar 3,42%. (3) ada pengaruh cara belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Kota Magelang tahun ajaran 2015/2016 sebesar 13,54%.

Penelitian terdahulu tentang kreativitas yang dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini yaitu penelitian oleh Zamhuri (2017) dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Tuanku Tambusai Pasir Pengaraian Rohul yang berjudul *Pengaruh Kreativitas Siswa dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN Se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif antara kreativitas siswa dengan prestasi belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar yaitu sebesar 0,604 sehingga dengan demikian maka pengaruh yang diberikan oleh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa adalah sebesar 60,4%. Hal ini tergolong dalam kategori yang cukup. Penelitian tentang kreativitas yang dilakukan oleh Boty & Handoyo (2018) dosen dan mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dengan judul *Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang*. Berdasarkan analisis data hasil penelitian didapatkan nilai r_{xy} atau $t_{hitung} > \text{nilai}$

rtabel untuk α 5% dan α 1% atau $0,388 < 0,611 < 0,496$ sehingga $H_0: \leq 0$ ditolak dan $H_a: > 0$ diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa di MI Ma'had Islamy Palembang.

Penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya membuktikan bahwa penelitian mengenai minat dan kreativitas siswa berdampak positif terhadap perbaikan proses pembelajaran siswa dan guru. Berdasarkan latar belakang tersebut dan data yang diperoleh peneliti dari fakta di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses pengenalan masalah yang dilakukan pada sebuah penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut:

- (1) Rendahnya minat belajar siswa. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran SBdP khususnya muatan seni rupa.
- (2) Pembelajaran masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang menggunakan cara lama contohnya dengan metode ceramah dan tanya jawab dianggap sudah terlalu biasa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang bergairah.
- (3) Tingkat kreativitas siswa yang tergolong rendah dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya karya siswa yang masih meniru karya guru maupun teman sekelasnya.
- (4) Rendahnya kreativitas guru dalam pembelajaran seni rupa sehingga membuat pembelajaran seni rupa menjadi kurang menarik.

- (5) Banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bidang seni rupa di SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membuat pembatasan masalah supaya penelitian yang dilakukan lebih efektif dan efisien serta penelitian yang dilakukan tidak meluas dari pembahasan. Oleh sebab itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- (1) Minat belajar dalam penelitian ini meliputi perasaan senang/kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran SBdP di SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal khususnya bidang seni rupa.
- (2) Kreativitas dalam penelitian ini meliputi keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes (fleksibilitas), keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas) dan keterampilan memerinci (mengelaborasi) dalam pembelajaran SBdP di SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal khususnya bidang seni rupa.
- (3) Hasil belajar siswa kelas V pada penelitian ini adalah hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) seni rupa pada aspek kognitif semester gasal tahun ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana pengaruh minat terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?

- (2) Bagaimana pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?
- (3) Bagaimana pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?
- (4) Bagaimana hubungan minat dengan kreativitas siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berisi harapan-harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan capaian keberhasilan. Tujuan penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum merupakan tujuan yang mencakup semua tujuan penelitian, sehingga semua tujuan dapat terangkum dalam tujuan umum. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yaitu tujuan yang sifatnya lebih detail dari tujuan umum. Tujuan ini mengacu pada rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut uraiannya:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh minat terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar SBdP seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

- (4) Menganalisis dan mendeskripsi hubungan minat dengan kreativitas siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian memaparkan kegunaan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan hasil pembahasan yang telah dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penjelasan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang berkaitan dengan pengembangan pengetahuan akademik. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan informasi tentang minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bahan kajian penelitian selanjutnya khususnya di bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat diterima secara langsung oleh seseorang maupun suatu lembaga dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Manfaat praktis penelitian ini ditujukan bagi sekolah, guru, dan peneliti. Penjelasan manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi bagi sekolah guna meningkatkan kualitas sekolah dalam hubungannya dengan minat belajar dan kreativitas siswa. Penelitian ini juga sebagai bahan pengembangan pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan efisien.

1.6.2.2 Bagi Guru

Memberikan gambaran dan informasi bagi guru untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni rupa serta dapat memberikan wawasan dan motivasi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran

yang menarik dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran seni rupa sehingga berdampak positif bagi hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Orangtua

Memberikan masukan bagi orang tua untuk lebih memerhatikan anaknya dalam meningkatkan minat dan kreativitas anak di rumah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik tentang pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa serta sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengantarkan pembaca untuk mengetahui kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Pembahasan kajian pustaka penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan dasar dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Pada bagian ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini meliputi hakikat belajar, minat belajar, kreativitas siswa, dan hubungan antar variabel.

2.1.1 Hakikat Belajar

Pembahasan mengenai hakikat belajar meliputi pengertian belajar, ciri-ciri belajar, pembelajaran, pembelajaran SBdP di sekolah dasar, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dan hasil belajar. Penjelasan mengenai teori-teori hakikat hasil belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan segala aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara terus-menerus untuk memperoleh informasi yang ditunjukkan dengan perubahan perilaku pada diri seseorang setelah ia melewati aktivitas belajarnya. Menurut Darmadi (2017:297) belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup atau biasa disebut dengan *long live educational*. Hal ini mengandung arti bahwa belajar adalah suatu hal yang tidak

bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dan hasil dari belajar merupakan perubahan perilaku yang relative permanen.

Slavin (1994) dalam Rifa'i & Anni (2016:68) mengatakan bahwa perubahan yang diperoleh selama belajar disebabkan oleh pengalaman. Pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui latihan dan pembiasaan dalam jangka waktu tertentu sehingga menimbulkan sebuah perubahan. Hamalik (2003) dalam Susanto (2016:3-4) menambahkan bahwa belajar memodifikasi perilaku melalui pengalaman yang diperoleh dari suatu proses dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Sehingga belajar bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, melainkan lebih luas dari itu yaitu mengalami.

Ula (2013:13-4) mengatakan bahwa belajar merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa. Jiwa dilibatkan dalam hal pola pikir sedangkan raga dilibatkan dalam hal keterampilan, kebiasaan, dan kecakapan. Melalui proses belajar, kedua unsur jiwa dan raga; fisik dan psikis benar-benar dilatih untuk dapat dikembangkan sehingga menghasilkan sebuah perubahan positif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses menuju perubahan yang positif. Belajar dilakukan sejak manusia itu lahir hingga manusia itu tutup usia. Proses belajar membuat seseorang dapat memperoleh pengalaman hidup, pengetahuan, dan keterampilan. Seseorang dikatakan belajar apabila di dalam dirinya terdapat aktivitas fisik maupun non fisik yang menimbulkan suatu perubahan.

2.1.1.2 Ciri-ciri Belajar

Belajar terjadi karena adanya proses. Belajar memiliki karakteristik yang terjadi pada diri seseorang yang telah melaksanakan kegiatan belajar. Hamalik (2013:31-2) mengatakan bahwa belajar sesungguhnya memiliki karakteristik tertentu, yaitu; (1) proses belajar merupakan sebuah pengalaman; (2) proses itu terpusat pada suatu tujuan tertentu; (3) pengalaman belajar bermakna bagi kehidupan; (4) pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan siswa; (5) proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan; (6) proses belajar dan hasil belajar dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu; (7) proses

belajar berlangsung efektif apabila pengalaman sesuai dengan kematangan siswa; (8) proses belajar yang terbaik apabila siswa mengetahui status dan memiliki kemajuan; (9) proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur; (10) hasil belajar secara fungsional saling berkaitan tetapi dapat didiskusikan secara terpisah; (11) proses belajar berlangsung secara efektif dan tanpa paksaan; (12) hasil belajar meliputi pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan; (13) hasil belajar diterima oleh siswa apabila memberi kepuasan dan bermakna baginya; (14) hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik; (15) hasil belajar lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian siswa; (16) hasil belajar bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah.

Belajar mengharapkan seseorang memiliki perubahan perilaku. Surya (1997) dalam Rusman (2013:87) mengatakan ada delapan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu; (1) perubahan yang disadari dan disengaja; (2) perubahan yang berkesinambungan; (3) perubahan yang fungsional; (4) perubahan yang bersifat positif; (5) perubahan yang bersifat aktif; (6) perubahan yang bersifat permanen; (7) perubahan yang bertujuan dan terarah; (8) perubahan perilaku secara keseluruhan.

Djamarah (2015:15-7) menyatakan bahwa ada beberapa perubahan yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar yaitu; (1) perubahan yang terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; (5) perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah; (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan beberapa ciri belajar yang telah dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri yang menandakan siswa telah melakukan proses belajar diantaranya yaitu; (1) proses belajar erat kaitannya dengan objek tujuan yang akan dikuasai; (2) adanya suatu aktivitas yang dilakukan untuk mencapai target atau tujuan belajar; (3) adanya perubahan tingkah laku yang sifatnya

permanen yang merupakan bentuk hasil belajar dari suatu kegiatan, interaksi dengan lingkungan atau pengalaman yang pernah dilakukan.

2.1.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses terjadinya belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Setijowati (2016:6) mengemukakan pembelajaran adalah terjemahan dari kata *instruction* dimana menempatkan posisi siswa sebagai sumber kegiatan dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran merupakan suatu proses hubungan timbal balik antara guru dengan siswa yang berlangsung di bidang pendidikan. Sebuah pembelajaran harus terdapat interaksi antara guru dengan siswa. Baik guru maupun siswa harus membangun sebuah komunikasi yang baik untuk memperlancar proses pembelajaran.

Rifa'i & Anni (2016:91) mendeskripsikan pembelajaran sebagai: (1) usaha guru dalam membentuk tingkah laku dengan menyediakan lingkungan bagi siswa supaya terdapat stimulus di dalamnya; (2) Cara guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami pelajaran; (3) Memberikan kebebasan kepada siswa terhadap cara mempelajari materi sesuai dengan minat dan kemampuannya. Rifa'i & Anni (2016:92) juga menyampaikan komponen-komponen yang harus ada dalam pembelajaran yaitu tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi, dan penunjang. Uraianya sebagai berikut; (1) tujuan pembelajaran biasanya berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit; (2) subjek belajar dalam sistem pembelajaran dapat juga berperan sebagai objek belajar. Siswa sebagai subjek belajar terjadi apabila siswa yang melakukan proses pembelajaran sedangkan siswa sebagai objek belajar karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar; (3) materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber yang dikemas secara sistematis. Maka dari itu, tugas pendidik adalah dapat mengorganisasikan materi pelajaran supaya dapat berlangsung intensif; (4) penerapan strategi pembelajaran pendidik harus dapat memilih model-model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, karakteristik

siswa, materi pelajaran dan hal lain agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal; (5) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu mempermudah penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan peranan strategi pembelajaran; (6) komponen penunjang antara lain fasilitas, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran yang berfungsi memerlancar terjadinya proses pembelajaran.

Sagala (2010) dalam Ula (2013:63) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi pelajaran dengan baik. Penguasaan materi yang baik akan lebih memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru serta memudahkan siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses interaksi. Pembelajaran merupakan kegiatan yang telah terencana agar seseorang senantiasa belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kegiatan pembelajaran bukan hanya sebagai proses menyampaikan informasi, namun juga harus dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa sehingga pembelajaran yang diperoleh siswa adalah pembelajaran bermakna yang dapat diingat sepanjang hayat.

2.1.1.4 Pembelajaran SBdP Seni Rupa

Pamadhi (2016:11.24) mengatakan bahwa seni merupakan bagian dari alat pendidikan. Pendidikan seni memiliki manfaat diantaranya sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media pembinaan kreativitas, dan sebagai media pengembangan hobi dan bakat. Sumanto (2006:23) menyatakan bahwa pendidikan seni di SD khususnya seni rupa hendaknya dapat diciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, atau biasa disebut dengan PAKEM. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 pendidikan dasar dan

menengah. Pelajaran SBdP merupakan perubahan dari pelajaran SBK yang terdapat dalam KTSP.

Susanto (2016:265-6) mengemukakan bahwa mata pelajaran SBK memiliki beberapa tujuan yang harus dikuasai oleh siswa, diantaranya yaitu; (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan; (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan; (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Tujuan pembelajaran SBdP Kurikulum 2013 tidak jauh berbeda dari pelajaran SBK dalam KTSP.

Pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran yang mengandung unsur budaya sehingga menjadi salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan kepada siswa. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya memang dikemas secara praktis supaya dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan, rasa dan pengetahuan siswa. Pada saat kegiatan pembelajaran seni di sekolah, siswa diberikan kebebasan dalam mengembangkan potensi atau kemampuannya, tentu saja hal ini sesuai dengan perkembangan psikis dan fisiknya, walaupun mengandung unsur kebebasan, namun guru tetap memberikan arahan dan bimbingan supaya potensi dan bakat yang ada dalam diri siswa dapat tersalurkan dengan baik dan optimal.

Sumanto (2006:7) mengatakan bahwa seni rupa adalah salah satu cabang seni yang penciptaannya melalui unsur rupa dan biasanya dapat diapresiasi melalui indera mata. unsur atau elemen rupa tersebut meliputi garis, titik, bentuk/bangun, warna, tekstur, isi, ruang dan sebagainya. Unsur seni rupa merupakan benda yang bersifat konkrit atau nyata. Pada konsep seni rupa anak, penciptaannya menitikberatkan pada suatu bentuk baru melalui kegiatan yang biasa dialami anak. Hal tersebut terjadi karena rasa ingin tahu anak yang begitu tinggi sehingga seni tercipta melalui kegiatan bermain, kegiatan berkomunikasi, dan kegiatan berekspresi, contohnya yaitu bermain cap tangan dengan menggunakan pewarna makanan dan membuat bentuk-bentuk hewan menggunakan sorot lampu atau cahaya matahari.

Sobandi (2007:29) mengatakan bahwa ruang lingkup seni rupa di SD mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan lain-lain. Pamadhi (2016:10.6-17) menyatakan bahwa anak usia SD yang menerima pembelajaran seni, selain mampu menggambar siswa juga harus mampu mengembangkan kepekaan rasa keindahan, kreativitas, percaya diri, dan mampu menerjemahkan symbol visual. Pembelajaran seni rupa untuk anak usia SD memiliki manfaat diantaranya yaitu seni rupa sebagai bahan visual, seni rupa membantu pertumbuhan mental, seni rupa membantu belajar bidang yang lain, dan seni digunakan sebagai media bermain. Rasa seni seseorang hadir sejak dilahirkan. Proses berkarya seni antara pikiran dan perasaan anak usia dini masih bercampur namun pada usia 7 sampai 8 tahun (anak usia SD) antara pikiran dan perasaan sudah mulai berkembang dan memisah.

Pendidikan seni rupa pada dasarnya mendorong siswa untuk menanamkan sikap mengapresiasi hasil karya seni sendiri atau orang lain serta untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan sebuah karya. Pembelajaran seni mendorong siswa terlibat aktif dalam memperoleh pengalaman untuk mengembangkan apa yang siswa pikirkan secara kritis dengan mempertimbangkan nilai estetika. Kepuasan yang didapat oleh siswa dalam pembelajaran seni rupa adalah ketika siswa telah berhasil membuat sebuah karya kemudian dipamerkan atau dipajang di dalam kelas sebagai bentuk penghargaan.

Sumanto (2006:20) mengatakan bahwa muatan pelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki fungsi, dan tujuan yang berkaitan dalam hal pengembangan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat, memiliki kemampuan intelektual, imajinatif, dan ekspresi pada diri anak. Muatan pelajaran seni rupa di sekolah dasar, diharapkan siswa dapat mengembangkan kepekaan rasa esthetis, artistik, keterampilan dan kreativitas serta menerapkan teknologi dalam berkarya, maka dari itu untuk pengembangan kegiatan pembelajaran seni rupa di SD hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan dan dijadikan sebagai pengalaman edukatif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran berbasis budaya, sehingga pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai jembatan untuk memahami konsep budaya dan memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai budaya yang ada. Pembelajaran SBdP diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan siswa dalam berperan menampilkan dan mengenalkan budaya yang kita miliki baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Pendidikan seni rupa di SD merupakan upaya menumbuhkan sikap mengapresiasi karya seni orang lain serta mengembangkan potensi dan bakat siswa mengenai kreativitas dengan dipadukan unsur keindahan rasa. Pendidikan seni rupa juga digunakan sebagai sarana bermain, berkomunikasi dan berekspresi serta sebagai sarana aktualisasi diri.

2.1.1.5 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Susanto (2016:12) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari siswa itu sendiri/faktor internal dan faktor dari lingkungannya/faktor eksternal. Faktor dari dalam diri siswa atau faktor internal yaitu semua hal yang berhubungan dengan kemampuan intelektual, berpikir, tingkah laku, minat, kreativitas, ketekunan, kebiasaan, dan kesiapan belajar baik jasmani maupun rohani. Kemampuan-kemampuan tersebut memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Faktor lingkungan atau faktor eksternal dapat berupa kompetensi guru, sarana dan prasarana, sumber belajar, kreativitas guru, motivasi belajar, metode dan media belajar dan sebagainya.

Syah (2015:145-57) juga menyampaikan tiga faktor yang dapat memengaruhi prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Ditinjau dari faktor internal yang terdiri dari faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis yang meliputi tingkat intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan serta faktor kelelahan. Ditinjau dari faktor eksternal atau biasa disebut faktor yang berasal dari luar individu yaitu faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, dan latar belakang kebudayaan, faktor lingkungan berupa metode yang digunakan guru dalam mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antarsiswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, alat pelajaran,

standar belajar diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar siswa dan tugas rumah, faktor masyarakat meliputi kegiatan yang dilakukan siswa di masyarakat, mass media, teman berman, dan bentuk kehidupan masyarakat. Ditinjau dari faktor pendekatan belajar atau *approach to learning*. Faktor ini meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Slameto (2013:54-72) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat dikategorikan menjadi dua macam, yaitu faktor internal yang berakar dari dalam individu yang sedang belajar dan faktor eksternal yang merupakan faktor luar individu yang sedang belajar. Faktor internal dibagi menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmani yang meliputi kesehatan dan catat tubuh; kedua yaitu faktor psikologis yang meliputi intelegensi, minat, perhatian, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; serta yang ketiga yaitu faktor kelelahan. Faktor kelelahan ini terdapat faktor kelelahan jasmani yang identik dengan kelelahan fisik, individu yang sedang belajar membutuhkan waktu untuk istirahat dari rangkaian kegiatan belajar, selain kelelahan fisik juga terdapat kelelahan rohani yang dapat diamati dengan ciri kelesuan dan kebosanan individu yang sedang belajar. Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa diantaranya faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara orangtua dalam mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga. Pada faktor sekolah berkaitan dengan metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah yang diberikan oleh guru. Faktor masyarakat berkaitan dengan kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat setempat di mana individu yang sedang belajar itu tinggal.

Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang sedang belajar meliputi kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan cara belajar. Faktor eksternal yaitu faktor yang datang

dari luar siswa meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar sehingga hasil belajar akan berkorelasi dengan faktor yang memengaruhinya.

2.1.1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperlukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik. Susanto (2016:5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi pada diri siswa. Perubahan ini diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran atau aktivitas belajar.

Sudjana (2016:22) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan sekumpulan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar yang optimal. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran tersebut. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar dinyatakan dalam bentuk symbol, huruf, maupun kalimat yang dapat mendeskripsikan hasil yang sudah dicapai oleh siswa pada periode tertentu.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (1993) dalam Susanto (2016:5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi yang digunakan oleh seseorang untuk membuat pertimbangan tentang seberapa efektif suatu program dalam memenuhi keperluan siswa. Kegiatan evaluasi tersebut bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan evaluasi dalam rangka memperoleh hasil belajar dapat diukur melalui tes. Darmadi (2017:300) mengatakan bahwa tes prestasi belajar atau tes hasil belajar disusun secara terencana untuk mengukur performansi siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan. Pada kegiatan pendidikan formal, tes ini dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, serta ujian sehingga siswa memiliki output berupa nilai.

Bloom dalam Rifa'i & Anni (2016:72-5) membagi ranah atau domain hasil belajar menjadi tiga kelompok yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psycomotoric domain*).

Ranah kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan, analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), dan membuat suatu produk. Ranah afektif (*affective domain*) lebih menekankan pada aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik (*psycomotoric domain*) lebih menekankan pada aspek persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaption*), dan kreativitas (*originality*). Ranah ini berkaitan dengan kemampuan seperti keterampilan motorik dan syaraf, kordinasi syaraf dan manipulasi objek.

Hasil belajar memiliki *output* atau hasil akhir yang berupa nilai. Suryabrata (1987) dalam Darmadi (2017:303) mengatakan bahwa nilai merupakan perumusan terakhir yang diberikan oleh guru mengenai prestasi belajar siswa. Nilai dapat memberikan gambaran mengenai kemampuan siswa. Apabila siswa memperoleh nilai yang baik maka prestasi belajarnya tinggi namun sebaliknya, apabila siswa memperoleh nilai yang jelek maka prestasi belajarnya rendah.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, kemampuan, pengetahuan ataupun kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga perubahan itu nampak pada diri siswa. Hasil belajar juga sering dikatakan sebagai prestasi belajar yang dicapai siswa setelah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu dengan membawa suau pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar dapat dilihat melalui tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Penelitian ini menggunakan ranah kognitif sebagai alat pengukuran hasil belajar. Penilaian dalam penelitian ini dilihat dari aspek pengetahuan siswa yang meliputi pemahaman (*comprehension*), penerapan, analisis (*analysis*), dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti mengambil penilaian berupa Penilaian Akhir Semester (PAS) muatan pelajaran SBdP bidang seni rupa semester gasal tahun ajaran 2019/2020.

2.1.2 Minat Belajar

Bagian ini akan membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan minat belajar. Teori-teori tersebut meliputi pengertian minat, ciri minat siswa, faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, serta dimensi dan indikator minat belajar. Penjelasan mengenai teori-teori tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar, minat juga berhubungan dengan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Darmadi (2017:307) berpendapat bahwa minat merupakan keadaan seseorang yang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui, mempelajari, dan membuktikannya lebih lanjut. Hal ini mengandung arti bahwa di dalam sebuah minat terdapat sebuah usaha untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan. Usman dalam Darmadi (2017:310) menambahkan bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif timbul karena adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pekerjaan dapat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang akan dipelajari dengan dirinya sebagai individu. Proses ini menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan dan keterampilan memengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhannya.

Mengingat pentingnya minat dalam belajar, Susanto (2016:58) menyampaikan bahwa minat merupakan sebuah dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan dan perhatian secara efektif terhadap suatu objek yang baginya menguntungkan, menyenangkan, dan mendatangkan kepuasan. Hal tersebut sependapat dengan Sudaryono, Margono & Rahayu (2013:90) yang mengemukakan bahwa minat merupakan kesadaran yang timbul terhadap objek yang disenangi sehingga melahirkan perhatian yang tinggi. Hal ini berarti minat dapat memberikan stimulus yang berguna untuk mendorong seseorang agar dapat memerhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya. Minat sangat bergantung dengan rasa kepuasan seseorang, apabila kepuasan dalam diri seseorang itu berkurang maka minat seseorang pun akan berkurang.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu ketertarikan dan kegairahan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang disukainya yang kemudian akan mendorong seseorang tersebut untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya tersebut. Minat memberikan perhatian lebih terhadap objek yang disenangi. Minat sangat diperlukan dalam proses belajar karena dengan adanya minat siswa dapat benar-benar mengikuti pelajaran dengan optimal.

2.1.2.2 Ciri-ciri Minat Siswa

Slameto (2013:180) mengatakan bahwa minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian dipelajari. Ciri-ciri timbulnya minat pada diri siswa terlihat ketika siswa sudah beranjak dewasa dan sudah mampu memahami hal apa saja yang membuatnya merasa senang dan nyaman. Hurlock (1990) dalam Susanto (2016:62-3) mengemukakan ciri-ciri minat anak, antara lain yaitu: (a) minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental; (b) minat tergantung pada kegiatan belajar; (c) minat tergantung pada kesempatan belajar; (d) perkembangan minat terbatas; (e) minat dipengaruhi budaya; (f) minat berbobot emosional; (g) minat berbobot egosentris.

Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental maksudnya minat dapat berubah seiring dengan bertambahnya usia anak. Selalu terjadi perubahan di dalam diri anak yang sejalan dengan perkembangan fisik dan mentalnya. Minat tergantung pada kegiatan belajar dapat diartikan bahwa minat seseorang akan tumbuh ketika seseorang telah memiliki kesiapan dalam belajar, jadi apabila siswa belum memiliki kesiapan dalam belajar, dapat diasumsikan siswa tersebut memiliki minat yang rendah dalam mengikuti pembelajaran. Minat tergantung pada kesempatan belajar dapat diartikan bahwa seorang siswa yang memiliki kesempatan belajar cenderung memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini disebabkan karena tidak semua orang memiliki kesempatan belajar yang sama. Perkembangan minat pada diri anak terbatas artinya minat seorang anak dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu, misalnya saat ini anak menyukai dan menekuni pembelajaran matematika, namun di lain waktu siswa tersebut dapat

lebih menyukai dan menekuni pembelajaran bahasa Indonesia. Minat dipengaruhi oleh budaya dapat diartikan bahwa apabila budaya itu memudar, maka minat juga akan ikut memudar. Minat berbobot emosional artinya di dalam minat terdapat perasaan senang dan perasaan tidak senang, apabila siswa merasa senang pada suatu objek yang dianggapnya berharga maka akan timbul minat dalam diri siswa, begitupun sebaliknya apabila anak kurang merasa senang terhadap suatu objek maka anak tidak memiliki minat. Minat berbobot egosentris diartikan bahwa apabila seorang siswa memiliki minat terhadap suatu objek, maka akan timbul keinginan untuk memiliki objek yang ia sukai dan minati.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri timbulnya minat dalam diri siswa adalah minat tumbuh bersamaan dengan usia siswa, minat dipengaruhi seiring dengan berjalannya waktu, minat dipengaruhi oleh budaya, minat bergantung pada kesiapan belajar siswa, minat berhubungan dengan perasaan emosional siswa. Minat dalam diri siswa tidak dapat muncul begitu saja. Minat akan muncul melalui proses dan usaha seseorang.

2.1.2.3 Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat dapat membuat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat seseorang tidak akan melakukan sesuatu. Minat seseorang terhadap proses pembelajaran tidak dapat muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat. Singer (1987) dalam Darmadi (2017:313) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menimbulkan minat terhadap pelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) pelajaran akan terlihat menarik siswa apabila dikaitkan dengan kehidupan nyata; (2) adanya bantuan yang diberikan guru dalam mencapai tujuan belajar siswa; (3) adanya kesempatan yang diberikan guru kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Munculnya minat seseorang karena adanya kesempatan, jadi dengan adanya kesempatan yang diberikan kepada seseorang yang pada awalnya tidak berminat terhadap pelajaran tertentu namun karena adanya kesempatan dan faktor-faktor lainnya, kemungkinan sekali siswa akan menjadi berminat untuk mempelajari pelajaran tersebut. (4) Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha mengembangkan minat

siswa. Apabila sikap guru tidak disukai oleh siswa, hal itu akan mengurangi minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan. Minat timbul dari sesuatu yang sudah diketahui, kita dapat mengetahui sesuatu karena belajar, jadi apabila siswa belum pernah mendengar tentang sesuatu maka ia tidak akan menaruh minat.

Minat juga dipengaruhi oleh faktor motivasi, cita-cita, hobi, dan bakat. Minat seseorang akan semakin meningkat apabila disertai motivasi. Cita-cita dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang. Cita-cita perlu diperjuangkan supaya dapat tercapai meskipun di dalam proses pencapaiannya terdapat halangan dan rintangan. Begitu pula dengan bakat, melalui bakat seseorang akan memiliki minat, misalnya apabila seseorang memiliki bakat menggambar secara tidak langsung seseorang akan memiliki minat yang besar terhadap menggambar. Jika seseorang dipaksakan untuk menyukai sesuatu yang lain, kemungkinan akan menjadi beban untuk dirinya. Selain bakat, hobi juga dapat memengaruhi minat. Setiap orang memiliki hobi untuk mengisi waktu luangnya. Hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat, misalnya seseorang yang memiliki hobi menulis puisi maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat untuk menekuni ilmu bahasa Indonesia. Dengan demikian faktor hobi tidak bisa dipisahkan dari faktor minat.

Minat siswa perlu dibangkitkan dan ditingkatkan. Djamarah (2015:167) menjelaskan ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat siswa, yaitu: (1) membandingkan adanya suatu kepatuhan pada diri siswa, sehingga rela belajar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun; (2) menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran yang diberikan oleh guru; (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif; (4) menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar yang menarik, sehingga siswa minat dan senang dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Slameto (2013:180-1) mengatakan bahwa cara meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada, misalnya siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil. Sebelum mengajarkan percepatan gerak, guru dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit siswa diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya. Hal tersebut sependapat dengan Simanjutak dalam Darmadi (2017:319) yang menjelaskan syarat dalam membangkitkan minat belajar pada anak yaitu proses belajar harus dapat menarik perhatian, misalnya dengan metode mengajar yang bervariasi, mengadakan selingan, menjelaskan materi dari yang mudah ke materi yang sukar atau dari yang konkret ke abstrak, dan pemanfaatan alat peraga. Pemanfaatan alat peraga akan menarik minat siswa misalnya dengan melakukan percobaan, mengembangkan pengetahuan dan menyelenggarakan berbagai keterampilan.

Berdasarkan penjelasan tersebut ada beberapa faktor yang dapat membangkitkan minat seseorang antara lain yaitu bahan pelajaran yang menarik, adanya kesempatan dan kebutuhan, sikap seorang pendidik, cita-cita, bakat, pengalaman, hobi dan lingkungan. siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu, maka siswa tersebut akan berusaha untuk memperoleh sesuatu yang diminatinya. Artinya, secara tidak langsung dalam diri orang tersebut akan tumbuh sebuah kekuatan. Minat belajar siswa perlu dibangkitkan. Cara untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah dengan melakukan pemusatan perhatian siswa melalui penyajian materi belajar yang menarik, metode dan media pembelajaran yang bervariasi, tujuan pembelajaran yang jelas dan terpadu, serta menyusun alat-elt evaluasi pembelajaran yang tepat. Apabila minat siswa dapat dikembangkan, maka akan menimbulkan hal-hal positif yang ada dalam diri siswa salah satunya yaitu adanya pemusatan perhatian siswa pada saat pembelajaran.

2.1.2.4 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa

Minat diperoleh melalui proses belajar yaitu mulai dari proses mengamati, yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seseorang. Hurlock dalam Darmadi (2017:318) mengatakan bahwa minat memiliki dua aspek yaitu: (1) aspek kognitif. Aspek ini

didasarkan atas pengalaman dan apa yang telah dipelajari dari lingkungan; (2) aspek afektif. Aspek ini merupakan aspek yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap suatu kegiatan. Aspek afektif memiliki peranan besar dalam memotivasi tindakan seseorang.

Sudaryono, Margono & Rahayu (2013:90) mengemukakan ada empat dimensi minat belajar yaitu: (1) kesukaan, dapat diartikan dengan perasaan senang terhadap suatu hal; (2) ketertarikan, dapat diartikan dengan suatu keadaan yang memiliki kekuatan untuk menarik seseorang; (3) perhatian, dapat diartikan dengan pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu objek; (4) keterlibatan, dapat diartikan dengan pengaruh seseorang yang menjadikannya turut terlibat dalam suatu hal. Dimensi-dimensi tersebut tentunya berkaitan dengan proses belajar siswa di sekolah.

Slameto (2013:180) menyatakan bahwa indikator minat belajar yaitu rasa senang/suka, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Perasaan senang yaitu apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Ketertarikan berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap sesuatu benda, orang, atau kegiatan, contohnya antusias siswa mengikuti pelajaran. Penerimaan berhubungan dengan sikap dan perasaan seseorang dalam memandang suatu hal, misalnya sikap siswa ketika menerima pembelajaran. Keterlibatan siswa berkaitan dengan perasaan senang dan tertarik untuk melakukan suatu kegiatan sehingga siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran, contohnya siswa terlibat aktif dalam diskusi dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator minat seseorang dalam pembelajaran, antara lain: (1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran. Hal ini timbul karena adanya rasa tertarik terhadap suatu pembelajaran; (2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran; (3) adanya keterlibatan seseorang untuk aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang memuaskan; (4) adanya suatu pengalaman tentang hal yang telah dipelajari; (5) adanya suatu penerimaan dalam diri siswa.

Penelitian ini menggunakan dimensi menurut pendapat Sudaryono, Margono & Rahayu (2013:90) yang meliputi rasa senang (kesukaan), ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dimensi-dimensi tersebut akan dikembangkan menjadi indikator-indikator. Indikator tersebut akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat pernyataan-pernyataan yang akan digunakan untuk membuat angket penelitian tentang minat belajar siswa.

2.1.3 Kreativitas Siswa

Bagian kreativitas siswa, akan membahas tentang pengertian kreativitas, faktor yang memengaruhi kreativitas; dan dimensi kreativitas. Uraian lengkapnya sebagai berikut.

2.1.3.1 Pengertian Kreativitas

Susanto (2016:99) mengatakan bahwa kreativitas menggambarkan sesuatu hal yang berbeda dari sesuatu yang lain. Sesuatu yang baru tersebut tercipta karena adanya ide-ide kreatif seseorang atau kemampuan seseorang yang disengaja ataupun tidak disengaja. Sesuatu tersebut dapat berupa gagasan atau karya nyata baik yang belum pernah ada sebelumnya maupun kolaborasi antara ide yang dimiliki dengan ide-ide yang sudah ada sebelumnya. Muliawan (2016:1) yang mengatakan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti satu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari sebelumnya. Istilah kreativitas berarti segala hal yang berhubungan dengan kemampuan atau kecakapan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari bentuk yang sebelumnya ada atau sudah diketahui. Kreativitas memiliki hubungan yang erat dengan imajinasi, karena imajinasi adalah dasar pembentuk kreativitas.

Munandar (2014:6) menambahkan bahwa kreativitas merupakan suatu daya cipta yang memungkinkan adanya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat dikenali dan dapat dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Kreativitas muncul dari hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana orang itu berada, dengan

demikian lingkungan dapat menunjang dan menghambat upaya kreatif. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Rogers (1962) dalam Munandar (2014:18) mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu kecenderungan seseorang untuk mengaktualisasi diri, kecenderungan seseorang untuk berekspresi serta mewujudkan kemampuannya. Aktualisasi diri diciptakan melalui proses pemahaman terhadap diri sendiri mengenai potensi-potensi yang dimiliki.

Pamadhi (2016:3.16) mengidentifikasi hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas, antara lain sebagai berikut: (1) kreativitas merupakan karakteristik seseorang dalam hal menemukan atau melakukan sesuatu yang baru; (2) karakteristik kreativitas dapat diamati melalui proses sensitivitas seseorang terhadap adanya masalah, mampu mengidentifikasi masalah, mampu menemukan solusi yang tepat, mampu menerapkan suatu ide, dan mampu melaporkan hasil-hasilnya; (3) adanya ciri-ciri kreativitas yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*; (4) kreativitas dapat ditingkatkan melalui penyajian stimulus yang tidak umum, membangkitkan beberapa respon yang berbeda pada situasi yang sama, dan membangkitkan respon yang tidak umum. Maka dari itu, dalam pembelajaran hendaknya tidak memasung kreativitas siswa dengan model-model pembelajaran tradisional.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya untuk mengembangkan kreativitas. Mulyasa (2007) dalam Rifma (2016:65-6) berpendapat bahwa ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, yaitu; (1) jangan terlalu membatasi ruang gerak siswa dalam hal pengembangan diri; (2) guru berkewajiban membantu siswa dalam hal melengkapi dan mengeksplorasi pertanyaan, serta mengemukakan gagasan yang orisinal; (3) guru wajib membantu siswa dalam mengembangkan prinsip-prinsip. (4) Guru hendaknya memberikan tugas secara independen; (5) ciptakan kegiatan yang dapat merangsang otak siswa; (6) beri

kesempatan siswa untuk berpikir reflektif; (7) hargai setiap perbedaan individu; (8) tidak memaksakan kehendak; (9) tunjukkan perilaku yang baik dalam pembelajaran; (10) berikan tugas-tugas yang dapat merangsang kreativitas siswa; (11) guru harus dapat mengembangkan rasa percaya diri siswanya; (12) guru harus mampu melakukan kegiatan yang menarik saat pembelajaran; (13) senantiasa melibatkan siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat menciptakan karya seni yang mempunyai nilai ekspresif, unik, indah, dan kesan lainnya melalui usaha pengembangan kreativitas. Seorang guru harus dapat memahami kemampuan siswanya karena setiap individu memiliki daya kreativitas yang berbeda-beda sesuai bakat yang dimilikinya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang mencerminkan keluwesan, keterampilan, kemahiran, kelancaran untuk mengembangkan suatu gagasan dan memiliki daya cipta untuk meningkatkan kualitas siswa. Siswa dengan segala daya dan akal budinya menghasilkan karya yang berbeda dari karya sebelumnya yang dapat membantu seseorang untuk memecahkan suatu masalah atau hambatan tugasnya yang berkaitan dengan pengembangannya diri. Kreativitas dapat memunculkan adanya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam bidang usaha lainnya.

2.1.3.2 Faktor yang Memengaruhi Kreativitas

Muliawan (2016:6) membagi kreativitas menurut jenisnya dalam empat kategori mendasar, yaitu: (1) kreativitas motorik adalah jenis kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu bentuk baru yang berasal kegiatan fisik, contoh: gerak unik dari para seniman tari; (2) kreativitas imajinatif adalah jenis kreativitas yang berhubungan erat dengan kemampuan seseorang dalam mengkhayal kemudian dituangkan dalam bentuk seni, contoh: seniman gambar; (3) kreativitas intelektual adalah jenis kreativitas yang didominasi oleh kemampuan berpikir yang dimiliki oleh seseorang umumnya dari kalangan akademisi atau teknolog. Kreativitas intelektual tidak sepenuhnya mengandalkan kekuatan imajinasi abstrak, tetapi juga imanisasi rasional, oleh sebab itu ide kreatif yang ada dapat diwujudkan dalam bentuk

nyata; (4) kreativitas gabungan adalah jenis kreativitas yang tercipta sebagai bentuk kombinasi kemampuan berpikir rasional, imajinatif dan bergerak yang dimiliki. Pada dataran konkrit memang harus diakui bahwa setiap jenis kreativitas tidak bisa berdiri sendiri dalam arti terpisah tanpa melibatkan unsur yang lain, contohnya kreativitas motorik. Kreativitas motorik tidak mungkin berjalan sendiri tanpa melibatkan kemampuan imajinasi dan berpikir yang dimiliki. Perbedaannya hanya terletak pada komposisi atau takaran dominasi unsur yang terlibat.

Guilford (1970) dalam Ali & Asrori (2018:41) mengatakan bahwa yang menandai ciri-ciri seorang kreatif dapat dilihat dari kemampuan kreativitasnya. Kreativitas adalah hasil dari seseorang yang kreatif. Susanto (2016:102) menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang kreatif dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu: *Pertama*, aspek kognitif; ciri-ciri kreativitas ini berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memerinci (*elaboration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*). Apabila kreatif seseorang semakin meningkat, maka ciri-ciri tersebut makin melekat pada dirinya. *Kedua*, aspek afektif; yaitu ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, dan ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil risiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam salah satu bidang seni.

Kreativitas merupakan sesuatu yang dapat didorong dan juga dihambat. Jika kreativitas didorong, maka akan menambah tingkat kreativitas seseorang, begitu pula sebaliknya, jika kreativitas dihambat maka tingkat kreativitas seseorang berkurang. Ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas menurut Harlock (1999) dalam Susanto (2016:104), antara lain (1) ketersediaan waktu yang dapat digunakan untuk mengembangkan gagasan dan konsep yang dimiliki menjadi sebuah kreativitas; (2) kesempatan untuk mengembangkan ide-idenya sendiri tanpa adanya tekanan dari kelompok social; (3) adanya dorongan dari diri sendiri untuk mengembangkan ide yang dimiliki;

(4) ketersediaan sarana yang dapat mendukung seseorang untuk mengeksplorasi dan bereksperimen mengenai ide kreatifnya; (5) ide kreatif dapat berasal dari lingkungan sekitar untuk itu lingkungan yang merangsang sangat diperlukan agar ide kreatif seseorang dapat berkembang; (6) dukungan orangtua yang tidak terlalu posesif agar anak dapat belajar mandiri dan percaya diri; (7) orangtua yang demokratis dalam mendidik anak dapat meningkatkan kreativitas; (8) ada tidaknya kesempatan yang dimiliki anak untuk memperoleh pengetahuan.

Torrance dalam Susanto (2016:105) mengatakan bahwa faktor yang dapat menghambat kreativitas anak antara lain; (1) siswa terlalu dini menghilangkan ide-ide kreatif yang muncul dalam pikiran siswa padahal jika dikembangkan akan menghasilkan sebuah kreativitas; (2) adanya pembatasan pada rasa ingin tahu siswa padahal dalam diri anak muncul rasa ingin tahu yang besar terhadap benda-benda yang baru ditemui; (3) adanya pandangan yang memperlakukan perbedaan gender antara laki-laki dan perempuan sehingga dapat menghambat kreativitas siswa; (4) terlalu banyak larangan yang diterapkan pada siswa sehingga siswa tidak bebas untuk mengeksplorasi ide atau gagasan kreatif yang dimiliki; (5) sifat siswa yang takut terhadap resiko yang akan dihadapi saat bereksperimen dan malu untuk melakukan eksperimen juga akan menghambat kreativitas yang sebenarnya dimiliki siswa; (6) adanya penekanan yang salah terhadap pernyataan secara lisan tertentu yang diucapkan oleh siswa; (7) adanya kritik yang dapat merusak ide kreatif siswa sehingga menghambat siswa untuk berkembang.

Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas. Faktor-faktor yang dapat memengaruhi kreativitas dijelaskan oleh Munandar (1988) dalam Ali & Asrori (2018:53-4) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas adalah (1) usia. Kreativitas tumbuh bersamaan dengan usia seseorang; (2) tingkat pendidikan orang tua. Kreativitas dipengaruhi oleh tingkat pendidikan artinya semakin luas ilmu pengetahuan seseorang maka kreativitas seseorang juga akan semakin diasah dan dikembangkan; (3) tersedianya fasilitas. Kreativitas dapat berkembang apabila didorong oleh fasilitas yang memadai. Fasilitas ini digunakan sebagai alat untuk menyalurkan kreativitas seseorang; (4) penggunaan waktu luang. Waktu luang dan kesempatan yang baik dapat digunakan untuk

berekspresi. Seseorang dapat memanfaatkan waktu luang untuk membuat suatu karya yang kreatif dan unik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi kreativitas yakni faktor pendorong dan faktor penghambat kreativitas. Faktor pendorong kreativitas antara lain: (1) sikap individu; (2) kondisi dan bahan yang memfasilitasi (membuatnya mudah); (3) suasana kelompok yang menyenangkan; dan (4) motivasi yang berhubungan dengan situasi. Faktor penghambat kreativitas antara lain: (1) pembatasan terhadap rasa ingin tahu; (2) lingkungan yang tidak mendukung; (3) waktu yang terbatas; (4) takut dan malu; dan (5) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

2.1.3.3 Dimensi Kreativitas

Torrance (1981) dalam Ali & Asrori (2018:53), mengemukakan karakteristik kreativitas. Karakteristik kreativitas menurut Torrance yaitu: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar. Hal tersebut dapat terlihat melalui sikap dan sifat siswa yang selalu ingin tahu dan selalu berusaha bertanya kepada orang-orang mengenai hal yang belum dipahami; (2) tekun dan tidak mudah bosan. Hal tersebut dapat terlihat melalui partisipasi siswa dalam kegiatan belajar; (3) percaya diri dan mandiri. Hal tersebut dapat ditunjukkan siswa ketika siswa mampu menghadapi kesulitan dan usahanya dalam mencari solusi atas sebuah permasalahan; (4) merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas. Hal tersebut dapat ditunjukkan siswa ketika berusaha mengatasi hal-hal yang sifatnya rumit; (5) berani mengambil risiko. Hal tersebut dapat ditunjukkan ketika siswa berani mengambil keputusan dan berani menerima segala akibatnya; (6) berpikir divergen. Hal tersebut ditunjukkan ketika siswa dapat berpikir lebih dari satu kemungkinan.

Munandar (1992) dalam Ali & Asrori (2018:52) menambahkan ciri-ciri kreativitas, yaitu: (1) senang mencari pengalaman baru; (2) memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit; (3) memiliki inisiatif; (4) memiliki ketekunan yang tinggi; (5) cenderung kritis terhadap orang lain; (6) berani menyatakan pendapat dan keyakinannya; (7) selalu ingin tahu; (8) peka atau perasa; (9) enerjik dan ulet; (10) menyukai tugas-tugas yang majemuk; (11)

percaya kepada diri sendiri; (12) mempunyai rasa humor; (13) memiliki rasa keindahan; (14) berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Adapun aspek/dimensi kreativitas menurut Munandar (2014:44-5) adalah (1) kelancaran, yang dimaksud adalah kelancaran atas jumlah kata yang digunakan dalam sebuah karangan; (2) kelenturan (fleksibilitas), yang dimaksud meliputi kelenturan dalam struktur kalimat dan kelenturan dalam konten atau gagasan; (3) keaslian (orisinalitas), maksudnya adalah sejauh mana konten atau gaya pemikiran karangan menunjukkan orisinalitas, dibandingkan dengan karangan yang isi dan gaya penulisannya menunjukkan stereotipe; (4) kerincian (elaborasi, kekayaan). Mengelaborasi atau kerincian adalah kemampuan untuk menghiasi cerita/karangan sehingga tampak lebih kaya dalam hal ekspresi, emosi, perasaan, maupun percakapan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas merupakan faktor yang dapat didorong dan juga dapat dihambat. Siswa yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki ketekunan, percaya diri dan mandiri, aktif, enerjik, dan tidak mudah menyerah,. Siswa yang kreatif adalah siswa yang mampu berpikir secara lancar, luwes, orisinal, dan mampu memerinci sebuah hal supaya menjadi lebih menarik dan dapat menghasilkan suatu karya yang baru.

Penelitian ini menggunakan dimensi menurut pendapat Munandar (2014:44-5) yang meliputi kelancaran dalam berpikir, keterampilan berpikir fleksibel atau luwes, keterampilan berpikir orisinalitas, dan keterampilan mengelaborasi. Dimensi-dimensi tersebut akan dikembangkan menjadi indikator-indikator. Indikator tersebut akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat pernyataan-pernyataan yang akan digunakan untuk membuat angket penelitian tentang kreativitas siswa.

2.1.4 Hubungan Antarvariabel

Penelitian ini terdiri dari variabel independen dan dependen. Variabel independen pada penelitian ini yaitu minat belajar dan kreativitas siswa, sedangkan variabel dependen yaitu hasil belajar siswa. Pada bagian ini akan

dibahas tentang hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar, hubungan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar, serta hubungan minat dan kreativitas siswa dengan hasil belajar siswa. Agar lebih memahami hubungan antarvariabel, uraiannya sebagai berikut.

2.1.4.1 Hubungan Antara Minat dan Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar. Susanto (2016:12) menyatakan salah satu faktor dari dalam diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu adanya minat. Minat belajar merupakan dorongan yang kuat pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang disukainya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Minat yang timbul dari dalam diri siswa akan menumbuhkan kesukaan dan ketertarikan pada apa yang dilakukannya. Apabila siswa memiliki minat belajar tinggi maka akan terjadi kegiatan belajar yang baik pada diri siswa tersebut, sehingga dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh dapat maksimal, sebaliknya apabila siswa tidak memiliki minat belajar maka ia menjadi malas belajar, sehingga diasumsikan hasil belajar yang bersangkutan akan rendah, jadi minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hubungan antara minat dan hasil belajar siswa telah banyak diuji oleh peneliti lainnya. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Pangestu, Samparadja & Tiya (2015) mahasiswa dan dosen Universitas Halu dengan judul penelitian *Pengaruh Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur*. Hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi, yang ditunjukkan dengan persamaan regresi $Y=40,788 + 0,492 X$, koefisien determinasi (R^2) = 0,151 atau sebesar 15,1%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa memberikan kontribusi positif atau dukungan yang baik dalam usaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2.1.4.2 Hubungan Antara Kreativitas Siswa dan Hasil Belajar

Hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh kreativitas siswa. Kreativitas siswa merupakan kemampuan atau kecakapan yang dimiliki oleh siswa yang berkaitan dengan keluwesan, kelancaran, orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk memperkaya, dan mengembangkan suatu gagasan. Kemampuan untuk berkreaitivitas dapat diartikan sebagai tingkat kesanggupan berpikir anak untuk mengembangkan jawaban atas suatu masalah berdasar data dan informasi yang telah tersedia. Kreativitas yang dimiliki seorang anak berkaitan dengan aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif memiliki ciri-ciri aptitude atau kecerdasan, sedangkan aspek afektif memiliki ciri-ciri non aptitude. Kreativitas memiliki pengaruh yang besar dalam memperoleh hasil belajar yang optimal, apalagi dalam Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk dapat berpikir aktif dan kreatif. Kreativitas yang tinggi dapat mendorong dan mengasah siswa untuk berpikir lebih luas, namun sebaliknya apabila siswa kurang mengoptimalkan kreativitasnya, maka hasil belajar dan kemampuan siswa tidak akan berkembang dengan baik.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Listiani (2014) guru SMK Negeri 2 Tuban dengan judul penelitian *Pengaruh Kreativitas dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif pemasaran siswa pada kelas XI SMKN 2 Tuban. Kreativitas yang terdiri dari ide, minat, dan sikap rendah disebabkan karena latar belakang perekonomian keluarga tergolong menengah kebawah, keterbatasan fasilitas, kurangnya dorongan orang tua dan kurangnya kemauan untuk berusaha mengaktualisasikan gagasan.

2.1.4.3 Hubungan Antara Minat dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar

Minat dan kreativitas siswa merupakan faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Keduanya merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Adanya minat belajar yang tinggi menyebabkan siswa memiliki semangat

yang tinggi dalam belajar. Semangat yang tinggi dalam belajar dapat berimplikasi pada hasil belajar yang baik. Apabila guru dapat memunculkan minat dalam diri siswa, maka akan muncul dorongan dan ketertarikan untuk belajar serta dapat mendorong siswa untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Minat dan kreativitas dalam pembelajaran seni khususnya seni rupa sangat dibutuhkan. Siswa diharapkan dapat menggunakan keterampilan dan keluwesan yang dimiliki untuk menciptakan suatu karya. Minat siswa yang tinggi dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, sehingga siswa dapat menciptakan suatu karya yang inovatif. Minat dan kreativitas berhubungan dengan hasil belajar. Adanya minat dan kreativitas yang tinggi dapat menjadikan siswa merasa bergairah, nyaman, dan lancar menerima pembelajaran. Apabila hal itu terjadi pada siswa maka akan berimplikasi positif pada hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Setyowati & Widana (2016) mahasiswa IKIP PGRI Bali, dengan judul penelitian *Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*. Hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) terdapat pengaruh langsung minat belajar terhadap hasil belajar matematika dengan koefisien jalur sebesar 0,526; (2) terdapat pengaruh langsung kepercayaan diri terhadap hasil belajar matematika dengan koefisien jalur sebesar 0,300; (3) terdapat pengaruh langsung kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika dengan koefisien jalur sebesar 0,237; (4) terdapat pengaruh langsung kepercayaan diri terhadap kreativitas belajar dengan koefisien jalur sebesar 0,861; (5) terdapat pengaruh langsung secara simultan minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika dengan F_{hitung} adalah 327,340 dengan *sig.* 0,000.

2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris membahas mengenai penelitian relevan atau penelitian yang telah dilaksanakan terdahulu. Penelitian relevan merupakan penelitian yang berkaitan dengan variabel penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

Adapun fokus penelitian yang relevan adalah variabel minat belajar menekankan pada perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran SBdP bidang seni rupa. Variabel kreativitas menekankan pada keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes (fleksibilitas), keterampilan berpikir orisinil (orisinalitas) dan keterampilan memerinci (mengelaborasi) dalam pembelajaran seni rupa. Variabel hasil belajar seni rupa menekankan pada hasil belajar siswa diranah kognitif. Berikut penelitian relevan yang telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu.

- (1) Nuryanto & Binadja (2010) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Efektivitas Pembelajaran Kimia dengan Pendekatan Salingtemas Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) nilai rata-rata minat belajar siswa pada pembelajaran Ikatan Kimia dengan pendekatan SALINGTEMAS sebesar 88 untuk kelas eksperimen dan 73 untuk kelas kontrol, (2) hasil belajar Ikatan Kimia adalah 86 untuk kelas eksperimen dan 68 untuk kelas kontrol.
- (2) Lee, Chao & Chen (2011) mahasiswa dan dosen Takming University of Science and Technology, Taipei City, Taiwan Hsing-Wu Institute of Technology, New Taipei City, Taiwan dan Shu-TeUniversity, Kaoshiung City, Taiwan dengan judul *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 tentang Hasil Belajar Siswa SMK di Taiwan: menggunakan sikap instruksional guru sebagai moderator). 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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa SMK Taiwan memiliki sikap puas terhadap guru mereka, minat belajar dan belajar memiliki dampak positif dan signifikan terhadap hasil

belajar.

- (3) Sabrin (2011) dosen Universitas Halu dengan judul penelitian *Hubungan Antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kendari*, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kreativitas siswa dengan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kendari. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0,35, sedangkan nilai koefisien determinasinya (r^2) adalah sebesar 0,1225 atau 12,25%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 12,25% hasil belajar akuntansi ditentukan oleh kreativitas siswa, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.
- (4) Hadi & Farida (2012) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian *Pengaruh Minat, Kemandirian, dan Sumber Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Ungaran*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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.
- (5) Rohim, Susanto, & Ellinawati (2012) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Penerapan Model Discovery Terbimbing pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Hasil penelitian menurut analisis uji gain ternormalisasi menunjukkan bahwa model discovery terbimbing memberikan hasil peningkatan yang rendah pada siswa dan metode diskusi memberikan hasil peningkatan yang kecil pada siswa yang diajar menggunakan model tersebut. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran

discovery terbimbing dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

- (6) Khoiri, Rochmad, & Cahyono (2013) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Problem Based Learning Berbantuan Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol. Terdapat korelasi yang positif antara kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen. Rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol.
- (7) James (2014) dosen Universitas Port Harcourt dengan judul *Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School (Prediksi Prestasi Akademik: Peran Minat Belajar dan Sikap terhadap Sekolah)*. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang signifikan peningkatan minat belajar siswa terhadap sekolah. Minat dapat berkontribusi dalam meningkatkan kinerja siswa secara akademis.
- (8) Thoha (2014) mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Surakarta, melakukan penelitian tesis yang berjudul *Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Siswa Mts Miftahul Ulum Matesih Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar dengan nilai sumbangan relatif sebesar $0,687 > 0,05$ dan sumbangan efektif sebesar $0,320 > 0,05$. Kreativitas berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai sumbangan relatif sebesar $0,314 > 0,05$ dan sumbangan efektif sebesar $0,146 > 0,05$. Motivasi belajar dan kreativitas berpengaruh secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai sumbangan relatif sebesar $1,0 (0,687 + 0,314) > 0,05$ dan sumbangan efektif sebesar $0,466 (0,320 + 0,146) > 0,05$.
- (9) Aziz, Rochmad, & Wijayanti (2015) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri

Semarang yang berjudul *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self-Efficacy Siswa Kelas X Smk Teuku Umar Semarang dengan Model Pembelajaran Osborn*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol, dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih baik daripada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol. Dari hasil uji gain diperoleh kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran Osborn meningkat dengan indeks gain sebesar 0,400, termasuk dalam kategori sedang. Selfefficacy ketiga siswa pilihan pada kelas eksperimen yaitu E-1, E-2, dan E-3 dalam kategori tinggi, sedangkan selfefficacy ketiga siswa pilihan pada kelas kontrol yaitu K-1, K-2, dan K-3 dalam kategori sedang.

- (10) Pebrianto, Noor & Supriyanto (2015) mahasiswa dan dosen Universitas Kanjuruhan Malang tahun 2015 melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Prestasi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMAN Karubaga Kabupaten Tolikara*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) guru atau pendidik yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi dalam mengajar akan menghasilkan siswa yang mempunyai prestasi belajar IPS lebih baik dan guru atau pendidik yang mempunyai tingkat kreativitas rata-rata atau rendah akan menghasilkan siswa yang mempunyai prestasi belajar IPS rata-rata atau rendah. Siswa yang mempunyai tingkat minat belajar tinggi memiliki prestasi belajar IPS lebih baik dari siswa yang mempunyai tingkat minat belajar rata-rata atau rendah. (2) hasil prestasi (y) dipengaruhi sebesar 58% oleh variabel kreativitas pendidik (X_1) dan minat belajar siswa (X_2) sedangkan sisanya (100%-58%) 42% dijelaskan oleh sebab-sebab lain. Hal tersebut menunjukkan kreativitas pendidik dan minat belajar secara bersama-sama dengan persentase 58% berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, sedangkan sisanya ada faktor lain yang memengaruhi, faktor lain tersebut bisa dimungkinkan adalah faktor pengaruh lingkungan, fasilitas, pergaulan dan motivasi siswa.

- (11) Chauhan (2015) dosen Delhi University, India dengan judul penelitian *Creativity in Visual Art (Kreativitas dalam Seni Visual)*. Chauhan menyatakan bahwa kreativitas membutuhkan pertemuan beberapa naluri seperti kemampuan intelektual, pengetahuan, dan gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan. Hal itu bervariasi sesuai lintas waktu dan tempat tetapi sifat kreativitas pada dasarnya sama di seluruh dunia.
- (12) Mohtar, Halim, & Sulaiman (2015) mahasiswa dan dosen National University of Malaysia, dengan judul penelitian *Dependence on Creativity Characteristics as Observed during the Implementation of Laboratory Activities*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa PIP memberikan banyak peluang bagi guru pre-service untuk menunjukkan karakteristik kreativitas sebagai dibandingkan dengan PPW. PIP memberikan pengalaman yang lebih menantang kepada guru-guru pra-jabatan dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang akan sangat bermanfaat bagi mereka ketika mereka lulus dan bertugas di sekolah. PPW dalam penelitian ini kurang berdampak pada pengetahuan dan pengalaman mereka karena PPW yang mereka alami sendiri selama sekolah hanya menjalankan kegiatan berdasarkan instruksi yang diberikan dalam buku teks. Ada kurang penekanan pada pengembangan keterampilan berpikir dan kreativitas.
- (13) Nur (2015) dosen Universitas Kutai Kartanegara dengan judul penelitian *Pengaruh Sarana Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tenggarong*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 0,628 antara variabel sarana belajar siswa (x) dengan variabel minat belajar siswa (y) kelas VIII SMP Negeri 4 Tenggarong, sehingga jika sarana belajar siswa semakin ditingkatkan maka minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tenggarong cenderung akan meningkat dapat diterima karena telah terbukti kebenarannya.
- (14) Apritia & Barnadib (2015) mahasiswa JPTK UST dengan judul penelitian *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) pola asuh sebagian besar orang tua siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah

Jogokariyan Yogyakarta termasuk dalam kategori cukup; (2) minat belajar sebagian besar siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta termasuk dalam kategori cukup; (3) ada hubungan positif dan signifikan antara pola asuh orang tua dengan minat belajar siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta.

- (15) Asfuriyah & Nuswowati (2015) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian *Pengembangan Majalah Sains Berbasis Contextual Learning pada Tema Pemanasan Global untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa majalah sains berbasis contextual learning tema pemanasan global yang dikembangkan telah berhasil diterapkan, dan layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif bagi siswa kelas VII SMP/MTs untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- (16) Istiqomah, Widiyatmoko & Wusqo (2016) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian *Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media Kokami yang digunakan dalam pembelajaran pada tema bahan kimia dalam kehidupan di SMPN 32 Semarang, berpengaruh kuat terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dengan $r_b = 0,632$. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian dimana rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol; (2) penggunaan Media Kokami pada proses pembelajaran juga berpengaruh sedang terhadap aktivitas belajar siswa dengan $r_b = 0,522$. Rata-rata nilai aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.
- (17) Umar, Parmin & Wusqo (2016) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian *Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis Science Edutainment terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pintar tumbuhan berbasis *science edutainment* berpengaruh kuat terhadap minat belajar siswa dengan $r_b = 0,63$; koefisien determinasi sebesar

39,269% artinya pengaruh penggunaan media kartu pintar tumbuhan terhadap minat belajar sebesar 39,269% dan 60,71% dipengaruhi oleh faktor lain yaitu siswa masih terbiasa dengan metode ceramah, adanya pemberian reward, penggunaan LKS, dan keadaan siswa yang sedikit ramai saat pembelajaran.

- (18) Sulistyani, Sugianto, & Mosik (2016) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Metode Diskusi Buzz Group dengan Analisis Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat 0,35 kategori sedang dan pada kelas kontrol meningkat sebesar 0,29 kategori rendah. Sedangkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat sebesar 0,41 kategori sedang dan pada kelas kontrol meningkat sebesar 0,39 kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode diskusi buzz group dengan analisis gambar lebih besar daripada siswa yang diajar dengan metode ceramah tanya jawab.
- (19) Wilda, Salwah & Ekawati (2016) mahasiswa dan dosen Universitas Cokroaminoto Palopo, dengan judul penelitian *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori sedang; (2) minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori sedang; (3) hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori tinggi. (4) terdapat pengaruh antara kreativitas (X_1) dan minat belajar (X_2) secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika (Y) siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba.
- (20) Ermaita, Pargito & Pujiati (2016) mahasiswa dan dosen Universitas Lampung dengan judul penelitian *Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa; (2) penggunaan media

pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan guru mengajar.

- (21) Darwis (2016) mahasiswa STAIN Watampone dengan judul *Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Ekonomi Prodi Ekonomi Syariah Stain Watampone*. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar mahasiswa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika ekonomi mahasiswa. Kreativitas belajar mahasiswa berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika ekonomi mahasiswa. Minat dan Kreativitas belajar mahasiswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika ekonomi mahasiswa.
- (22) Darjaad & Fitrayati (2016) mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan judul *Pengaruh Minat belajar dan Jam Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kesamben Kabupaten Jombang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar dan jam belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa XI IPS 3 di SMA Negeri Kesamben Jombang secara silmutan memiliki pengaruh positif. Hasil penghitungan korelasi keseluruhan variabel X dengan variabel Y diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,638 dengan tingkat hubungan kuat, adapun nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 pada $n=122$ diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,176. Dengan demikian nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima.
- (23) Budiwibowo (2016) dosen IKIP PGRI Madiun dengan judul *Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan hasil belajar siswa. Hal ini diperoleh r_{hitung} sebesar $0,638 \geq r_{tabel} 0,195$ dengan signifikans 0,05 atau taraf kepercayaan 95%, pada $n=122$ menunjukkan bahwa hipotesis alternative yang menyatakan ada hubungan antara minat belajar dan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS di SMP Negeri 14 kota Madiun diterima.
- (24) Nurhasanah & Sobandi (2016) mahasiswa dan dosen Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul penelitian *Minat Belajar sebagai Determinan Hasil*

Belajar Siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik.

- (25) Suswanto & Roniwijaya (2016) dosen Universitas Sarjana Wiyata Tamansiswa Yogyakarta dengan judul penelitian *Hubungan Pemanfaatan Fasilitas Praktik dan Minat Siswa dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Listrik Otomotif Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Suruh Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan fasilitas praktik dengan hasil belajar mata pelajaran dasar listrik otomotif kelas X SMK Muhammadiyah Suruh Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015, dimana hubungan tersebut termasuk dalam kriteria hubungan yang kuat; (2) ada hubungan positif dan signifikan antara minat siswa dengan hasil belajar mata pelajaran dasar listrik otomotif kelas X SMK Muhammadiyah Suruh Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015, dimana hubungan tersebut termasuk dalam kriteria hubungan yang sangat kuat; (3) ada hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan fasilitas praktik dan minat siswa dengan hasil belajar mata pelajaran dasar listrik otomotif kelas X SMK Muhammadiyah Suruh Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015, dimana hubungan tersebut termasuk dalam kriteria hubungan yang sangat kuat.
- (26) Jabar & Budiarti (2016) dosen dan mahasiswa STKIP PGRI Banjarmasin dengan judul penelitian *Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin*, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin tahun ajaran 2015/2016.
- (27) Syaf'ih (2016) mahasiswa Universitas Knjuruhan Malang dengan judul

penelitian *Pengaruh Penyediaan Fasilitas Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi (Studi pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Pademawu Kabupaten Pamekasan)*, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai probabilitas 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak, berarti penyediaan fasilitas belajar siswa dan minat belajar secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ekonomi.

- (28) Sulistiyono, Mahanal & Saptasari (2017) mahasiswa Universitas Negeri Malang, dengan judul penelitian *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif melalui Pembelajaran Biologi Berbasis Speed Reading-Mind Mapping (SR-MM)*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) ada pengaruh pembelajaran biologi berbasis *SR-MM* terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif lebih tinggi 8,484% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, dan (2) ada pengaruh pembelajaran biologi berbasis *SR-MM* terhadap hasil belajar kognitif dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif lebih tinggi 47,582% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran *SR-MM* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat memberdayakan keterampilan berpikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
- (29) Sriyono (2017) dosen University of Indraprasta PGRI Jakarta, dengan judul penelitian *The Effect of Emotional Intelligence and Student Learning Interest on the Achievement of Economic Learning at Madrasah Aliyah in Indonesia*. Hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) ada yang signifikan antara pengaruh kecerdasan emosi dan minat belajar terhadap prestasi belajarsiswa ekonomi Madrasah Aliyah. Ini dibuktikan oleh akuisisi nilai Sig. $0,000 < 0,05$ dan $F_h = 13,054$. Kecerdasan emosional dan minat belajar berkontribusi 33% terhadap variabel prestasi pembelajaran ekonomi; (2) ada pengaruh signifikan kecerdasan emosional terhadap prestasi ekonomi siswa di Madrasah Aliyah. Ini dibuktikan oleh akuisisi nilai Sig. $0,012 < 0,05$ dan $t_h = 2,612$; Variabel

kecerdasan emosional memberikan kontribusi 15,69% dalam meningkatkan prestasi belajar ekonomi; (3) ada pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap prestasi siswa ekonomi di Madrasah Aliyah. Ini dibuktikan dengan akuisisi Signilai. $0,007 < 0,05$ dan $t_h = 2,808$. Variabel minat belajar berkontribusi 17,34% dalam meningkatkan prestasi belajar ekonomi.

- (30) Rahmawati, Djaja & Suyadi (2017) mahasiswa dan dosen Universitas Jember dengan judul penelitian *Pengaruh Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017*. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan minat belajar dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu sebesar 83,3%. Untuk pengaruh yang dominan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu pada variabel minat belajar (X1) sebesar 47,57%.
- (31) Karina, Syafrina & Habibah (2017) mahasiswa dan dosen dari FKIP Unsyiah dengan judul *Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar.
- (32) Prihatin (2017) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Pengaruh Fasilitas Belajar, Gaya Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XIIS SMA Negeri 1 Seyegan*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa (1) fasilitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2016/2017; (2) tidak terdapat perbedaan tipe gaya belajar siswa dalam memengaruhi hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2016/2017; (3) minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini

ditunjukkan dengan nilai *probability* sebesar 0,004 ($p < 0,05$); (4) fasilitas belajar, gaya belajar dan minat belajar secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan nilai F-statistic sebesar 9,372 dengan nilai *probability* 0,000 ($p < 0,05$).

- (33) Wahyudin, Nuriah & Winarsih (2017) guru SMA Islam Al-Azhar 4 Kemang Pratama Kota Bekasi dan dosen Universitas Negeri Jakarta dengan judul penelitian *Pengaruh Model Pembelajaran dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Islam Al-Azhar 8 Summarecon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TAI lebih tinggi dari siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional; (2) terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah; (3) hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TAI lebih tinggi dari siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional; (4) Hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TAI lebih rendah dari siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- (34) Hidayat & Widjajanti (2018) mahasiswa dan dosen Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kategori kemampuan berpikir kreatif pada kelas CTL dengan *open ended* berada pada kategori tinggi, sedangkan pada kelas CTL (tanpa menggunakan soal *open-ended*) berada pada kategori sedang; (2) kategori minat belajar, siswa di kedua kelas berada pada kategori tinggi; (3) kategori aspek kemampuan berpikir kreatif untuk kedua kelas memiliki presentase tertinggi pada aspek kelancaran; (4) minat belajarsiswa untuk kedua kelas meningkat secara signifikan; (5) dan pendekatan CTL menggunakan soal *open ended* lebih baik daripada pendekatan CTL ditinjau dari aspek kemampuan berpikir kreatif siswa,

sedangkan pendekatan CTL menggunakan soal *open ended* tidak lebih baik daripada pendekatan CTL ditinjau dari minat belajar siswa.

- (35) Arifin (2018) dosen STIE Mujahidin Tolitoli dengan judul *Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa dengan memerhatikan kreativitas belajar matematika; (2) kreativitas belajar matematika tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika; (3) minat belajar dan kreativitas belajar matematika bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.
- (36) Tahir & Marniati (2018) dosen Universitas Sembilan belas November Kolaka yang berjudul *Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa ditinjau dari Jenis Kelamin (Studi Kasus di MAN 1 Kolaka)*. Hasil penelitian ditemukan pengaruh kreativitas siswa ditinjau dari perbedaan jenis kelamin terhadap prestasi belajar matematika siswa di kelas X MAN 1. Terdapat pengaruh yang searah antara kreativitas siswa ditinjau dari perbedaan jenis kelamin terhadap prestasi belajar matematika siswa di kelas X MAN 1 Kolaka. Hal ini menunjukkan bahwa tingginya kreativitas siswa akan menyebabkan tingginya prestasi belajarnya, demikian sebaliknya.
- (37) Aini, Lesmono & Wahyuni (2018) mahasiswa dan dosen Universitas Jember dengan judul penelitian *Hasil Belajar, Minat dan Kreativitas Siswa SMA pada Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Project Based Learning dengan Memanfaatkan Bahan Bekas*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan bahan bekas berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, (2) model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan bahan bekas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa, dan (3) kreativitas belajar siswa selama menggunakan model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan bahan bekas termasuk dalam kategori cukup kreatif.
- (38) Ningrum, Saputro, & utami (2018) mahasiswa dan dosen Universitas Sebelas Maret dengan judul penelitian *Upaya Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran*

Team Assisted Individualization (TAI) Dilengkapi Lks pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI IPA 3 Semester Genap SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian relevan tersebut digunakan sebagai referensi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsi mengenai pengaruh minat dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini juga menganalisis dan mendeskripsi hubungan antarvariabel yaitu variabel minat belajar (X_1) dengan variabel kreativitas siswa (X_2) serta subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai PAS semester gasal tahun ajaran 2019/2020 muatan pelajaran SBdP seni rupa.

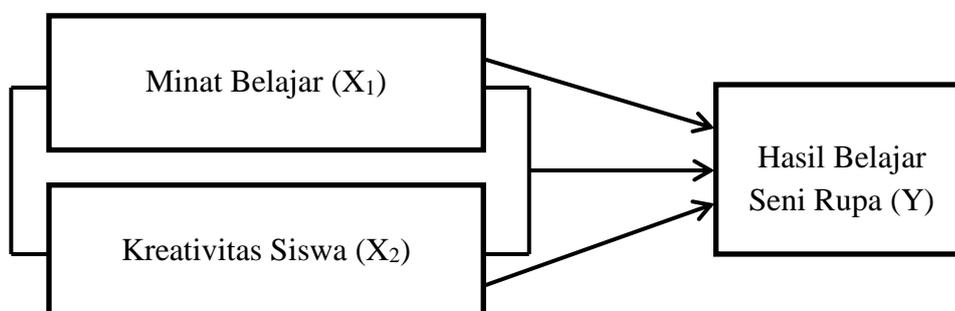
2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh anak setelah mengalami proses kegiatan belajar di sekolah. Perubahan perilaku yang diperoleh anak berupa pengetahuan, keterampilan berpikir dan keterampilan motorik. Keberhasilan belajar ditentukan oleh banyak faktor yang memengaruhi serta mendukung proses pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran menghasilkan suatu perubahan yang didapatkan oleh siswa. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan suatu pembelajaran. Indikator pencapaian hasil belajar dapat ditunjukkan salah satunya dengan menggunakan evaluasi belajar berupa tes atau ulangan harian. Nilai dari evaluasi tersebut dapat diketahui seberapa besar pencapaian hasil belajar seorang siswa. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan

pendidikan adalah dengan memperoleh hasil belajar yang memuaskan, selain itu siswa dapat menambah wawasannya dan juga mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Minat merupakan salah satu faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Minat belajar merupakan dorongan yang kuat pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang disukainya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Minat belajar yang ada pada diri siswa akan membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran. Adanya minat belajar, akan menjadikan siswa belajar dengan baik. Belajar menggunakan minat akan lebih berhasil daripada belajar tanpa minat. Kreativitas merupakan faktor dari dalam diri siswa yang penting dalam menunjang proses pembelajaran. Kreativitas mengandung ide-ide orisinal, cara pandang berbeda, dan kombinasi gagasan-gagasan atau melihat hubungan baru diantara gagasan-gagasan tersebut. Kreativitas dapat diperoleh melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar dan merupakan potensi yang dimiliki oleh siswa. Kreativitas mengandung usaha yang memiliki daya cipta untuk mengombinasikan hal baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga akan ada peningkatan kualitas siswa dalam proses pengembangan diri siswa.

Bagan di bawah ini menunjukkan keterkaitan hasil belajar seni rupa (Y) sebagai variabel terikat, minat belajar (X_1) dan kreativitas siswa (X_2) sebagai variabel bebas. Bagan ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Seorang peneliti yang telah melakukan studi pendahuluan akan menemukan jawaban sementara atas hasil studi pendahuluan. Sugiyono (2017:99) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara pada rumusan masalah, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H₀₁ : Tidak terdapat pengaruh minat terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho=0$)
- H_{a1} : Terdapat pengaruh minat terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho\neq 0$)
- H₀₂ : Tidak terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho=0$)
- H_{a2} : Terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho\neq 0$)
- H₀₃ : Tidak terdapat pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho=0$)
- H_{a3} : Terdapat pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho\neq 0$)
- H₀₄ : Tidak terdapat hubungan minat dengan kreativitas siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho=0$)
- H_{a4} : Terdapat hubungan minat dengan kreativitas siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. ($\rho\neq 0$)

BAB V

PENUTUP

Bab 5 merupakan bab terakhir dalam penelitian skripsi. Bab ini membahas tentang simpulan dan saran penelitian. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal” telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dibuat simpulan dan saran dari penelitian ini. Uraianya sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data 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 dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

(1) Terdapat pengaruh minat terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Pernyataan ini dibuktikan dari pengujian hipotesis pertama yang memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,874 > 1,975$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Kontribusi variabel minat belajar (X_1) dengan variabel hasil belajar SBdP seni rupa (Y) sebesar 8,5%, sisanya 91,5% ditentukan oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

(2) Terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis kedua yang memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,781 > 1,975$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga H_0

ditolak. Kontribusi variabel kreativitas (X_2) dengan variabel hasil belajar SBdP seni rupa (Y) sebesar 12,5%, sisanya 87,5% ditentukan oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

(3) Terdapat pengaruh minat dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($11,397 > 3,053$) sehingga H_0 ditolak. Persentase sumbangan pengaruh minat belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar SBdP seni rupa sebesar 12,5%, sedangkan sisanya sebesar 87,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian.

(4) Terdapat hubungan minat dengan kreativitas siswa kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan korelasi antara minat dengan kreativitas siswa didapat sebesar 0,789 dan 1 dengan taraf signifikansinya $0,000 < 0,05$, karena koefisien mendekati 1, maka dapat disimpulkan bahwa antara minat dengan kreativitas siswa memiliki hubungan yang erat. Angka koefisien yang positif menunjukkan hubungan positif, yaitu jika minat belajar meningkat maka kreativitas siswa juga akan meningkat dan jika minat belajar turun maka kreativitas siswa juga akan menurun.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat oleh peneliti tentang “Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SDN se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal”, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti. Penjelasan tentang saran dalam penelitian ini dapat dilihat pada uraian berikut.

5.2.1 Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas dan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar

khususnya rasa inisiatif siswa serta memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam melahirkan suatu gagasan atau karya baru dan unik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar SBdP seni rupa siswa.

5.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi guru tentang minat dan kreativitas siswa. Guru hendaknya dapat meningkatkan rasa inisiatif siswa dalam pembelajaran SbdP khususnya muatan seni rupa. Hasil penelitian ini hendaknya dapat memotivasi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam melahirkan suatu gagasan atau karya yang baru dan unik.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan penelitian berikutnya dengan objek atau metode penelitian yang berbeda. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar SBdP seni rupa, sehingga dapat menambah pengetahuan baru tentang peningkatan hasil belajar SBdP.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Lesmono, A.D., & Wahyuni, S. 2018. Hasil Belajar, Minat dan Kreativitas Siswa SMA pada Pembelajaran Fisika Menggunakan Model *Project Based Learning* dengan Memanfaatkan Bahan Bekas. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1): 1-7. (diunduh pada 2 Januari 2020).
- Ali, M. & Asrori, M. 2018. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Apritia, C.K. & Barnadip, S.I. 2015. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta. *Jurnal Keluarga*, 1(2): 82-88. (diunduh pada 28 November 2019).
- Arifin, S. 2018. Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1): 59-70. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asfuriyah, S. & Nuswowati, M. 2015. Pengembangan Majalah Sains Berbasis Contextual Learning pada Tema Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Science Education Journal*, 4(1): 739-746. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Aziz, M.A., Rochmad, Wijayanti, K. 2015. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self-Efficacy Siswa Kelas X SMK Teuku Umar Semarang dengan Model Pembelajaran Osborn. *Journal of Mathematics Education*, 4(3): 230-237. (diunduh pada 14 Maret 2020)
- Boty, M. & Handoyo, A. 2018. Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1): 41-55. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Budiwibowo, S. 2016. Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun. *Jurnal Studi Sosial*, 1(1):60-68. (diunduh pada 28 November 2019).
- Chauhan, B.S. 2015. Creativity in Visual Art. *International Journal of Research-*

Granthaalayah, 3(1): 37-40. (diunduh pada 28 November 2019).

Darajaad, R & Fitrayati, D. 2016. Pengaruh Minat Belajar dan Jam Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kesamben Kabupaten Jombang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(3): 1-6. (diunduh pada 4 Juni 2019).

Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.

Darwis, R.H. 2016. Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Ekonomi Prodi Ekonomi Syariah Stain Watampone. *Jurnal Sainifik*, 2(2): 74-85. (dunduh pada 29 Desember 2019).

Djamarah, S.B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ermaita, Pargito, & Pujiati. 2016. Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1): 81-89. (diunduh pada 28 November 2019).

Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit 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. (diunduh pada 29 Desember 2019).

Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hidayat, P.W. & Widjajanti, D.J. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal *Open Ended* dengan Pendekatan CTL. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1): 63-75. (diunduh pada 29 Desember 2019).

Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I.U. 2016. Pengaruh Media Kokami terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. *Science Education Journal*, 5(2): 1217-1226. (diunduh pada 29 Desember 2019).

- Jabar, A. & Budiarti, I. 2016. Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2): 85-90. (diunduh pada 29 Desember 2019)
- James, P. 2014. Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 1(11): 73-100. (diunduh pada 4 Juni 2019).
- Karina, R.M., Syafrina, A., & Habibah, Sy. 2017. Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1):61-77. (diunduh pada 4 Juni 2019).
- Khoiri, W., Rochmad, & Cahyono, A.N. 2013. Problem Based Learning Berbantuan Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Journal of Mathematics Education*, 2(1): 114-121. (diunduh pada 14 Maret 2020)
- Lee, Y., Chao, C., & Chen, C. 2011. 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. *Global Journal of Engineering Education*, 13(3): 140-153. (diunduh pada 4 Juni 2019).
- Listiani, N.M. 2014. Pengaruh Kreativitas dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 2(2): 264-276. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Meynasari, S. & Widiyanto. 2017. Pengaruh Minat dan Cara Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2015/2016. *Economic Education Analysis Journal*, 6(2): 602-611. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Muliawan. 2016. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Mohtar, L.E., Halim, L., & Sulaiman, S. 2015. Dependence on Creativity Characteristics as Observed during the Implementation of Laboratory Activities. *Creative Education*, 6: 1168-1177. (diunduh 28 Desember 2019).
- Ningrum, R.S., Saputro, S., & Utami, B. 2018. *Upaya Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Dilengkapi Lks pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI IPA 3 Semester Genap SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016*. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(1): 69-76. (diunduh pada 2 Januari 2020)
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. 2016. Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1): 128-135. (diunduh pada 4 Juni 2019)
- Nur, J. 2015. Pengaruh Sarana Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tenggarong. *Jurnal Cemerlang*, 3(1): 1-8. (diunduh pada 4 Juni 2019).
- Nuryanto & Binadja, A. 2010. Efektivitas Pembelajaran Kimia dengan Pendekatan Salingtemas Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1): 552-556. (diunduh pada 14 Maret 2020)
- Pamadhi, H. 2016. *Pendidikan Seni di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Pangestu, A.D., Samparadja, H., & Tiya, K. 2015. Pengaruh Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2): 17-26. (diunduh pada 4 Juni 2019).
- Pebrianto, T.T., Noor, M.T., & Supriyanto. 2015. Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Prestasi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMAN Karubaga Kabupaten Tolikara. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 9(2): 1170-1180. (diunduh pada 28 November 2019).
- Poerwanti, dkk. 2009. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Prihatin, M.S. 2017. Fasilitas Belajar, Gaya Belajar, dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6(5): 443-452.(diunduh pada 4 Juni 2019).
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Priyatno, D. 2014. *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, D.T.N. & Isnani, G. 2015. Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 1(2): 118-124. (diunduh pada 28 November 2019).
- Rahmawati, K.P., Djaja, S., & Suyadi, B. 2017. Pengaruh Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2): 61-68. (diunduh pada 28 November 2019).
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru dan Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A.R.C., & Anni, C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rifma. 2016. *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik*. Jakarta: Kencana.
- Rohim, F., Susanto, H., & Ellinawati. 2012. Penerapan Model Discovery Terbimbing pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Unnes Physics Education Journal*, 1(1): 1-5. (diunduh pada 14 Maret 2020)

- Sabrin. 2011. Hubungan Antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kendari. *Jurnal Pendidikan IPS*, 34(1): 53-65. (diunduh pada 2 Januari 2020)
- Setijowati, U. 2016. *Strategi Pembelajaran SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Setyowati, D. & Widana, I.W. 2016. Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal EMASAINS*, V(1): 66-72.(diunduh pada 28 November 2019).
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sobandi, B. 2007. *Model Pembelajaran Kritis dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sriyono, H. 2017. The Effect of Emotional Intelligence and Student Learning Interest on the Achievement of Economic Learning at Madrasah Aliyah in Indonesia. *International Journal of Environmental & Science Education*, 12(10): 2177-2183. (diunduh pada 4 Juni 2019).
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyono, E., Mahanal, S., & Saptasari, M. 2017. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Pembelajaran Biologi Berbasis *Speed Reading-Mind Mapping (SR-MM)*. *Jurnal Pendidikan*, 2(9): 1226-1230. (diunduh pada 28 November 2019).
- Sulistiyani, A., Sugianto, & Mosik. 2016. Metode Diskusi Buzz Group dengan Analisis Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 5(1): 12-17. (diunduh pada 14 Maret 2020)
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suswanto, M., & Roniwijaya, P. 2016. Hubungan Pemanfaatan Fasilitas Praktik dan Minat Siswa dengan dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Listrik Otomotif Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Suruh Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Taman Vokasi*, 4(2): 8-14. (diunduh pada 2 Januari 2020).
- Syafi'if, M. I. 2016. Pengaruh Penyediaan Fasilitas Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi (Studi pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Pademawu Kabupaten Pamekasan). *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 10(1): 12-26. (diunduh pada 28 November 2019)
- Syah, M. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Tahir & Marniati. 2018. Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa ditinjau dari Jenis Kelamin (Studi Kasus di MAN 1 Kolaka). *Journal of Mathematics Education*, 2(2): 279-284. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Thoha, A. 2014. "Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Miftahul Ulum Matesih Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013". *Tesis*. Surakarta: Pascasarjana IAIN. (diunduh pada 28 November 2019).
- Ula, S. 2013. *Revolusi Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Umar, N.H.M., Parmin, & Wusqo, I.U. 2016. Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis *Science Edutainment* terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan. *Science Education Journal*, 5(2): 1288-1297. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (diunduh pada 28 November 2019).

- Wahyudin, Nuriah, T., & Winarsih, M. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Islam Al-Azhar 8 Summarecon. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2): 1-9. (diunduh pada 2 Januari 2020)
- Wilda, Salwah, & Ekawati, S. 2016. Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pedagogy*, 2(1): 134-160. (diunduh pada 29 Desember 2019).
- Zamhuri, A. 2017. Pengaruh Kreativitas Siswa dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1): 120-136. (diunduh pada 29 Desember 2019).