

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA  
BERPIKIR**

**A. KAJIAN PUSTAKA**

Kajian Pustaka bertujuan untuk mengungkapkan, menegaskan, menyanggah, mengisi kekosongan atau mengembangkan kebaruan penelitian. Penelitian ini berdasarkan pada referensi yang ditemukan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini berdasarkan pada referensi yang ditemukan dari penelitian sebelumnya. Peneliti ini yang menjadi referensi model pembelajaran karena belum banyak dikembangkan, namun peneliti dapat menemukan sebagian peneliti terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan model penelitian yang dikembangkan. Berikut ini disajikan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian penulis.

Penelitian yang dilakukan Zabidi (2019) dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada (1) peningkatan kreativitas guru PAI di SD Negeri Kecamatan Bawen dalam menggunakan media pembelajaran sebagai sarana metode penyampaian materi yang efektif, seperti dengan powerpoint, audio dan juga video pembelajaran, (2) pengarsipan instrumen pembelajaran semakin tertata rapi, seperti silabus, RPP, dan metode pembelajaran (Zabidi, 2019). Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan kreativitas guru sebagai acuan penelitian. Perbedaannya yaitu penerapan penelitian di atas yaitu pada

kegiatan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam sedangkan penelitian sekarang diterapkan pada kreativitas guru SMB di vihara Tirta Dharma Loka.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuzulaprabandari (2013) berjudul “Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran”. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil melalui pendekatan fenomenologis yaitu Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Pembelajaran Menulis Seorang guru, dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif, menarik, dan kreatif, Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Menulis, Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media dan Sumber Belajar Guru diharapkan dapat mengembangkan media dan sumber belajar siswa. Media dan sumber belajar merupakan komponen pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Humaidi & Sain, 2020).

Persamaan penelitian di atas menggunakan kreativitas guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian sekarang yaitu pada metode penelitian yang diterapkan pada penelitian di atas yaitu menggunakan pendekatan fenomenologis yaitu dengan memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek, sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan Interpretive Phenomenological Analysis adalah salah satu metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk menggali makna subjektif individu atau kelompok tentang pengalaman hidup mereka. Metode ini dikembangkan oleh Jonathan A. Smith pada tahun 1990-

an dan sering digunakan dalam bidang psikologi, kedokteran, sosiologi, dan antropologi.

Penelitian oleh Panut Setiono dan Intan Rami (2017) berjudul “Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar”. "Guru kelas VB SDN No. 34/I Teratai adalah seorang inovator dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan cara yang unik, beliau berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa. Meskipun terkadang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), namun guru ini tidak ragu untuk mengalirkan kreativitasnya dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Penggunaan lebih dari satu media pembelajaran menambah kelengkapan dalam proses pembelajaran, dan terbukti mampu meningkatkan daya serap siswa (Panut Setiono, 2017). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang menggunakan acuan yang sama yaitu pada kreativitas guru. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini menggunakan atau menerapkan pada media pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar sedangkan pada penelitian sekarang yaitu diterapkan pada antusiasme siswa SMB di Vihara Tirta Dharma Loka.

## **B. KERANGKA TEORETIS**

### **1. Pengertian Kreativitas guru**

Orang-orang yang mulia dan bijaksana mempunyai pengetahuan yang luas berkomitmen dalam kebajikan serta berbakti itulah rasa syukur yang dapat dirasakan dan pantas untuk diikuti karena mempunyai

kebijaksanaan layaknya bulan yang selalu berada di langit (Kiribathgoda & Thera, 2016:11). Penjelasan dalam Dhammapada *sukha vagga* syair 208 ini berkaitan dengan bagaimana guru kreatif yang memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan efektif. Mereka mampu mengintegrasikan gagasan-gagasan dari berbagai disiplin ilmu dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menyenangkan bagi siswa.

Kreativitas guru merupakan kemampuan seorang guru untuk menghasilkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran. Guru mampu meningkatkan kreativitasnya khususnya dalam media pembelajaran yang menjadi salah satu fasilitas yang mendukung pembelajaran (Zulpan & Ahmad, 2019:8). Jadi dalam jurnal ini menjelaskan bagaimana seorang guru harus bisa menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan sekolah yang bisa berubah sehingga mempengaruhi perubahan yang terjadi pada penerapan model pembelajaran yang menggunakan media sebagai salah satu fasilitas yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Kreativitas guru dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu dan hasil belajar siswa (Yara & Taufik, 2021:2). Media belajar yang menjadi salah satu jembatan bagi para pengajar yang diharuskan kreatif dalam menyampaikan materi agar peserta didiknya dapat memahami tanpa merasakan kebosanan. Jadi dengan adanya kreativitas dari seorang guru dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Cara ini tetap menggunakan model-model pembelajaran yang di sampaikan guru kepada siswa secara karakteristik dan efektif dapat mempengaruhi suatu proses pembelajaran (Oktiani, 2017). Guru yang menggunakan model pembelajaran kreatif dan inovatif berdampak langsung terhadap respon siswa baik secara respon positif atau negatif. Penggunaan model secara tepat dan bervariasi, diharapkan dapat menstimulus dan menumbuhkan minat belajar siswa dan menciptakan interaksi antar siswa dengan guru, agar siswa bisa memilih minatnya masing-masing dan kemampuan belajar siswa dapat meningkat.

Kreativitas adalah suatu proses mental yang melibatkan munculnya gagasan atau ide yang bertujuan untuk membangkitkan kreativitas belajar mandiri maupun bekerja sama. Pengertian ini menjelaskan munculnya cara baru yang dapat menumbuhkan adanya perubahan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang kreatif. Pengertian lain mengenai Guru kreatif akan memberikan inspirasi kreatif kepada peserta didik Guru menjadi peran utama dalam pembelajaran yang mampu memberikan ide-ide kreatif pada peserta didiknya.

Kreativitas sebagai kunci yang berorientasi kepada efektifnya proses pembelajaran yang di lakukan dan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan yang optimal, maksudnya yaitu kreativitas lebih fokus pada proses pembelajaran yang akan menghasilkan model pembelajaran yang

menyenangkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru SMB.(Jufni, 2015:64)

Kreativitas guru dapat dilihat dalam beberapa hal yang telah dilakukan seperti kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran yang imajinatif, bervariasi, dan menilai. Kreativitas guru dalam penggunaan metode untuk dikombinasikan menjadi metode yang kreatif. Kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran dengan cara mengkombinasikan melalui beberapa media pembelajaran (Humaidi & Sain, 2020:328).

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan dalam pemikiran yang tidak mengalami hambatan sehingga dalam menghadapi masalah dapat diatasi dengan cara yang menarik dan terbaru. Tanpa adanya hambatan guru dengan mudah mengajak siswanya agar tertarik dengan pembelajaran yang sudah dirancang dengan sistematis. Pembelajaran yang sistematis diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan melalui diskusi kelompok serta pemberian tugas (Istiqomah, 2017:27).

Kreativitas merupakan kemampuan dalam mengembangkan pemikiran pada bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa. Berfokus dengan mengutamakan suasana yang menarik menggunakan cara yang dimodifikasi sehingga muncul ide baru yang mudah dipahami oleh siswa. Modifikasi yaitu menerapkan perpaduan dari beberapa metode pembelajaran yang menarik untuk siswa (Pentury, 2017:2).

Kreativitas merupakan penemuan baru yang dimunculkan untuk memperbaiki masalah yang sering terjadi dalam dunia Pendidikan. Misalnya dengan melibatkan teknologi serta ilmu pengetahuan yang berkembang agar tercapai tujuan yang diinginkan (Abdul Kadir, 2018). Salah satu cara dari berbagai hal yang dapat dilibatkan dalam memperbaiki masalah yaitu dengan memanfaatkan teknologi baru seiring perkembangan jaman yang semakin modern.

Freud menyatakan bahwa proses kreatif dapat dijelaskan melalui mekanisme pertahanan, yang merupakan usaha tak sadar untuk menghindari kesadaran terhadap ide-ide yang tidak menyenangkan atau tidak dapat diterima (Siti dkk., 2016). Kreativitas guru dalam pembelajaran dapat dikategorikan pada beberapa hal sebagai berikut:

a. Strategi kreativitas dalam pembelajaran

Strategi dapat diartikan sebagai rangkaian keputusan penting untuk merencanakan dan menerapkan serangkaian tindakan dan alokasi sumber daya yang bertujuan untuk mencapai tujuan utama dan sasaran tertentu. Ini melibatkan mempertimbangkan keunggulan kompetitif, komparatif, dan sinergis yang berkelanjutan, sebagai panduan keseluruhan dalam jangka panjang bagi individu atau organisasi. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai berbagai pilihan model, metode, dan cara-cara dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, yang mewakili pola-pola umum kegiatan yang harus diikuti

oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Nurdyansah & Toyiba, 2018).

Kreativitas sendiri diartikan sebagai pemikiran seseorang yang variatif dalam penggunaan media yang tersedia dan pemanfaatan yang maksimal sehingga menghasilkan pembelajaran yang memuaskan (Arifin, 2021). Pembelajaran yang variatif merupakan suatu satuan bahasan tertentu yang sudah disusun secara sistematis, operasional dan terarah. Beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas mendukung agar terciptanya kreativitas guru dalam menyusun rencana pembelajaran lebih baik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan strategi kreativitas dalam pembelajaran merupakan rancangan tindakan dengan pemikiran yang variatif dalam menerapkan berbagai pilihan model, metode dan cara-cara pendekatan yang inovatif untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik dan menginspirasi minat siswa.

#### b. Teknologi Kreatif

Pengertian teknologi merujuk pada segala bentuk alat atau metode yang digunakan untuk menyediakan barang-barang yang dibutuhkan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Maros & Juniar, 2016). Kreatif sendiri diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang inovatif berdasarkan penggabungan ide dan gagasan dari temuan-temuan sebelumnya, menghasilkan karya baru yang memiliki manfaat (Priyanto, 2014).

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi kreatif yaitu segala bentuk alat maupun metode yang inovatif dengan ide dan gagasan karya baru yang bermanfaat. Contohnya seperti penggunaan alat-alat modern, perangkat lunak, atau media interaktif untuk meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar-mengajar.

c. Kreativitas dalam Merancang Aktivitas Pembelajaran

Rancangan aktivitas pembelajaran merupakan proses sistematis dalam kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Aktivitas pembelajaran ini tidak terlepas dari pedoman untuk bahan ajar dan susunan aktivitas yang akan dilaksanakan (Santoso, 2022).

Kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran adalah proses dimana guru menciptakan kegiatan yang berbeda dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan imajinasi dan kreativitas. Dengan pendekatan ini, guru menyusun kegiatan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa.

d. Penggabungan Seni dan Kreativitas dalam Pembelajaran

Seni merupakan bidang keilmuan sosial yang bersifat tanpa batas, sehingga pemahaman yang mendalam tentang makna seni sangat penting agar perkembangan seni tetap terarah berdasarkan temuan

esensi seni dari berbagai kontributor dari waktu ke waktu (Indiana, 2019).

Kreativitas sebagai pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengutamakan dua hal penting yaitu manajemen pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran atau fasilitas yang ada di lingkungan sekitar (Oktiani, 2017).

Seni dan kreativitas diintegrasikan ke dalam kurikulum atau kegiatan pembelajaran. Misalnya, pada penerapan pembelajaran dengan menggunakan seni rupa, musik, drama, atau sastra untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

## **2. Antusiasme belajar siswa**

Antusiasme siswa merupakan suatu peran aktif siswa dalam proses pembelajaran yang mempunyai pengaruh besar dalam hasil belajar siswa. Peran aktif yang dimaksud yaitu siswa mampu mendengarkan dengan aktif: Siswa harus dapat memperhatikan dengan baik ketika guru memberikan materi pelajaran, dan bertanya jika ada yang tidak dipahami, bertanya: Siswa harus aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru dan teman sekelas untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik, berpartisipasi: Siswa harus terlibat dalam diskusi dan aktivitas kelas untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka, mengerjakan tugas: Siswa harus mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, serta meminta umpan balik dari guru untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas hasil kerja, menjadi pemimpin: Siswa dapat

memimpin aktivitas atau diskusi dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan dan pengambilan keputusan. Meningkatnya hasil belajar siswa secara otomatis dapat mengimbangi sehingga siswa mendapatkan nilai yang memuaskan. (Ristiana, 2017:160)

Antusiasme siswa merupakan suatu kondisi perasaan siswa yang mempunyai semangat dalam belajar dan menanamkan suatu tujuan dalam dirinya untuk dicapai dalam proses belajarnya. Kondisi perasaan semangat yaitu keadaan mental yang merangsang seseorang untuk bertindak atau melakukan sesuatu dengan giat dan tekun yang dipengaruhi beberapa faktor seperti motivasi, lingkungan, kesehatan, dan dukungan sosial. Perasaan kegembiraan yang terjadi karena suatu hal yang terjadi dengan menimbulkan efek gairah semangat secara langsung melalui pengalaman yang dialami sebelumnya (Kirana & Badri, 2020:16).

Antusiasme belajar merupakan suatu keadaan yang menunjukkan gairah, semangat maupun minat besar terhadap kegiatan pembelajaran dengan dorongan dari dalam diri sendiri tanpa adanya paksaan oleh siapapun. Minat yang besar dapat dibangun dengan memulai niat dalam diri sendiri (Kurniawan dkk., 2021:6)

Antusiasme siswa dikatakan mempunyai respon terhadap pembelajaran video pembelajaran menggunakan aplikasi filmora, jika siswa aktif dan cepat tanggap dalam merespon guru dan siswa lain saat memberikan penjelasan atau jawaban yang kurang tepat. Siswa dikatakan perhatian dalam pembelajaran, jika siswa memperhatikan penjelasan materi

yang diberikan guru, memperhatikan proses penyelesaian soal yang diberikan oleh guru, dan memperhatikan pendapat siswa yang lain. Siswa dikatakan mempunyai kemauan dalam pembelajaran, jika siswa selalu mengerjakan latihan soal-soal yang diberikan oleh guru, mau bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas, mau mengemukakan ide atau pendapat. Siswa dikatakan mempunyai konsentrasi dalam pembelajaran, jika siswa selalu mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, tidak ramai pada waktu guru sedang menerangkan pelajaran, cepat mengerti dan memahami apa yang diterangkan oleh guru sehingga mampu mengerjakan soal-soal dengan benar. Siswa dikatakan mempunyai kesadaran dalam pembelajaran, jika siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh guru, mempelajari terlebih dahulu materi yang belum disampaikan (Amiluddin & Sugiman, 2016)

Antusiasme belajar merupakan suatu sikap keuletan dalam mengerjakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Sikap keuletan dibentuk dengan adanya kerjasama antar siswa satu dengan yang lainnya tanpa adanya paksaan maupun keharusan. Keuletan ini menjadi garis besar bahwa siswa memiliki antusiasme dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Kurniawan dkk., 2021:116).

Antusiasme dapat dipengaruhi dengan adanya pembelajaran yang kreatif. Guru dapat membuat pembelajaran yang kreatif agar menarik perhatian siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Terutama

guru yang kreatif dalam membuat bahan ajar dengan kurikulum terbaru yang akan diberikan untuk siswanya (Pentury, 2017:8).

Faktor-faktor yang mempengaruhi antusiasme belajar menurut Damayanti salah satu aspek pengajaran yang bermutu adalah aspek kepribadian, dengan antusias sebagai suatu unsur pendukungnya.<sup>13</sup> Dalam artikel tersebut dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi antusias belajar adalah sebagai berikut; Guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran harus hidup dan penuh semangat. Guru selalu menjelaskan tujuan, guna dan manfaat mutu dan pelajaran yang diberikan bagi kehidupan masa depan siswa. Guru harus selalu membimbing siswa dalam melaksanakan tugas. Setiap tugas yang telah dikerjakan siswa harus diperiksa dan dinilai guru. Berilah apresiasi pada hasil kerja siswa (Oktiani, 2017).

### **C. KERANGKA BERPIKIR**

Kerangka berpikir penelitian ini berawal mengenai landasan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa SMB Dharma Loka. Upaya guru dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa yaitu dengan memperhatikan standar kompetensi pembelajaran yang meliputi model pembelajaran, metode pembelajaran, kurikulum SMB, dan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran.

Kreativitas secara tidak langsung juga mempunyai peran penting dalam meningkatkan antusiasme siswa. Guru perlu memperhatikan beberapa hal mengenai antusiasme dimulai dari faktor antusiasme baik yang mendukung

maupun yang tidak mendukung, perilaku atau sikap siswa yang mencerminkan antusiasme, ciri-ciri siswa yang antusias, dan upaya guru dalam mengatasi anak yang tidak antusias.

SMB sebagai wadah anak-anak dalam melaksanakan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru, maka dari itu dapat dilihat dalam proses kreativitas maupun upaya guru dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui pembelajarannya sehingga peneliti dapat menemukan kesimpulan. Peneliti membuat kerangka berpikir dalam bentuk bagan skripsi.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti pada bagan berikut ini:

### Bagan 2.1

#### Kerangka berfikir

