

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya. IPS dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang- cabang ilmu-ilmu sosial (Suyatna, 2008: 64).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang studi yang rumit karena luasnya ruang lingkup dan merupakan gabungan sejumlah disiplin ilmu seperti Ekonomi, Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan apa yang disebut dengan “sipil” perlu ditekankan (Fajar, 2009: 31).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD, SMP yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta aman (Ahmadi dan Amri, 2011: 10).

Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Science*) atau yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu yang membahas hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial

(Ibrahim dan Hidayat, 2003: 35). Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai disiplin operasional yang efektif dan memperhatikan studi tentang manusia di masyarakat dalam situasi global saat ini dapat memainkan peran yang sangat penting. Namun demikian berdasarkan keberadaannya dalam mengajarkan ilmu sosial didominasi oleh proses belajar dengan menggunakan buku teks (Fajar, 2009: 32).

Karakteristik mata pelajaran IPS SMP/ MTS antara lain sebagai berikut.

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan bidang, humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan ilmu sosial yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan adaptasi, dan pengelolaan lingkungan.
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan (Suyatna, 2008: 65).

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik yang memiliki pengetahuan keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta masyarakat dan Negara. Pada hakikatnya, Pengatahuan Sosial dan ilmu- ilmu sosial sebagai suatu mata pelajaran menjadi wahana dan alat bagi siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Siapa diri saya ditengah atau dihadapan orang laian dan masyarakat?
2. Pada masyarakat apa saya berada?
3. Persyaratan- persyaratan apa yang diperlukan diri saya untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa?
4. Apakah artinya menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia?

5. Bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu berikutnya? (Fajar, 2009: 105).

IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu- ilmu sosial: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Antropologi, Filsafat, dan Psikologi Sosial (Suyatna, 2008: 64). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan Kurikulum 2004 mengalami perubahan nama atau sebutan yakni menjadi mata pelajaran Pengetahuan sosial (PS) untuk pendidikan dasar dan ilmu-ilmu sosial untuk pendidikan menengah (Fajar, 2009: 104).

Kajian yang dipelajari dalam Ilmu Sosial sebagai berikut.

1. Sosiologi mempelajari segala hal yang berhubungan dengan aspek hubungan sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan dan lain- lain.
2. Ilmu ekonomi mempelajari proses, perkembangan dan permasalahan yang berhubungan dengan ekonomi.
3. Segala aspek psikologi yang berhubungan dengan sosial dipelajari dalam ilmu psikologi sosial.
4. Aspek budaya perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi.
5. Aspek sejarah yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan kita dipelajari dalam sejarah.
6. Aspek geografi yang memberi efek ruang terhadap kehidupan manusia dipelajari dalam geografi.
7. Aspek politik yang menjadi landasan keutuhan dan kesejahteraan masyarakat dipelajari dalam ilmu politik (Ahmadi dan Amri, 2011: 8).

Beberapa pembagian Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagai berikut.

1. Psikologi, suatu Ilmu Pengetahuan yang mempelajari proses mental dan tingkah laku.
2. Pendidikan, suatu perlakuan atau proses latihan yang terarah dan sistematis menuju ke suatu tujuan.
3. Antropologi, suatu Ilmu Pengetahuan yang mempelajari asal-usul perkembangan jasmani, sosial, kebudayaan serta tingkah laku manusia.
4. Etnologi, suatu studi Antropologi dari aspek sistem sosio-ekonomi dan pewarisan kebudayaan terutama keaslian kebudayaan dan faktor

pertumbuhan perkembangan kebudayaan, serta perubahannya dalam masyarakat primitif.

5. Sejarah, suatu pencatatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi pada suatu bangsa, negara, atau individu.
6. Ekonomi, suatu Ilmu Pengetahuan yang berhubungan dengan produksi, tukar menukar barang produksi, pengelolaan dalam ruang lingkup rumah tangga, perusahaan atau negara.
7. Sosiologi, suatu studi tentang tingkah laku sosial, terutama tentang asal-usul organisasi, instuisi, dan perkembangan masyarakat manusia (Ibrahim dan Hidayat, 2003: 36).

Tujuan pelajaran pengetahuan sosial dan ilmu- ilmu sosial (Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi- Antropologi) antara lain sebagai berikut.

1. Pengembangan kemampuan intelektual siswa, yang berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu.
2. Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, yang berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat yang dinamakan kemampuan sosial.
3. Pengembangan diri sebagai pribadi, berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat, maupun ilmu.
4. Untuk menumbuhkan warga negara yang baik dengan menempatkan siswa dalam konteks kebudayaannya, sehingga pelajaran IPS diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis.
5. Siswa akan memperoleh kesempatan untuk memecahkan konflik interpersonal maupun antar- personal (Fajar, 2009: 107- 108).

IPS memiliki lima tujuan sebagai berikut.

1. IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut di bidang ilmu-ilmu sosial jika nantinya masuk ke perguruan tinggi.
2. IPS yang tujuannya mendidik kewarganegaraan yang baik.
3. IPS yang hakikatnya merupakan suatu kompromi antara satu dan dua tersebut di atas.
4. IPS mempelajari masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum.
5. Menurut pedoman khusus bidang studi IPS, tujuan bidang studi tersebut, yaitu dengan materi yang dipilih, disaring dan disingkronkan kembali maka sasaran seluruh kegiatan belajar dan pembelajaran IPS mengarah pada dua hal yaitu pembinaan warga negara Indonesia dan sikap sosial yang rasional dalam kehidupan (Ahmadi dan Amri, 2011: 9).

Pembelajaran IPS Terpadu dengan guru merupakan hal yang ideal dilakukan. Hal ini disebabkan sebagai berikut.

1. IPS merupakan satu mata pelajaran.
2. Guru dapat merancang skenario pembelajaran sesuai dengan topik yang ia kembangkan tanpa konsolidasi terlebih dahulu dengan guru lain oleh karena itu maka tanggung jawab dipikul guru sendiri (Suyatna, 2008: 79).

Strategi pembelajaran IPS Terpadu berkenaan dengan kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar dan indikator (Ahmadi dan Amri, 2011: 21). Standar kompetensi lintas kurikulum mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan ilmu-ilmu sosial merupakan kecakapan untuk hidup dan belajar sepanjang hayat yang dilakukan dan harus dicapai oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Standar kompetensi lintas kurikulum IPS tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Memiliki keyakinan, menyadari serta menjalankan hak dan kewajiban, saling menghargai dan memberi rasa aman, sesuai dengan agama yang dianutnya.
2. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
3. Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep- konsep, teknik- teknik, pola, struktur, dan hubungan.
4. Memilih, mencari, dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber.
5. Memahami dan menghargai lingkungan fisik, makhluk hidup, dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai- nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
6. Berpartisipasi, berinteraksi aktif dalam masyarakat.
7. Berkreasi dan menghargai karya artistik, budaya dan intelektual.
8. Berpikir logis, kritis, dan lateral dengan memperhitungkan potensi dan peluang untuk menghadapi berbagai kemungkinan.

9. menunjukkan motivasi dalam belajar, percaya diri, bekerja mandiri, dan bekerja sama dengan orang lain (Fajar, 2010: 106).

B. Kreativitas

Kata kreativitas dalam terminologi bahasa sebagaimana termaktub dalam *lisanul-Arab bada'a asy-syai'u, yabda'uhu* berarti membuat dan memulai. Dan *abda'a asy-syai'a* artinya menciptakan sesuatu yang berbeda. Dalam definisi lain, kata kreativitas mengandung makna kemampuan untuk menciptakan atau membuat hal baru (Abu, 2010: 161). Hakikatnya pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Slameto, 2003: 145). Dalam Kamus Bahasa Indonesia kreatif diartikan sebagai hasil daya cipta, hasil daya hayal atau ciptaan buah pemikiran.

Kreativitas adalah gabungan antara kemampuan, kesiapan, mental, dan karakteristik personal, yang jika terdapat pada lingkungan yang sesuai, bias meningkatkan proses selanjutnya untuk menghasilkan hasil- hasil original dan baru, baik yang disebabkan oleh pengalaman- pengalaman masa lalu seseorang (Abu, 2010: 18). Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku (Slameto, 2003: 145). Jadi, kreativitas harus merupakan sebuah ide yang dianggap sebagai sesuatu yang tidak dikenal dan tidak berulang.

Beberapa metode untuk mengembangkan kreativitas tersusun dalam rincian sebagai berikut.

1. Teknik brainstorming
Brainstorming berarti menggunakan otak untuk menghadapi masalah. Brainstorming adalah salah satu metode pengajaran dan pelatihan yang berdasarkan kebebasan berpikir dan digunakan untuk menghasilkan lebih banyak pemikiran untuk menyelesaikan suatu tema dalam sebuah pertemuan singkat.
2. Teknik enam topi
Metode ini dilakukan dengan membagi proses berpikir menjadi enam pola. Setiap pola dianggap sebagai sebuah topi yang dapat dipakai atau dilepas, sesuai dengan cara berpikirnya ketika itu.
3. Teknik empat orang
Teknik ini merupakan teknik yang tidak banyak diterapkan, meskipun memiliki ketenaran khusus pada saat ditemukan.
4. Teknik relaksasi mental dan jasmani
Teknik ini dilakukan dalam posisi duduk dengan tenang.
5. Teknik konsentrasi otak
6. Teknik pertanyaan cerdas
Teknik ini berfungsi untuk memaksimalkan kerja otak dengan melemparkan sejumlah pertanyaan cerdas mengenai sesuatu, yang bertujuan untuk menghasilkan ide baru yang kreatif (Abu, 2010: 105).

Kreativitas ditandai dengan kemampuan cara berfikir divergen, yaitu kemampuan individu untuk mencari berbagai alternative jawaban terhadap suatu persoalan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi gagasan (Ali dan Asrori, 2008: 44). Kreativitas adalah salah satu aspek hakikat manusia. Semua siswa hendaknya diberi kesempatan untuk berkreasi, melakukan pekerjaan kreatif, tanpa adanya standar keberhasilan, tanpa campur tangan guru berupa komentar apalagi penilaian atau kecaman (Nasution, 2006: 77).

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar

(Slameto, 2003: 138). Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing- masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanannya yang berbeda. Guilford (2010: 18) mendefinisikan kreativitas sebagai kontemplasi dalam bingkai yang lebih terbuka, yang hasilnya memiliki keistimewaan yang tidak ada duanya.

Ali dan Asrori (2008: 41) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Abu (2010: 37) menegaskan bahwa kreativitas adalah sistematika unsur- unsur yang berkorelasi dalam formula-formula baru yang sesuai dengan tuntutan khusus atau merupakan buah manfaat tertentu, selama unsur-unsur baru masuk dalam susunan yang satu dengan yang lain, hingga mencapai tingkat solusi yang lebih kreatif.

Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar dalam kecakapan kognitif itu mempunyai hierarki atau bertingkat-tingkat. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah:

- a. informasi non-verbal;
- b. informasi fakta dan pengetahuan verbal;
- c. konsep dan prinsip;
- d. pemecahan masalah dan kreativitas (Daryanto, 2010:108).

Proses kreativitas tidak dapat dipisahkan dari motivasi dan keinginan, serta asimilasi pemikiran pada diri orang yang kreatif. Oleh karena itu, hal tersebut tidak bisa dipisahkan juga dari pribadi orang yang kreatif. Menurut pendapat Guilford (2010: 130), kreativitas berkaitan erat dengan kontemplasi hipotesis yang

dis harmoni, yang menjamin keseluruhan karakter seperti fleksibilitas, kecakapan dan originalitas.

Seiring dengan itu, Ayan (2010: 13) mengemukakan, paling sedikit ada empat dasar pembentuk daya kreatif yang disebutnya dengan CORE sebagai berikut.

1. C mengacu pada keingintahuan sebagai dasar untuk menimbulkan kreatif. Rasa ingin tahu mendorong orang untuk menyelidiki sesuatu yang baru, mencari cara untuk mengerjakan sesuatu dengan lebih baik, mengendalikan dorongan mencipta ataupun bereksperimen.
2. O adalah olah keterbukaan, yang merupakan dasar vital dalam pengembangan daya kreatif.
3. R adalah risiko, yakni keberanian untuk mengambil risiko terhadap pengapdosian gagasan/ ide ataupun hal- hal baru.
4. E mengacu pada pengertian energi sebagai pendorong kerja dan pemacu hasrat.

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang kreativitas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi.

Abu (2010:37) mendefinisikan kreativitas sebagai inisiatif yang diperlihatkan oleh seseorang dalam bentuk kemampuan seseorang untuk keluar dari system yang normal, yaitu melalui kontemplasi dengan mengikuti satu model pemikiran baru.

Beberapa teori dalam bidang kreativitas yaitu sebagai berikut.

1. Teori korelatif
Pencetus teori ini adalah Maltzman dan Mednick. Keduanya menegaskan bahwa kreativitas adalah sistematika unsur-unsur berkorelasi dalam formula-formula baru yang sesuai dengan tuntutan khusus atau merupakan buah manfaat tertentu.

2. Teori Gestal dalam kreativitas
Pencetus teori ini adalah Wertheimer. Ia berpendapat bahwa pemikiran kreatif biasanya dimulai bersamaan dengan suatu masalah. Secara spesifik masalah tersebut adalah salah satu aspek yang tidak sempurna.
3. Teori behavioral
Teori ini, Cropley mengatakan bahwa para pendukung teori ini berusaha mempelajari gejala kreativitas sesuai dengan jalur- jalur utama orientasi mereka yang beramsumsi bahwa aktivitas atau perilaku manusia pada intinya adalah masalah pembentukan hubungan antara indikasi- indikasi dan respon.
4. Teori analisis psikologi terhadap kreativitas
Freud menafsirkan kreativitas sesuai konsep sublimasi atau menyinggikan diri. Artinya, dorongan seksual dapat disublimasi ketika dipendam.
5. Teori Guilford
Teori ini biasa disebut dengan teori tanda atau fungsional, karena bergantung secara pokok pada akal.
6. Pendekatan kemanusiaan untuk menafsirkan kreativitas
Pendekatan ini diwakili oleh banyak ilmuwan. Pada pendekatan ini menitikberatkan pada fisik manusia yang mencakup berbagai kebutuhan dalam berkomunikasi, hangat penuh dengan kepercayaan, perasaan, dan saling menghormati.

Slameto (2003: 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi dapat dikenal melalui pengamatan ciri- ciri sebagai berikut.

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
3. Panjang akal.
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
8. Berpikir fleksibel.
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak.
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Kreativitas dapat kita kembangkan sesuai kemauan diri, namun dalam mengembangkan kreativitas kita memerlukan dukungan-dukungan dari orang lain.

Beberapa faktor yang mendukung berkembangnya potensi kreativitas, antara lain sebagai berikut.

1. Remaja sudah mampu melakukan kombinasi tindakan secara proporsional berdasarkan pemikiran logis.
2. Remaja sudah mampu melakukan kombinasi objek- objek secara proporsional berdasarkan pemikiran logis.
3. Remaja sudah memiliki pemahaman tentang ruang relatif.
4. Remaja sudah memiliki pemahaman tentang waktu relatif.
5. Remaja sudah mampu melakukan pemisahan dan pengendalian variabel.
6. Remaja sudah mampu melakukan abstraksi reflektif dan berpikir hipotesis.
7. Remaja sudah memiliki diri ideal.
8. Remaja sudah menguasai bahasa abstrak (Ali dan Asrori, 2008: 50).

Ketiga faktor di atas akan diuraikan sebagai berikut.

1. Sikap individu mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru.
2. Kemampuan dasar yang diperlukan mencakup berbagai kemampuan berpikir konvergen dan divergen yang diperlukan. Osborn (2010: 124) memperkenalkan sepuluh tahap pengajaran pemecahan masalah yang kreatif bagi orang dewasa.
 - a. Memikirkan keseluruhan tahap dari masalah.
 - b. Memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan.
 - c. Memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu.
 - d. Memilih sumber-sumber data yang paling memungkinkan.
 - e. Memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut.
 - f. Memiliki gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan.
 - g. Memikirkan segala kemungkinan cara pengujian.
 - h. Memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji.
 - i. Membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.
 - j. Mengambil keputusan.
3. Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas diantaranya sebagai berikut.
 - a. Melakukan pendekatan “*inquiry*”
 - b. Menggunakan teknik-teknik sumbang saran
 - c. Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif
 - d. Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

Seseorang kreator adalah pribadi yang memiliki rambu-rambu dan sifat-sifat tertentu. Sifat yang harus dimiliki oleh seseorang untuk mewujudkan kreativitasnya, sebagai berikut.

1. Memiliki kepercayaan yang besar terhadap diri sendiri dan mampu merencanakan.
2. Melontarkan pertanyaan, bersikap ragu dan menolak terhadap kesalahan dan konklusi, sehingga memunculkan keinginan kuat untuk mencari jawaban dan melakukan pengkajian ulang.
3. Menjauhkan diri dari kemapanan, kenyamanan dan rutinitas kerja.
4. Tidak bersikap fanatik dan memaksakan kehendak serta pendapatnya kepada orang lain untuk menerimanya.
5. Melakukan penelitian dan penelahan terhadap kejadian.
6. Memiliki kemampuan menata gagasan/ ide dan mengekspresikannya secara berkesinambungan.
7. Mampu mengajukan banyak solusi terhadap tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.
8. Bersemangat untuk menupayakan dan merealisasikan gagasan/ ide dan karya-karya baru yang diyakini akan mencapai keberhasilan.
9. Memiliki beragam kecenderungan dan kompetensi;
10. Memiliki kemampuan dalam memikul tanggung jawab.
11. Memiliki pemikiran positif terhadap diri sendiri (Agung, 2010:16).

Tingkatan- tingkatan kreativitas menurut (Abu, 2010:24) sebagai berikut.

1. Ekspresif.
2. Produktif.
3. Inovatif.
4. Kreatif.
5. Iluminasi.

Sekolah dapat menolong siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus mengembangkan kreativitas. Slameto (2003: 152) langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Menolong siswa mengenal masalah- masalah untuk dipecahkan.
2. Menolong siswa menemukan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang perlu untuk memecahkan masalah.

3. Menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah-masalah.
4. Menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas-asas, dan metode pada masalah tersebut.
5. Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis.
6. Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas.

Agung (2010: 16) mengemukakan paling sedikit terdapat tujuh aspek dalam mengembangkan kreatif sebagai berikut.

1. Verbal/ linguistik, berupa kemampuan memanfaatkan kata secara lisan dan tertulis.
2. Matematis/ logis, berupa kemampuan memanfaatkan sistem angka dan konsep logis.
3. Spatial, berupa kemampuan melihat dan memanfaatkan pola dan desain ruangan.
4. Musikal, berupa kemampuan mengerti dan memanfaatkan konsep musik seperti nada, irama, dan keselarasan.
5. Kinestesis tubuh, berupa kemampuan memanfaatkan tubuh dan gerakan.
6. Intrapersonal, berupa kemampuan memahami pikiran, perasaan, dan perilaku diri sendiri.
7. Interpersonal, berupa kemampuan memahami orang lain, pikiran serta perasaan mereka.

Cara membimbing perkembangan anak-anak kreatif, sebagai berikut.

1. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreasinya.
2. Mengakui dan menghargai gagasan- gagasan anak.
3. Menjadi pendorong bagi anak untuk mewujudkan gagasannya.
4. Membantu anak untuk memahami divergensinya dalam berpikir dan bertindak.
5. Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan- gagasannya (Ali dan Asrori, 2008: 34).

Kreativitas memang tidak dapat muncul begitu saja. Namun juga bukan berarti bahwa setiap orang tidak memiliki kreativitas, karena sebenarnya daya itu ada dalam setiap orang, tetapi harus digali dan ditumbuhkan. Salah satu usaha untuk menumbuhkembangkan kreativitas, dapat dimulai hobi yang dimilikinya (Budi,

2002: 212). Ada beberapa faktor pendorong munculnya kreativitas. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1. Banyak mengkaji.
2. Pengamatan secara seksama.
3. Tingkat keberagaman pemikiran.
4. Tingkat kekayaan fantasi.
5. Tingkat penghargaan terhadap waktu.
6. Tingkat berlatih cara- cara diskusi yang metodologis.
7. Bonus- bonus, baik berupa maknawi atau materi yang memiliki pengaruh besar dalam merangsang kreativitas (Abu, 2010: 48)

Ali dan Asrori (2008: 51) mengemukakan bahwa proses kreatif itu memiliki empat tahapan, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Yusuf (2010: 27) berpendapat bahwa terdapat empat fase dalam proses kreativitas sebagai berikut.

1. Fase persiapan
Pada fase ini, seorang yang kreatif berkesempatan untuk mendapatkan banyak data, keterampilan, dan pengalaman yang dapat membuatnya menguasai objek kreativitas atau menentukan masalah. Pentingnya fase ini ditegaskan oleh berbagai hasil riset eksperimen yang dilakukan dua ilmuwan, Wallace dan Stein.
2. Fase inkubasi
Ini adalah fase yang identik dengan usaha keras yang dikerahkan oleh seorang yang kreatif dalam memecahkan masalah atau manggapai objek yang sedang dipikirkan.
3. Fase iluminasi
Fase ini digambarkan sebagai fase perbuatan detail dan akurat otak dalam proses penciptaan. Fase ini mencakup penyiapan pelita kreativitas atau kesempatan untuk melahirkan ide baru untuk memecahkan masalah atau mengkristalisasikan ide umum untuk berkreasi.
4. Fase implementasi
Ini adalah fase final yang mencakup penerapan ide inovatif terhadap ilmu dan standarisasi, membentuk dan menjelaskan ide umum dalam seni.

C. Hasil Belajar

1. Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). “ Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan” (Hakim, 2005: 1).

Pengertian di atas sangat jelas untuk dapat mengetahui tujuan belajar. Tujuan belajar hakikatnya adalah proses perubahan kepribadian meliputi kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan itu bersifat menetap dalam tingkah laku sebagai hasil latihan atau pengalaman (Ahmadi dan Amri, 2011: 1). Belajar merupakan suatu proses, yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*) (Walgito, 2010: 185). Belajar harus dihayati oleh orang yang sedang belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 37). Belajar juga memiliki tiga unsur diantaranya sebagai berikut.

1. Motif untuk belajar.
2. Tujuan yang akan dicapai.
3. Situasi yang mempengaruhi (Salam, 2004: 4).

Suryabrata (2002: 231) belajar yang sebaik- baiknya adalah dengan mengalami; dan dalam mengalami itu si pelajar mempergunakan pancainderanya.

Lima prinsip belajar sebagai berikut.

1. Mengenal betul apa yang menarik untuk kita.
2. Kenalilah kepribadian diri sendiri.
3. Rekam semua informasi dalam kata.
4. Belajar bersama orang lain.
5. Hargai diri sendiri (Hamzah, 2006: 184).

Belajar secara sederhana dikatakan sebagai proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu (Irwanto, 2002: 105).

Beberapa prinsip belajar menurut Hakim (2005: 2) adalah sebaagai berikut.

- a. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas.
- b. Proses belajar akan terjadi bila seseorang dihadapkan pada situasi problematis.
- c. Belajar dengan pengertian akan lebih bermakna daripada belajar dengan hafalan.
- d. Belajar merupakan proses yang kontinu.
- e. Belajar memerlukan kemauan yang kuat.
- f. Keberhasilan belajar ditentukan oleh banyak faktor.
- g. Belajar secara keseluruhan akan lebih berhasil daripada belajar dengan terbagi- bagi.
- h. Proses belajar memerlukan metode yang tepat.
- i. Belajar memerlukan kesesuaian antara guru dan murid.
- j. Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri.

Senada dengan prinsip yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006: 42)

sebagai berikut.

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan
- c. Berpengalaman
- d. Pengulangan
- e. Tantangan

- f. Balikan dan penguatan
- g. Perbedaan individual.

Belajar banyak sekali faktor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, sebagai berikut.

- a. Faktor-faktor stimuli belajar.
- b. Faktor- faktor metode belajar.
- c. Faktor- faktor individual (Soemanto, 2010: 113).

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak alain adalah hasil belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar itu suatu proses, dan bukan suatu hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan intergratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan (Soemanto, 2006: 105).

2. Hasil Belajar

Hamalik (2001: 31) menyatakan bahwa hasil- hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, abilitas, dan keterampilan. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri tertentu. Sedangkan menurut Kusnandar (2009: 276) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur, seperti tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.

Darmadi (2010: 186) mengemukakan ciri-ciri perubahan tersebut sebagai berikut.

- a. Perubahan bersifat intensional, dalam arti pengalaman atau praktik latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan.
- b. Perubahan bersifat positif, dalam arti sesuai dengan yang diharapkan atau kriteria keberhasilan baik dipandang dari segi peserta didik maupun segi guru.
- c. Perubahan bersifat efektif, dalam arti perubahan hasil belajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat diproduksi dan dipergunakan seperti dalam pemecahan masalah.

Hasil belajar sebuah proses pembelajaran adalah suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar yang diakhiri dengan evaluasi hasil belajar dan diperolehnya kemampuan bagi siswa. Salah satu cara untuk melihat hasil belajar adalah dengan evaluasi. Menurut Kukuh (2010: 32) menyatakan: evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa. Hasil belajar ranah kognitif terdiri dari enam kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil keterampilan (Nasution, 2006: 69).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Setiap proses pembelajaran akan terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seseorang, artinya merupakan hasil yang telah dicapai dari yang dilakukan atau

dikerjakan. Dilihat dari sudut pandang guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dan dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar juga dikemukakan oleh Hakim (2005: 6) sebagai berikut.

- a. Faktor internal yaitu faktor dari dalam diri individu itu sendiri.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat di luar individu yang bersangkutan.

Faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi 4 (empat) yaitu (a) bahan atau materi yang dipelajari; (b) lingkungan; (c) faktor instrumental; dan kondisi peserta didik. Faktor-faktor tersebut baik secara terpisah maupun bersama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik (Darmadi, 2010: 187).

Djamarah (2010: 108) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar diantaranya sebagai berikut.

- a. Tujuan.
- b. Guru.
- c. Anak didik.
- d. Kegiatan pengajaran.
- e. Bahan dan alat evaluasi.

Menurut Niken (2009: 66) pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

- a. Kesiapan belajar
Kesiapan belajar merupakan kondisi awal kegiatan belajar baik kesiapan fisik maupun kesiapan psikologis.
- b. Motivasi
Motivasi merupakan motif yang sudah menjadi aktif saat orang melakukan suatu aktivitas. Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan.
- c. Keaktifan siswa
Siswa yang melakukan belajar adalah siswa yang harus aktif dan tidak boleh pasif. Dengan bantuan guru siswa harus mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.
- d. Mengalami sendiri
Siswa hendaknya tidak hanya tau secara teoritis, tetapi juga secara praktis sehingga akan diperoleh pemahaman yang mendalam.
- e. Pengulangan
Agar materi semakin mudah di ingat perlu diadakan latihan yang berarti siswa mengulang materi yang dipelajari.
- f. Balikan dan penguatan
Balikan adalah masukan yang sangat penting bagi siswa maupun guru. Penguatan adalah tindakan yang menyenangkan dari guru terhadap siswa yang telah berhasil untuk melakukan sesuatu perbuatan belajar.

Menurut Kuku (2010: 34) secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut.

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor biologis dan faktor psikologis yang dikategorikan sebagai faktor biologis antara lain: usia, kematangan, dan kesehatan, sedangkan faktor psikologis diantaranya yaitu: kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor manusia dan faktor non-manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan

untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai satu materi atau belum (Kusnandar, 2009: 277).

Beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Menurut Nasution (2006: 65) untuk mendapatkan hasil belajar kognitif seseorang memiliki 6 (enam) tingkatan kognitif, sebagai berikut.

- a. Informasi (materi pembelajarn) yang telah dicapai sebelumnya.
- b. Pemahaman (*comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui penerjemahan materi pembelajaran.
- c. Penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit. Ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori.
- d. Analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (proposal), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi).
- f. Penilaian (*evaluation*), yaitu mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu.

D. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode dan teknik. Konsep model pembelajaran lahir dan berkembang dari pakar psikologi dengan pendekatan dalam *setting* eksperimen yang dilakukan. Trianto (2009 : 23) menyebutkan model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut sebagai berikut.

- (1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
- (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Suatu model pembelajaran, menurut Trianto (2009 : 24-25) suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut.

- (1) Valid (*Sahih*), yaitu model yang dikembangkan didasarkan pada rasional yang kuat dan terdapat konsistensi internal.
- (2) Praktis, yaitu para ahli dan praktisi menyatakan bahwa model tersebut dapat dikembangkan dan diterapkan.
- (3) Efektif, yaitu secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

E. Model Pembelajaran Kooperatif TAI

Model pembelajaran kooperatif TAI memiliki delapan komponen sebagai berikut.

- (1) *Teams*, yaitu pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas 4 sampai 5 peserta didik,
- (2) *Placement Test*, yaitu pemberian pre-tes kepada peserta didik atau melihat rata-rata nilai harian peserta didik agar guru mengetahui kelemahan peserta didik pada bidang tertentu,
- (3) *Student Creative*, melaksanakan tugas dalam suatu kelompok dengan menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya,
- (4) *Team Study*, yaitu tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan

guru memberikan bantuan secara individual kepada peserta didik yang membutuhkan. (5) *Team Scores and Team Recognition*, yaitu pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan memberikan kriteria penghargaan terhadap kelompok yang berhasil secara cemerlang dan kelompok yang dipandang kurang berhasil dalam menyelesaikan tugas. (6) *Teaching Group*, yakni pemberian materi secara singkat dari guru menjelang pemberian tugas kelompok. (7) *Fact Test*, yaitu pelaksanaan tes-tes kecil berdasarkan fakta yang diperoleh peserta didik. (8) *Whole-Class Units*, yaitu pemberian materi oleh guru kembali diakhir waktu pembelajaran dengan strategi pemecahan masalah (Slavin, 1995: 87).

Model pembelajaran kooperatif TAI, siswa belajar dengan bantuan lembar diskusi secara berkelompok, berdiskusi untuk menemukan dan memahami konsep-konsep. Sesama anggota kelompok berbagi tanggung jawab. Hasil belajar kelompok dibandingkan dengan kelompok lain untuk memperoleh penghargaan berupa pujian (misalnya kelompok super, hebat atau kelompok baik) dari guru. Penerapan model pembelajaran kooperatif TAI lebih menekankan pada penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu dan memperoleh kesempatan yang sama untuk berbagi hasil setiap anggota kelompok (Slavin, 1995: 97).

Menurut Suyitno (2002: 37) langkah-langkah pembelajaran kooperatif TAI adalah sebagai berikut.

- a. Menyiapkan bahan ajar.
- b. Membentuk kelompok kecil yang heterogen.
- c. Memberikan pre test pada pertemuan pertama.
- d. Pada setiap pertemuan, guru memberikan materi secara singkat, kelompok mengerjakan soal yang terdapat dalam lembar diskusi, guru memberikan bantuan secara individu bagi yang memerlukan, ketua kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan setiap anggota kelompok, dan guru menerangkan kembali materi yang bersangkutan dengan menekankan strategi pemecahan masalah.
- e. Memberikan post test pada pertemuan terakhir.

Beberapa strategi untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif TAI.

- a. Pembagian kelompok
Kelompok siswa yang terdiri atas empat sampai lima orang ini lebih efektif dibanding dengan jumlah siswa yang lebih banyak karena pembagian tugas lebih terencana dan masing-masing siswa lebih mencurahkan waktu untuk tugasnya. Pembentukannya kelompok sebaiknya dilakukan oleh guru agar kemampuan siswa dalam kelompok merata.

b. Pembagian tugas struktur

Dengan pembagian tugas untuk masing-masing siswa perlu dilakukan oleh guru agar tidak terjadi pengelakan tugas.

c. Tanggung jawab bersama

Dengan pemberian tugas kepada masing-masing siswa secara langsung, siswa akan lebih merasa bertanggung jawab bukan hanya atas dirinya tetapi juga pada kelompoknya karena keberhasilan kelompok terletak pada keberhasilan masing-masing individu (Mulyani, 2006: 38).

Menurut Ibrahim (2002: 8) pembelajaran kooperatif TAI memberi keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun kelompok bawah yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa yang pandai ikut bertanggung jawab membantu yang lemah dalam kelompoknya. Dengan demikian siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilannya karena dengan mengajarkan sesuatu yang baru dipelajarinya, maka seseorang akan lebih bisa menguasai dan menginternalisasi pengetahuan dan ketrampilan yang dimilikinya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami materi pelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Kunci model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization* adalah penerapan bimbingan antar teman.

Adapun kekurangan pembelajaran TAI diantaranya adalah siswa kelompok atas akan merasa dimanfaatkan tanpa bisa mengambil manfaat apa-apa dalam kegiatan belajar kooperatif karena rekan-rekan mereka dalam kelompok tidak lebih pandai dari dirinya, sedangkan pada siswa kelompok bawah akan merasa minder, merasa hanya seperti benalu dalam kelompoknya. Oleh karena itu perlu dijelaskan kepada seluruh siswa tentang manfaat-manfaat yang akan mereka peroleh baik pada kelompok atas ataupun kelompok bawah jika mereka menerapkan pembelajaran kooperatif TAI. Ada beberapa alasan perlunya menggunakan model pembelajaran kooperatif TAI untuk dikembangkan diantaranya adalah sebagai variasi model pembelajaran agar hasil belajar dapat tercapai, selain itu dalam model pembelajaran ini tidak ada persaingan antar siswa karena siswa saling bekerjasama untuk menyelesaikan masalah dalam mengatasi cara berpikir yang berbeda sehingga siswa tidak hanya mengharap bantuan dari guru tetapi siswa juga termotivasi untuk belajar cepat dan akurat pada seluruh materi serta guru setidaknya akan lebih mudah dalam pemberian bantuan secara individu (Slavin, 1995: 98).

F. Kerangka Pikir

Bagi seorang siswa, keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil belajar. Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar baik faktor internal maupun

eksternal. Hasil belajar akan optimal jika ada minat dari siswa untuk belajar, karena minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha belajar yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih dan serius serta tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan karena seseorang yang berminat terhadap aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dan perasaan senang.

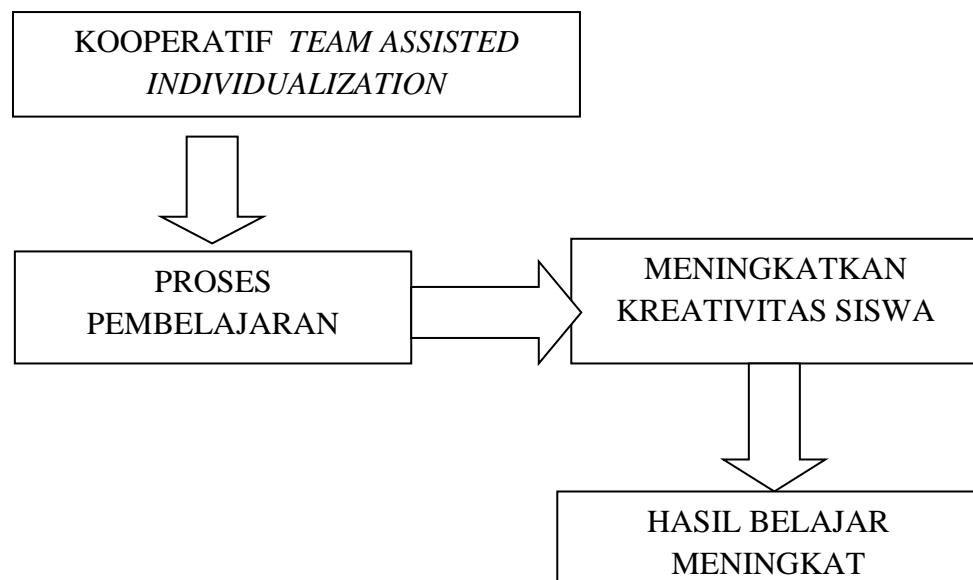
Guru dan anak didik adalah padanan frase yang serasi dan seimbang. Keduanya berada dalam hubungan kejiwaan yang saling membutuhkan. Seorang guru tidak hanya dituntut dalam penguasaan materi saja dalam proses pembelajaran, namun penting juga seorang guru apabila dapat menguasai kelas dan mengelolanya dengan baik dalam proses pembelajaran baik melalui metode, maupun media yang digunakan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran seorang guru dalam menentukan proses belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif TAI dapat meningkatkan kreativitas siswa seperti keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kreativitas belajar merupakan salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Kemampuan ini dilandasi oleh kemampuan intelektual dan juga didukung oleh faktor- faktor afektif dan psikomotor. Dengan demikian bila kreativitas siswa tinggi, maka hasil belajar yang dicapai siswa juga tinggi. Sebaliknya, bila kreativitas belajar siswa rendah, maka hasil belajar yang dicapai siswa pun akan rendah.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan menjalin komunikasi timbal balik antara guru sebagai pengajar atau pembimbing dan siswa sebagai pelajar. Guru harus memperhatikan konsep-konsep yang telah dikuasai oleh siswa. Siswa harus aktif sendiri termasuk bagaimana strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau nilai. Guru hanya memberi acuan agar siswa aktif dan mendominasi dalam pembelajaran.

Tujuan dilakukannya kegiatan belajar mengajar adalah untuk merubah perilaku sikap dan pengetahuan siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu yang dinyatakan dalam bentuk hasil belajar siswa baik berupa angka (kuantitatif) atau huruf (Kualitatif) yang diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Ada peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran kooperatif TAI pada siswa kelas VII 4 Semester Genap SMP Negeri 1 Gadingrejo Kab. Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan Model Pembelajaran kooperatif TAI pada siswa kelas VII 4 Semester Genap SMP Negeri 1 Gadingrejo Kab. Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012.