

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teoretis

1. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Creatif learning (belajar dengan kreatif) secara terminology, kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu.⁷

Alex Sobour dalam M. Fadillah mendefinisikan kreatif sebagai suatu yang beragam diikuti dengan logika serta pengertian yang bersifat intuitif untuk menciptakan suatu keadaan atau benda.⁸

Utami Munandar dalam M. Fadillah mengungkapkan, secara operasional kreatif dapat dirumuskan sebagai kemampuan

⁷M. Fadillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 62

⁸M. Fadillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, 63

yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.⁹

Elizabeth B.Hurlock dalam Lilik Sriyanti berpendapat bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru berupa kegiatan imajinatif, atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru.¹⁰

Pandangan dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreatif merupakan kemampuan menciptakan atau berkreasi sesuatu yang baru sebagai hasil dari berfikir atau berimajinasi yang selalu berkembang dan bermanfaat.

Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan individu. Belajar akan terjadi setiap saat dalam diri seseorang, dimanapun dan kapanpun proses belajar dapat terjadi.

Belajar bukan merupakan aktivitas tunggal, melainkan merupakan aktivitas kompleks yang melibatkan seluruh aktivitas

⁹M. Fadillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 63

¹⁰ Lilik Sriyanti, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta : Ombak Anggota IKAPI, 2013), 15

jiwa manusia sebagai totalitas. Setiap aspek kejiwaan tidak berdiri sendiri, masing-masing aspek membentuk hubungan interaktif, Saling pengaruh mempengaruhi. Aktivitas belajar melibatkan berbagai aspek kejiwaan. Belajar tidak hanya kerja pikir saja, namun seluruh aspek kepribadian akan mewarnai hasil belajar. Aktivitas kejiwaan yang dalam proses belajar yaitu: persepsi, perhatian, mengingat, *readiness*, *intelligensi*/kecerdasan dan berfikir.¹¹

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi).

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

- 1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
- 3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.¹²

¹¹Lilik Sriyanti, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta : Ombak Anggota IKAPI, 2013), 108

¹²Syaifurahman dan Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Indeks, 2013), 55

Supriadi dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, berpendapat bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.¹³

Adapun Semiawan dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan bahwa kreativitas belajar merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.¹⁴

Kreativitas Belajar adalah daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari tidak ada menjadi ada. Biasanya kreativitas akan memunculkan inovasi, suatu kemampuan untuk memperbaiki hal-hal yang telah ada sehingga meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu, kreativitas sebagai suatu perjalanan menemukan sesuatu yang belum ditemukan oleh orang lain.¹⁵

Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, berdasarkan data dan informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan dan keragaman jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.¹⁶

¹³Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010),13

¹⁴Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 13

¹⁵ Tridhonanto, *Pola Asuh Kreatif*, (Jakarta : PT.Gramedia 2013), 44

¹⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), 104

Dari pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Kreativitas belajar merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, yang berupa inovasi untuk menciptakan sesuatu yang tidak ada menjadi ada, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

b. Ciri-ciri kreativitas belajar

Supriadi dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.¹⁷

Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya yang kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

¹⁷Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), 15

Utami munandar dalam Desmita melalui penelitiannya menyebutkan ciri-ciri kreativitas belajar antara lain:

- 1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- 2) Mempunyai inisiatif
- 3) Mempunyai minat yang luas
- 4) Mempunyai kebebasan dalam berfikir
- 5) Bersifat ingin tahu
- 6) Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
- 7) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- 8) Penuh semangat
- 9) Berani mengambil resiko
- 10) Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.¹⁸

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas belajar yaitu Memiliki keberanian melakukan hal baru, memiliki rasa ingin tahu yang besar, tidak memiliki rasa takut salah apalagi gagal, memiliki banyak alternatif pilihan, kemampuan banyak membaca dan mencari hal baru, memiliki selera humor yang tinggi, tidak mau meremehkan hal-hal kecil dari orang lain, berani tampil beda, selama ada kesempatan selalu mencatat atau merekam gagasan-gagasan yang ditemukan, kurang sabar ingin segera mewujudkan gagasan-gagasannya.

c. Tahapan Kreativitas Belajar

Kreativitas atau perbuatan kreatif banyak berhubungan dengan intelegensi. Seorang yang kreatif pada umumnya

¹⁸ Desmita, *psikologi perkembangan*, (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2012), 176

memiliki intelegensi yang cukup tinggi. Seorang yang tingkat intelegensinya rendah, maka kreativitasnya juga relatif kurang. Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. seorang yang kreatif adalah orang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi dan kaya akan pemikiran.

Wallas dalam Nana Syaodih Sukmadinata mengemukakan ada 4 tahap perbuatan atau kegiatan kreatif:

- 1) Tahap persiapan atau *preparation*, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada. tetapi belum sampai menemukan sesuatu hanya saja baru menjajaki kemungkinan-kemungkinan.
- 2) Tahap Kematangan atau *Incubation*, merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses inkubasi atau pematangan ini diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.
- 3) Tahap pemahaman atau *Illumination*, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci permasalahan, menghimpun informasi dari luar untuk dianalisis dan disintesis, kemudian merumuskan beberapa keputusan.
- 4) Tahap pengetesan atau *verification*, merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.¹⁹

¹⁹Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), 105

Adapun pendapat lain fase atau tahap perkembangan kreativitas seseorang dapat dibagi menjadi 4 (empat) antara lain:

- 1) Fase persiapan (*preparation*) fase ini meliputi segala hal yang dipelajari orang yang kreatif melalui pengalaman yang diperolehnya, meskipun melalui usaha dan kesalahan terlebih dahulu.
- 2) Fase inkubasi dalam fase ini, secara emosional seseorang yang kreatif tidak akan menyibukkan diri dengan berbagai permasalahan, proses berfikir sedang dalam kondisi tidak aktif, dan tidak memperlihatkan kemajuan apapun menuju solusi atau produk kreatif. Orang kreatif akan sengaja mengalihkan pandangannya dari permasalahan utama kepada sesuatu yang lain, dengan harapan dapat memberikan solusi akhir bersamaan dengan berlakunya waktu.
- 3) Fase inspirasi (*illumination*) dalam fase ini, sebuah solusi tampak seakan akan datang secara tiba-tiba, disertai dengan emosi yang meluap dan menyengakan.
- 4) Fase perealisasiian (*verification*) dalam fase ini orang kreatif melakukan pengujian atas kebenaran dan kelayakan kreativitasnya melalui percobaan.²⁰

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tahap atau fase perkembangan kreativitas belajar antara lain: Tahap persiapan atau *preparation*, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, Tahap Kematangan atau *Incubation*, merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah, Tahap pemahaman atau *Illumination*, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci permasalahan, dan tahap perealisasiian (*verification*) dalam fase ini orang kreatif

²⁰ Al tridhonanto, *Pola Asuh Kreatif*, (Jakarta : PT.Gramedia, 2013),

melakukan pengujian atas kebenaran dan kelayakan kreativitasnya melalui percobaan.

d. Prinsip dasar kreativitas belajar

Gordon dalam Joice and Weill mengemukakan empat prinsip dasar *sinetik* yang menentang pandangan lama tentang kreativitas. *Pertama*, kreativitas merupakan sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari. *Kedua*, proses kreatif bukanlah sesuatu yang misterius. Hal tersebut dapat dideskripsikan dan mungkin dapat membantu orang secara langsung untuk meningkatkan kreativitasnya. Secara tradisional, kreativitas dipandang sebagai sesuatu yang misterius, bawaan sejak lahir yang bias hilang setiap saat.

Ketiga, penemuan kreatif sama dalam semua bidang, baik dalam bidang seni, ilmu maupun dalam rekayasa. Selain itu penemuan kreatif ditandai dengan proses intelektual. *Keempat*, menunjukkan bahwa berfikir kreatif baik secara individu maupun kelompok, adalah sama. Individu dan kelompok menurunkan ide-ide dan produk dalam berbagai hal. Hal ini menentang pandangan bahwa kreativitas adalah pengalaman pribadi.²¹

²¹E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 163-164

e. Faktor yang mendorong kreativitas belajar

Pada dasarnya seorang anak yang mendapat rangsangan dengan melihat, mendengar dan bergerak akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik.

Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.²²

Faktor-faktor yang mendorong kreativitas yaitu keteladanan, mendorong mereka untuk memunculkan rasa ingin tahu (ketertarikan) yang tinggi, lebih banyak memberikan tantangan ketimbang tekanan, mengajarkan bagaimana mengelola ketidakpuasan secara kreatif, meyakinkan dan membuktikan membiasakan kritik yang membangun, melatih mereka untuk melihat yang baik dari yang buruk, mengasah imajinasi dan kreasi, membiasakan mempelajari kesalahan, dan menciptakan interpretasi yang kreatif dari ajaran atau nilai-nilai.²³

Menurut Utami Munandar hal-hal yang mampu mendorong kreativitas siswa antara lain:

- 1) Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan

²² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), 27

²³ Hudaya Latuconsina, *Pendidikan Kreatif Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi Kreatif di Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), 66-69

- 2) Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik
- 3) Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif
- 4) Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas, tanpa adanya tekanan dan ketegangan
- 5) Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebangsaan di dalam kelas
- 6) Guru hendaknya berperan sebagai narasumber, anak harus menghormati guru, tetapi merasa nyaman dan aman bersama guru
- 7) Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka, baik dengan guru maupun dengan teman sebaya
- 8) Kerja sama selalu lebih daripada kompetisi
- 9) Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mendorong kreativitas belajar siswa yaitu : mendorong mereka untuk memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi, anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik, Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif, Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas, tanpa adanya tekanan dan ketegangan, dan Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka, baik dengan guru maupun dengan teman sebaya.

²⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : PT.Remaja Rosdaka rya, 2012) 178

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

a. Pengertian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah penilaian yang dijadikan suatu acuan atau patokan pada setiap kompetensi dasar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Menurut Zainal Arifin standar nasional pendidikan sebagai kriteria minimal dalam system pendidikan diseluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pendidikan untuk mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Hal ini dimaksudkan agar dapat mencapai tujuan Standar Nasional Pendidikan itu sendiri, yaitu untuk menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.²⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah skot total yang berkenaan dengan hasil belajar 1siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik yang dijadikan sebagai acuan atau patokan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditentukan.

²⁵Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran prinsip, teknik dan prosedur*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2011), 41-42

b. Tahapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

1) Belajar Tuntas

Menurut Kunandar belajar tuntas adalah suatu system belajar yang menginginkan sebagian besar peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran secara tuntas. Pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*) dalam KTSP adalah pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi dasar mata pelajaran.²⁶

Harapan proses pembelajaran dengan pendekatan belajar tuntas adalah untuk mempertinggi rata-rata prestasi siswa dalam belajar dengan memberikan kualitas pembelajaran yang lebih sesuai, bantuan serta perhatian khusus bagi siswa-siswa yang lambat agar menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Belajar tuntas berasumsi bahwa didalam kondisi yang tepat semua peserta didik mampu belajar dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal terhadap seluruh materi yang dipelajari.²⁷

²⁶Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 333

²⁷Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, 334

Agar seluruh peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal, pembelajaran harus dilaksanakan dengan sistematis. Kesistematikan akan tercermin dari strategi pembelajaran yang dilaksanakan, terutama dalam mengorganisasi tujuan dan bahan belajar, melaksanakan evaluasi dan memberikan bimbingan terhadap peserta didik yang lambat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Ketuntasan belajar peserta didik ditetapkan oleh musyawarah guru bidang studi berdasarkan acuan yang ditetapkan sekolah masing-masing.

Penetapan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disekolah pada tiap mata pelajaran berbeda-beda setelah diperhitungkan tingkat kompleksitas, daya dukung dan intake (kemampuan rata-rata peserta didik).²⁸

2) Sistem Penilaian

Ketuntasan belajar ditetapkan dengan penilaian acuan patokan (*criteria referenced*) pada setiap kompetensi dasar. Asumsi dasarnya adalah (1) bahwa semua orang bisa belajar apa saja, hanya waktu yang diperlukan berbeda; (2) standar harus ditetapkan terlebih dahulu dan hasil evaluasi tersebut adalah lulus dan tidak lulus. Sementara itu, sistem evaluasinya menggunakan ujian berkelanjutan yaitu berupa:

a) Ujian menggunakan system blok

²⁸Muhaimin dkk, *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pada Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 366

- b) Tiap blok terdiri dari satu atau lebih kompetensi dasar
- c) Hasil ujian dianalisis dan ditindak lanjuti melalui program remedial, program pengayaan, dan program percepatan.
- d) Ujian mencakup aspek kognitif dan psikomotorik.
- e) Aspek afektif diukur melalui pengamatan dan kuesioner.²⁹

Penilaian hasil belajar sebagaimana dimaksud dalam pasal 63 ayat 1 butir c PP no. 19/2005 bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan teknologi dan dilakukan dalam bentuk Ujian Nasional.³⁰

Penilaian akhir harus mempertimbangkan hasil penilaian peserta didik oleh pendidik. Penilaian hasil belajar untuk semua mata pelajaran pada kelompok ilmu pengetahuan dan teknologi dilakukan melalui ujian sekolah atau madrasah untuk menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.

Agar terciptanya penyelenggaraan pendidikan yang dinamis sekolah perlu memberikan perlakuan khusus terhadap peserta didik yang mendapat kesulitan belajar melalui kegiatan remedial. Peserta didik yang cemerlang diberikan kesempatan untuk tetap mempertahankan kecepatan

²⁹Muhaimin dkk, *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pada Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 367

³⁰Dedy Mulyasa, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),172-173

belajarnya melalui kegiatan pengayaan. Kedua kegiatan tersebut dilakukan oleh sekolah yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami kemajuan belajar pada setiap peserta didik.

c. Ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal terdapat pada ketuntasan belajar pada setiap kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pada setiap mata pelajaran berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator adalah 75%.³¹

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, yang dimaksud dengan Standar Nasional Pendidikan adalah “kriteria minimal tentang system pendidikan diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Dengan kata lain, setiap lembaga pendidikan dituntut untuk memenuhi kriteria minimum yang telah ditentukan. Hal tersebut dilaksanakan agar tercapainya tujuan pemerataan pendidikan diwilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.³²

Sistem penilaian mencakup jenis tagihan dan bentuk instrument/soal. Dalam pembelajaran tuntas tes-tes diusahakan dikemas dalam sub-sub Kompetensi Dasar (KD) sebagai alat diagnosis terhadap program pembelajaran. siswa dimungkinkan menilai sendiri hasil tesnya, termasuk

³¹Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran prinsip, teknik dan prosedur*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2011), 41-42

³²Rusdiana, *Kebijakan Pendidikan Dari Filosofi ke Implementasi*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 55

mengenali dimana ia mengenali kesulitan dengan segera. Sementara itu, penentuan batas pencapaian ketuntasan, meskipun umumnya disepakati pada skor 75, namun batas ketuntasan yang paling realistis adalah ditetapkan oleh tiap sekolah.

B. Kerangka Berfikir

1. Pengaruh Kreativitas Belajar Siswa Terhadap Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya sehingga dapat menemukan gagasan atau ide baru yang ditemukan pada orang lain.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu skor total yang berkenaan dengan hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik yang ditunjukkan pada nilai raport untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditentukan.

Kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh dan bagi

kemajuan ilmu pengetahuan dan seni. Melalui konsepnya yang dikenal dengan struktur intelektual.

Guilford dalam Desmita menyebutkan adanya dua kemampuan berfikir, yaitu berfikir konvergen dan berfikir divergen. Kemampuan berfikir konvergen atau penalaran logis menunjuk pada pemikiran yang menghasilkan satu jawaban dan mencirikan jenis pemikiran berdasarkan tes inteligensi standar. Sedangkan kemampuan berfikir divergen merujuk pada pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama dan lebih merupakan indikator dari kreativitas. Berfikir divergen merupakan aktifitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan masalah.³³

Seseorang disebut kreatif bila ia mampu melakukan pemecahan masalah melalui pendekatan yang berbeda daripada yang biasa dilakukan oleh orang lain. Hasil dari perilaku kreatif kadang bisa membuat orang kagum, mengejutkan dan dapat menyenangkan. Makna kreativitas adalah bakat yang dibawa sejak lahir. Kreativitas sebagai hasil dari proses pembelajaran, pembiasaan, dan pengalaman yang dirangkul oleh otak.

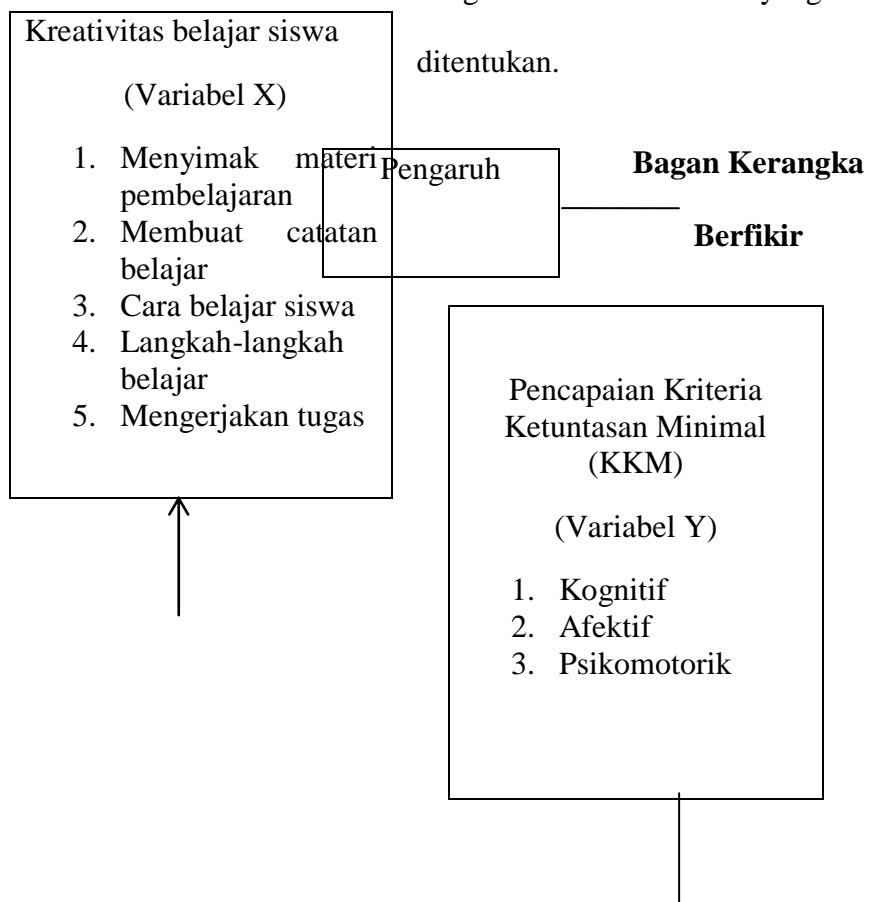
Orang yang kreatif mampu menyelesaikan masalah dari berbagai sudut penyelesaian, akan menjadikannya seseorang yang luwes dalam berfikir serta kaya akan gagasan, sehingga

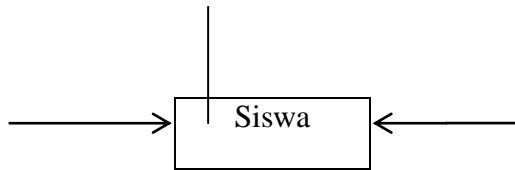
³³Desmita, *psikologi perkembangan*, (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2012), 176

membuat lompatan yang memungkinkan dengan cara-cara yang baru.

Kreativitas Belajar adalah daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari tidak ada menjadi ada. Biasanya kreativitas akan memunculkan inovasi, suatu kemampuan untuk memperbarui hal-hal yang telah ada sehingga meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu, kreativitas sebagai suatu perjalanan menemukan sesuatu yang belum ditemukan oleh orang lain. Sehingga dengan kreativitas belajar yang ada dalam diri siswa tersebut diharapkan siswa mampu mencapai nilai sesuai

dengan standar KKM yang telah ditentukan.





C. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto bahwa “hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian”.³⁴

H₀ (hipotesis nol) adalah hipotesis yang diuji dengan statistic sedangkan H_a (hipotesis alternatif) adalah hipotesis ini dapat langsung dirumuskan apabila ternyata pada suatu penelitian, hipotesis nol ditolak. Maka berdasarkan uraian diatas

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 71.

hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Terdapat pengaruh antara kreativitas belajar siswa terhadap pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).