

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Hakikat Belajar**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu. Perubahan seseorang yang asalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan hasil proses belajar. Perubahan yang dialami seseorang dari belum bisa mengerjakan sesuatu menjadi bisa mengerjakan sesuatu disebabkan karena proses latihan yang bersifat kontinu dan fungsional. Berbagai macam perubahan yang diakibatkan hasil belajar ini memiliki tujuan dan terarah.

Berikut dapat didefinisikan ciri-ciri kegiatan belajar sebagai berikut:

- a. Belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial.
- b. Perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama.
- c. Perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu.

Gagne dalam Kokom (2013, hlm.2) mendefinisikan “belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat atau nilai dan perubahan kecenderungannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja)”.

Menurut Sunaryo dalam kokom (2013, hlm.2) “belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Senada dengan yang dikemukakan Antony Robbins, Jerome Brunner dalam Trianto (2013, hlm.15) bahwa “belajar adalah suatu

proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya”.

Definisi belajar secara lengkap dikemukakan oleh Slavin dalam Trianto (2013, hlm.16), yang mendefinisikan belajar sebagai:

*Learning is usually defined as a change in a individual caused by experience. Change caused by development (such as growing taller) are not instance of learning. Neither are characteristics of individuals that are present at birth (such as reflexes and responds to hunger or pain). However, humans do so much learning from the day of their birth (and some say earlie) that learning and development are inseparably linked.* Artinya belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang mendapat sebelum lahir. Antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

Jadi, berdasarkan uraian diatas belajar adalah suatu proses perjalanan yang ditempuh seorang manusia dengan berbagai cara yang dilaluinya, baik jatuh bangun dalam kegagalan sampai akhirnya manusia itu bisa berhasil untuk mencapai tujuan yang di targetkannya.

## **2. Prinsip-prinsip Belajar**

Dalam melaksanakan pembelajaran agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran bila diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang optimal. Selain itu, akan meningkatkan kualitas pembelajaran sistem instruksional yang berkualitas tinggi.

Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skills*) bermasyarakat melalui keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial, juga yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar meliputi:

a. Prinsip Kesiapan

Tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan pelajar. Apakah dia sudah dapat mengonsentrasikan pikiran atau apakah kondisi fisiknya sudah siap untuk belajar

b. Prinsip Asosiasi

Tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya pengetahuan yang sudah dimiliki, pengalaman, tugas yang akan datang, masalah yang pernah dihadapi, dll.

c. Prinsip Latihan

Pada dasarnya mempelajari sesuatu itu perlu berulang-ulang atau diulang-ulang, baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan, bahkan juga dalam kawasan afektif. Makin sering diulang makin baiklah hasil belajarnya.

d. Prinsip Efek (Akibat)

Situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Situasi emosional itu dapat disimpulkan sebagai perasaan senang atau tidak senang selama belajar.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010, hlm.54), terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yang digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, antara lain: faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), dan faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, antara lain: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, Disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Menurut Ngalim (2013, hlm.102) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu :

- a. Faktor Sosial meliputi : faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial
- b. Faktor individual antara lain : kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.

## **B. Tinjauan Tentang Lingkungan Masyarakat**

Lingkungan belajar merupakan salah satu bagian dalam proses belajar untuk mencapai tujuan belajar, dimana lingkungan tersebut akan mempengaruhi kegiatan belajar-mengajar di sekolah (Winarno dalam Haimatunnisa, 2017). Menurut Wahyuningsih dan Djazari dalam Halimatunnisa (2017), lingkungan belajar merupakan lingkungan yang berpengaruh terhadap proses belajar baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan tersebut akan mempengaruhi individu dan sebaliknya, individu juga dapat mempengaruhi lingkungan (Yusuf dalam Halimatunnisa, 2017).

Siswa akan berinteraksi dengan lingkungan pada saat proses belajar. Lingkungan menyediakan rangsangan terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi dapat terjadi perubahan tingkah laku pada individu. Perubahan tingkah laku yang terjadi bisa merupakan perubahan yang positif dan juga bisa negatif. Saat proses belajar siswa membutuhkan lingkungan yang nyaman, tenang, jauh dari kebisingan dan tentunya harus mendukung untuk belajar. Lingkungan yang kondusif diperlukan agar siswa dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat menyerap pelajaran dengan mudah. Lingkungan yang kurang kondusif akan mengganggu proses belajar sehingga siswa akan terhambat dalam menyerap pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik “Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna atau pengaruh tertentu kepada individu” (Oemar Hamalik, 2012, hlm. 195). Lingkungan meliputi semua kondisi–kondisi dalam dunia ini yang dalam cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau *life processes* kita kecuali gen-gen, dan bahkan gen-gen dapat pula dipandang sebagai menyiapkan lingkungan

bagi gen yang lain (Sertain dalam Dalyono, 2005, hlm. 132). Lingkungan Belajar oleh para ahli sering disebut sebagai lingkungan pendidikan. Menurut Arif Rochman, “Lingkungan pendidikan merupakan segala sesuatu yang melingkupi proses berlangsungnya pendidikan” (Arif Rochman, 2009, hlm. 195).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Lingkungan Belajar merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar siswa yang berpengaruh terhadap tingkah laku dan perkembangan dalam proses belajar.

Manusia sebagai makhluk sosial pasti akan selalu bersentuhan dengan lingkungan sekitar. Lingkungan inilah yang secara langsung/tidak langsung dapat mempengaruhi karakter/sifat seseorang. Lingkungan secara sempit diartikan sebagai alam sekitar di luar diri manusia atau individu. Sedangkan secara arti luas, lingkungan mencakup segala material dan stimulus di dalam dan di luar individu, baik yang bersifat fisiologis, psikologis, maupun sosio kultural. Secara fisiologis, lingkungan meliputi kondisi dan material jasmaniah di dalam tubuh. Secara psikologis, lingkungan mencakup segenap yang diterima oleh individu mulai sejarah sejak dalam kondisi konsensi, kelahiran, sampai kematian. Secara sosio kultural, lingkungan mencakup segenap stimulus, interaksi dan dalam hubungannya dengan perlakuan ataupun karya orang lain (Dalyono, 2005, hlm. 129).

Masyarakat adalah lingkungan tempat tinggal anak. Mereka juga termasuk teman-teman bergaul di luar lingkungan sekolah. Kondisi orang-orang di desa atau kota tempat anak tinggal juga turut mempengaruhi perkembangan jiwanya (Dalyono, 2005, hlm. 131). Menurut Slameto (2010, hlm. 69) menyatakan bahwa “masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat”. Banyak waktu dihabiskan di lingkungan masyarakat selain di dalam keluarga, interaksi dengan beberapa faktor di masyarakat dapat memberikan pengaruh yang besar dalam diri individu.

Menurut Slameto (2010, hlm. 70-71) faktor yang mempengaruhi belajar siswa dalam masyarakat meliputi:

1. Kegiatan siswa dalam masyarakat  
Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa mengikuti kegiatan kemasyarakatan terlalu banyak dan tidak bijaksana dalam mengatur waktunya, maka akan mengganggu waktu belajar siswa sehingga akan berdampak pada hasil prestasi belajar siswa.
2. Mass media  
Termasuk dalam mass media adalah bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku, komik, internet dan lain-lain. Mass media yang baik akan memberi pengaruh baik terhadap siswa serta belajarnya, dan sebaliknya.
3. Teman bergaul  
Pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu pula sebaliknya, teman bergaul yang buruk akan mempengaruhi yang bersifat buruk juga.
4. Bentuk kehidupan masyarakat  
Kehidupan masyarakat di sekitar siswa yang tidak kondusif dapat mempengaruhi belajar siswa. Sebaliknya jika di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang berpendidikan dan memiliki moral yang baik, maka akan mendorong anak lebih giat belajar karena anak merasa termotivasi dan ingin menjadi atau melebihi mereka.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat merupakan lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. Dimana siswa dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman bergaul serta mengenal bentuk kehidupan masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat yang kondusif akan mempengaruhi minat belajar siswa sehingga prestasi belajarnya akan lebih maksimal.

## **C. Kemampuan Berfikir Kreatif**

### **1. Pengertian Berfikir Kreatif**

Menurut model struktur intelek oleh Guilford (dalam Munandar, 2009, hlm. 167), “Berfikir divergen (disebut juga berfikir kreatif) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian”. Pemikiran kreatif akan membantu orang untuk meningkatkan kualitas dan keefektifan pemecahan masalah dan hasil pengambilan keputusan yang dibuat (Evans, 1991, hlm. 29). “Definisi kemampuan berfikir secara kreatif (dalam Iskandar, 2009, hlm. 88) dilakukan dengan menggunakan pemikiran dalam mendapatkan idea-idea yang baru, kemungkinan yang baru, ciptaan yang baru berdasarkan kepada keaslian dalam penghasilannya.”

Menurut Supriadi (dalam Riyanto, 2010, hlm. 229), “ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan ke dalam ciri kognitif dan non kognitif. Ke dalam ciri kognitif termasuk empat ciri berfikir kreatif yaitu orisinalitas, fleksibel, kelancaran dan elaborasi”.

Berdasarkan pada uraian yang telah dikemukakan dapat dirumuskan pengertian berfikir kreatif adalah kemampuan berfikir yang sifatnya baru yang diperoleh dengan mencoba-coba dan ditandai dengan keterampilan berfikir lancar (*fluency*), berfikir luwes/lentur (*flexibility*), berfikir asli (*originality*), dan berfikir memerinci (*elaboration*).

## 2. Indikator Berfikir Kreatif

Kepekaan berfikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah ditentukan para ahli, salah satunya menurut Torrance dalam Herdian (2010), kemampuan berfikir kreatif terbagi menjadi tiga hal yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu menghasilkan banyak ide dalam berbagai kategori/bidang
- b. *Originality* (keaslian), yaitu memiliki ide-ide baru untuk memecahkan persoalan
- c. *Elaboration* (penguraian), yaitu kemampuan memecahkan masalah secara detail.

Menurut model Williams (dalam Munandar, 2009, hlm. 192) perilaku siswa yang termasuk dalam keterampilan kognitif kreatif sebagai berikut :

**Tabel 2.1**  
**Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif**

Pengertian	Perilaku
<p><b>Berfikir Lancar (<i>fluency</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban.</li> <li>b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan sebagai hal.</li> <li>c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajukan banyak pertanyaan</li> <li>2. Menjawab dengan sejumlah jawaban</li> <li>3. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah</li> <li>4. Lancar mengungkapkan gagasan- gagasannya</li> <li>5. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari orang lain</li> <li>6. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.</li> </ol>
<p><b>Berfikir Luwes (<i>flexibility</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek.</li> </ol>

Pengertian	Perilaku
<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.</li> <li>c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda.</li> <li>d. Mampu mengubah cara pendekatan dan pemikiran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.</li> <li>3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.</li> <li>4. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.</li> <li>5. Dalam membahas, mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang bertentangan dengan mayoritas kelompok.</li> <li>6. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya.</li> <li>7. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.</li> <li>8. Mampu mengubah arah berfikir secara spontan.</li> </ul>
<p><b>Berfikir Orisinal (<i>Originality</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.</li> <li>b. Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri.</li> <li>c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain.</li> <li>2. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.</li> <li>3. Memilih asimetri dalam menggambarkan atau membuat desain.</li> <li>4. Memilih cara berfikir lain dari pada yang lain.</li> <li>5. Mencari pendekatan yang baru dari yang klise.</li> <li>6. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.</li> <li>7. Lebih senang mensintesa dari pada menganalisis sesuatu.</li> </ul>
<p><b>Berfikir Elaboratif (<i>elaboration</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.</li> <li>b. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.</li> <li>2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.</li> <li>3. Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.</li> <li>4. Mempunyai rasa keindahan yang kuat, sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.</li> <li>5. Menambah garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarannya sendiri atau gambar orang lain</li> </ul>



### 3. Berpikir Kreatif dalam Kerangka Taksonomi Bloom

Kratwohl dan Anderson (dalam Almujab 2015) menjelaskan tentang taksonomi sebagai berikut “Taksonomi adalah sebuah kerangka pikir khusus. Dalam sebuah taksonomi, kategori-kategorinya merupakan satu kontinum. Kontinum ini (misalnya, frekuensi gelombang warna, struktur atom yang mendasari pembuatan tabel unsur) merupakan salah satu prinsip klasifikasi pokok dalam taksonomi tersebut”. Taksonomi dalam bidang pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional; ada yang menamakannya tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, atau sasaran belajar, yang digolongkan dalam tiga klasifikasi umum atau ranah (*domain*), yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati); dan (3) ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka). Saat ini dikenal berbagai macam taksonomi tujuan instruksional yang diberi nama menurut penciptanya, misalnya: Bloom; Merrill dan Gagne (kognitif); Krathwohl, Martin & Briggs, dan Gagne (afektif); dan Dave, Simpson dan Gagne (psikomotor).

Taksonomi Bloom ranah kognitif merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum. Tingkatan taksonomi Bloom yakni: (C1) pengetahuan (*knowledge*); (C2) pemahaman (*comprehension*); (C3) penerapan (*application*); (C4) analisis (*analysis*); (C5) sintesis (*synthesis*); dan (C6) evaluasi (*evaluation*). Tingkatan-tingkatan dalam taksonomi tersebut telah digunakan hampir setengah abad sebagai dasar untuk penyusunan tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes dan kurikulum. Revisi dilakukan terhadap Taksonomi Bloom, yakni perubahan dari kata benda (dalam Taksonomi Bloom) menjadi kata kerja (dalam taksonomi revisi). Perubahan ini dibuat agar sesuai dengan tujuan-tujuan pendidikan. Tujuan-tujuan pendidikan mengindikasikan bahwa peserta didik akan dapat melakukan sesuatu (kata kerja) dengan sesuatu (kata benda). Revisi dilakukan oleh Kratwohl dan Anderson, taksonomi menjadi: (C1) mengingat (*remember*);

(C2) memahami (*understand*); (C3) mengaplikasikan (*apply*); (C4) menganalisis (*analyze*); (C5) mengevaluasi (*evaluate*); dan (C6) mencipta (*create*). (Kratwohl dan Anderson dalam Almujab 2015)

Berpikir kreatif dalam taksonomi Bloom ranah kognitif berada pada tingkatan C 5 yaitu sintesis (*synthesis*). Sintesis adalah memadukan elemen-elemen dan bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan. Sintesis bersangkutan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk suatu keseluruhan atau kesatuan yang sebelumnya tidak tampak jelas. Kategori sintesis dibedakan menjadi tiga yakni: (1) penciptaan komunikasi yang unik, yaitu penciptaan komunikasi yang di dalamnya penulis atau pembicara berusaha mengemukakan ide, perasaan, dan pengalaman kepada orang lain; (2) penciptaan rencana yaitu penciptaan rencana kerja atau proposal operasi; dan (3) penciptaan rangkaian hubungan abstrak yaitu membuat rangkaian hubungan abstrak untuk mengklasifikasikan data tertentu.

Revisi Taksonomi Bloom yang dilakukan oleh Kratwohl dan Anderson, menempatkan berpikir kreatif pada tingkatan C6 yaitu mencipta (*create*). Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan disini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis peserta didik bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan Memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen

yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi.

### D. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

**Tabel 2.2**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	<p>Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis</p> <p>(Isye Ramawati, Enok Maryani, dan Agus Mulyana melalui GEA, Jurnal Pendidikan Geografi, Volume 16, Nomor 1, April 2016, hlm 66-87)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan Penelitian : Kuantitatif</li> <li>- Metode Penelitian: kuasi eksperimen</li> </ul>	<p>Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest berpikir kritis pada kelas yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar melalui metode inkuiri dengan yang tidak memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar melalui metode ceramah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan pada variabel bebas (X)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan menggunakan variabel (Y) kemampuan berfikir kritis sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel (Y) kemampuan berfikir kreatif</li> <li>- Penelitian yang telah dilakukan menggunakan peserta didik kelas VII SMPN 52 Bandung tahun ajaran 2012-2013 sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung</li> </ul>

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Lingkungan Masyarakat Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Otomotif Di SMK PIRI 1 Yogyakarta  (Yudi Subiyanto melalui skripsinya tahun 2012)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan Penelitian : Kuantitatif</li> <li>- Metode Penelitian: Survey.</li> </ul>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang memiliki lingkungan keluarga kondusif, lebih tinggi dari pada prestasi belajar siswa yang memiliki lingkungan keluarga kurang kondusif, dengan thitung sebesar $11,16 > t_{tabel} 1,98$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ ; artinya ada pengaruh lingkungan keluarga (X1) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran chasis otomotif (Y). (2) terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang memiliki lingkungan masyarakat kota, lebih tinggi dari pada prestasi belajar siswa yang memiliki lingkungan masyarakat desa, dengan thitung sebesar $4,28 > t_{tabel} 1,98$ pada taraf	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan pada variabel X yaitu lingkungan masyarakat.</li> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan pada pendekatan penelitian (kuantitatif) dan metode penelitian (survey).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan dua variabel bebas (lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat), sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan satu variabel bebas (lingkungan masyarakat)</li> <li>- Penelitian yang telah dilakukan menggunakan peserta didik kelas XI Jurusan Otomotif Di SMK PIRI 1 Yogyakarta sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung</li> </ul>

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			signifikansi $\alpha = 5\%$ ; artinya ada pengaruh lingkungan masyarakat (X2) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran chasis otomotif (Y)		
3.	Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015  (Shohih Febriansyah, melalui skripsinya pada tahun 2015)	- Pendekatan Penelitian : Kuantitatif  - Metode Penelitian: Survey	Hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai rxy sebesar 0,306 dan nilai thitung sebesar 3,385 lebih besar dari ttabel 1,98118 (3,385>1,98118). (2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai rxy sebesar 0,217 dan nilai thitung sebesar 2,324 lebih besar dari ttabel 1,98118 (2,324>1,98118). (3) Terdapat	- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan pada variabel yang akan di teliti yaitu lingkungan belajar	- Penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan dua variabel bebas (lingkungan belajar dan kemandirian belajar), sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan satu variabel bebas (lingkungan masyarakat)  - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>pengaruh positif dan signifikan Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar secara bersama- sama terhadap Prestasi Belajar Akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai <math>R_{y(1,2)}</math> sebesar 0,373 dan koefisien determinasi <math>R^2</math> sebesar 0,139. Ini berarti 13,9% Prestasi Belajar Akuntansi dijelaskan oleh Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar. Sedangkan 86,1% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.</p>		<p>metode penelitian survey.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan menggunakan peserta didik kelas XI IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015 sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan peserta didik kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung.</li> </ul>

## **E. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kompetensi abad ke 21, mutu pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang dapat bersaing secara global. Untuk menjawab tantangan zaman tersebut pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter.

UU No 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Dasar, Fungsi, dan Tujuan, Pasal 31 dinyatakan bahwa :

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

Pembelajaran ekonomi diperlukan sebuah pemikiran tingkat tinggi, hal ini guna memenuhi tuntutan yang terdapat dalam kompetensi inti mata pelajaran ekonomi bisnis “Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan”. Kemampuan berfikir yang harus dikuasai siswa dalam hal ini salah satunya adalah kemampuan berfikir kreatif, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran ekonomi lebih dalam mengkaji tentang perilaku manusia guna memenuhi kebutuhannya. Dalam pembelajaran ekonomi bisnis, mengembangkan berpikir kreatif itu sangat bermanfaat dalam memecahkan permasalahan dalam ekonomi. Menurut Munandar dalam Safitri, dkk (2014, h. 108) alasannya yaitu: (1) kreativitas merupakan suatu manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya sebagai perwujudan dari dalam dirinya; (2) kreativitas atau berpikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk dapat melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; (3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya dapat bermanfaat, tetapi juga dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi individu.

Torrance dalam Filsaime (2008, h. 20) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

Sebuah proses menjadi sensitif pada atau sadar akan masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah dipengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari; membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal; mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang; mencari solusi-solusi; menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut; menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.



Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah sebagai kemahiran atau kecakapan peserta didik dalam menggunakan berbagai operasi mental, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan pengungkapan ide untuk menghasilkan sesuatu baik dalam bentuk barang atau gagasan.

Pada kenyataannya proses pembelajaran ekonomi di sekolah-sekolah, khususnya di SMK pada umumnya telah dilaksanakan secara maksimal, tetapi belum optimal. Dari hasil observasi pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X jurusan Manajemen Pemasaran (MP) SMK Pasundan 4 Bandung, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi bisnis. Peserta didik belum mampu menganalisis, mengevaluasi dalam memecahkan masalah dalam setiap pembelajaran ekonomi. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran ekonomi bisnis, mengembangkan berpikir kreatif itu sangat bermanfaat dalam memecahkan permasalahan dalam ekonomi. Menurut Munandar dalam Safitri, dkk (2014, hlm. 108) alasannya yaitu: (1) kreativitas merupakan suatu manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya sebagai perwujudan dari dalam dirinya; (2) kreativitas atau berpikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk dapat melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; (3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya dapat bermanfaat, tetapi juga dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi individu.

Keterampilan akademik dan kognitif memang keterampilan yang penting bagi seorang siswa, namun bukan merupakan satu-satunya keterampilan yang diperlukan siswa untuk menjadi sukses. Siswa yang memiliki kompetensi kognitif yang fundamental merupakan pribadi yang berkualitas dan beridentitas. Siswa seperti ini mampu menanggapi kegagalan serta konflik dan krisis, serta siap menghadapi dan mengatasi masalah sulit di abad ke-21. Secara khusus, generasi muda harus mampu bekerja dan belajar bersama dengan beragam kelompok dalam berbagai jenis pekerjaan dan lingkungan sosial, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Lingkungan sebagai sumber belajar dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang ada di sekitar atau di sekeliling siswa (makhluk hidup lain, benda mati, dan budaya manusia) yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran secara lebih optimal. Dalam hal ini lingkungan alam sebagai sumber belajar menurut Komalasari (2010, hlm. 124)

mencakup aspek alamiah seperti air, hutan, tanah, udara, matahari, batuan, tanah, flora, fauna, sungai, danau dan sebagainya.

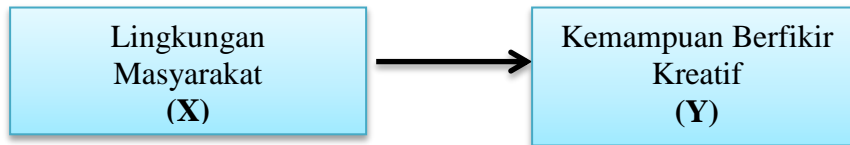
Pembelajaran seyogyanya menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Siswa sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensinya. Siswa tidak dituntut menghafal materi pelajaran yang diberikan guru, tetapi mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya, serta diajak berkontribusi untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang terjadi di masyarakat. Hal ini bukan berarti guru menyerahkan kontrol belajar kepada siswa sepenuhnya namun intervensi guru masih tetap diperlukan. Guru berperan sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki siswa dengan informasi baru yang akan dipelajarinya, memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing, dan mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya. Guru juga berperan sebagai pembimbing, yang berupaya membantu siswa ketika menemukan kesulitan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk menghubungkan pengalaman siswa dengan masalah dunia nyata akan mengubah fokus mereka dalam belajar. Jika siswa menyadari hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan dunia nyata adalah masalah yang penting bagi mereka, maka motivasi mereka akan meningkat, begitu juga belajarnya. Pengalaman siswa di sekolah mungkin akan sangat berbeda dari kehidupan mereka di luar sekolah. Penggunaan konteks dunia nyata adalah komponen kunci dari pembelajaran abad ke-21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna yang berfokus pada sumber daya, strategi dan konteksnya sesuai dengan kehidupan siswa, maka tingkat ketidakhadiran menurun, kerjasama dan komunikasi berkembang, dan keterampilan berpikir kritis dan prestasi akademik meningkat (*21st Century Curriculum and Instruction* dalam Zubaidah, 2017).

Dalam hal ini peran masyarakat sangatlah penting dalam peningkatan mutu pendidikan, dengan memberikan kontribusi baik gagasan/ide-ide, bantuan tenaga, materi yang mungkin peran pemerintah adanya keterbatasan tertentu, menyumbangkan keahlian/ kreatifitas-kreatifitas tertentu, peran masyarakat juga sangat penting dalam tercapainya suatu bentuk visi dan misi sekolah. Adapula peran masyarakat memberikan edukasi khusus untuk kreatifitas para peserta

didik sesuai dengan kreatifitas yang dihasilkan lingkungan setempat ataupun kreatifitas lainnya yang dimiliki oleh masyarakat.

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
**Paradigma Penelitian**  
**Pengaruh Lingkungan Masyarakat Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif**

Keterangan:

Variabel X = Lingkungan masyarakat

Variabel Y = Kemampuan berfikir kreatif

—————> = Menunjukkan adanya garis pengaruh

## **F. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Menurut Winarno Surakhmad dalam Arikunto (2014, hlm. 104) mengatakan asumsi adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dari penjelasan diatas penulis menetapkan asumsi sebagai berikut:

- a. Guru mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK Pasundan 4 Bandung mendorong setiap peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dalam setiap pembelajaran ekonomi bisnis.
- b. Peserta didik dianggap mampu menganalisis, mengevaluasi dalam memecahkan masalah dalam setiap pembelajaran ekonomi.
- c. Dalam melakukan pembelajaran guru menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa
- d. Guru mata pelajaran ekonomi bisnis menggunakan strategi mengajar dengan memanfaatkan lingkungan belajar sebagai sumber belajar pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis

### **2. Hipotesis**

Arikunto (2014, hlm. 110) mengatakan bahwa hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sesuai dengan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka akan dikemukakan suatu hipotesis sebagai suatu respon awal dilakukannya penelitian ini yaitu: “ Terdapat Pengaruh Lingkungan Masyarakat Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas X MP di SMK Pasundan 4 Bandung”.