

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata kreativitas memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau bersifat (mengandung) daya cipta (pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi). Sedangkan belajar memiliki arti proses perubahan perilaku atau pengetahuan yang relative permanen pada seseorang sebagai hasil dari pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungannya. Kreativitas belajar adalah kemampuan individu untuk mengembangkan cara berpikir yang rasional, fleksibel, dan imajinatif dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kreativitas ini memungkinkan siswa menciptakan solusi, ide, atau pendekatan baru dalam memahami dan menyelesaikan tugas belajar. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan pemecahan masalah belajar, menghasilkan ide-ide baru, dan menerapkannya secara orisinal dalam proses belajar (Munandar, 2021).

b. Teori Kreativitas Belajar

Menurut Santoso dkk (2022) Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan unik, berfpikir terbuka, serta memecahkan masalah belajar dengan cara-cara yang tidak

konvensional namun efektif. Adapun ciri-ciri Kreativitas belajar meliputi kemampuan menghasilkan banyak ide, mampu berpikir dengan berbagai perspektif, mampu mengembangkan ide yang unik, kemampuan mengolah dan merinci ide secara detail.

Kreativitas seringkali diasumsikan sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat (natural), dimana yang berbakat hanya orang-orang yang bias menjadi kreatif. Asumsi tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataan (faktual) bahwa ada orang-orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam.

Menurut (Karwowski & Baghetto, 2021) menyatakan bahwa keyakinan diri (creative self-beliefs) dan dukungan sosial dalam membentuk kreativitas siswa. Intinya siswa yang percaya diri terhadap ide-idenya dan merasa didukung oleh guru atau teman cenderung lebih aktif. Dengan demikian maka lingkungan juga sangat berpengaruh besar terhadap kreativitas siswa.

Menurut (Zhou, J, 2021) menekankan bahwa kreativitas berkembang optimal dalam lingkungan belajar yang mendukung, seperti halnya kelas yang menghargai ide berbeda, hubungan antara guru dan siswa sangat terbuka, akses pada media dan teknologi yang mendorong eksplorasi.

Maka dari itu media dan teknologi ini sangat penting untuk membantu siswa dalam meluapkan gagasan-gagasan atau ide yang ada

dalam pikirannya, dan menjadikan siswa lebih kreatif didalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Mengenai digital yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa, hal ini sangat dibutuhkan oleh siswa agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran digital, menurut (Harris & De Bruin, 2020) kreativitas dipandang sebagai hasil dari interaksi antara tiga aspek, yaitu.

- a) Kognitif : berpikir divergen dan berpikir kritis,
- b) Afektif : motivasi dan emosi positif,
- c) Teknologis : penggunaan media digital seperti aplikasi kreatif, seperti PicsArt, Canva, Padlet.

Dengan demikian maka media digital bukan hanya sekedar alat bantu bagi siswa, akan tetapi media digital adalah salah satu sarana yang sangat tepat untuk mengembangkan ekspresi kreatif bagi siswa.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Munandar (dalam Fatmawijayati, 2018) ada dua hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas adalah :

1. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri individu, seperti kemampuan untuk membentuk ide-ide baru berdasarkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Menurut Munandar (dalam Fatmawijayati, 2018), setiap orang memiliki dorongan alami untuk mengekspresikan dirinya, mengembangkan potensi, dan mengaktualisasikan kapasitas

yang dimilikinya. Dorongan ini menjadi motivasi utama dalam proses kreatif, terutama saat individu berinteraksi dengan lingkungannya. Munandar juga menegaskan bahwa untuk mewujudkan kreativitas, seseorang perlu memiliki motivasi intrinsik, yaitu keinginan dari dalam diri sendiri, yang diperkuat dengan perhatian, dukungan, dan bimbingan dari luar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar individu. Ini meliputi rasa aman, kebebasan psikologis, serta dorongan untuk mencoba hal-hal baru, seperti bereksperimen dan melakukan kegiatan positif lainnya. Kreativitas juga dipengaruhi oleh adanya penghargaan dan penerimaan terhadap ide atau usaha seseorang.

Munandar (dalam Fatmawijayati, 2018), menyebutkan tiga lingkungan utama yang berperan penting yaitu:

- a) Keluarga: Merupakan lingkungan pertama yang sangat menentukan perkembangan kreativitas anak.
- b) Sekolah: Lingkungan belajar yang mendorong kreativitas sejak usia dini hingga perguruan tinggi.
- c) Masyarakat: Budaya dan nilai yang berlaku dapat mendukung atau membatasi tumbuhnya kreativitas individu.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu informasi yang ingin di mengerti.

Hasil belajar dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu peserta didik dan guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan atau perkembangan mental setelah mengikuti pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar menunjukkan bahwa materi yang diajarkan telah selesai disampaikan. Secara umum, hasil belajar ditandai dengan perubahan perilaku, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak paham menjadi paham.

Menurut Gulo et al. (2024), proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh capaian hasil belajar siswa. Guru memegang peran strategis dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar sebagai alat untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran melalui berbagai aktivitas pendidikan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, guru dapat merancang dan mengimplementasikan program pembelajaran lanjutan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, baik secara klasikal maupun individual. Hasil belajar peserta didik tercermin dalam berbagai bentuk

evaluasi, seperti penilaian harian, ujian tengah dan akhir semester, serta ujian kenaikan kelas.

b. Teori Hasil Belajar

Teori hasil belajar adalah seperangkat prinsip atau konsep yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi dan bagaimana hasil dari proses tersebut terbentuk dalam diri siswa. Teori ini memberikan landasan ilmiah bagi guru atau pendidik untuk memahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Slavin (2006:143) teori hasil belajar menjelaskan hubungan antara stimulus (rangsangan), proses belajar yang dialami siswa, dan perubahan perilaku atau kemampuan yang muncul sebagai akibatnya. Dengan memahami teori hasil belajar, guru dapat merancang strategi, pendekatan, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Selain itu ada beberapa teori yang menjelaskan hasil belajar:

1) Teori Behaviorisme

Menurut teori ini (Watson, Skinner) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai akibat dari stimulus tertentu. Pembelajaran efektif jika perilaku yang diinginkan diperkuat melalui pengulangan dan penguatan (Reinforcement).

2) Teori Kognitivisme

Piaget dan Ausubel menekankan bahwa belajar adalah proses internal yang berkaitan dengan struktur kognitif. Hasil belajar dinilai dari kemampuan siswa dalam mengolah, menyimpan, dan mengaplikasikan informasi baru secara bermakna.

3) Teori Konstruktivisme

Menurut Vygotsky dan Bruner siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi. Hasil belajar dilihat dari kemampuan siswa membangun pemahaman sendiri dan mengiatkan dengan pengalaman sebelumnya.

4) Teori humanistic

Tokoh seperti Rogers dan Abraham Maslow melihat hasil belajar sebagai aktualisasi potensi individu. Siswa harus diperlakukan sebagai individu yang unik dan belajar dalam suasana yang mendukung pertumbuhan diri.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu eksternal dan internal:

1) Faktor Eksternal

1. Lingkungan:

Merupakan kondisi fisik dan sosial di sekitar peserta didik, seperti suhu, udara, cuaca, serta situasi sosial yang memengaruhi kenyamanan dan konsentrasi belajar.

2. Faktor Instrumental

Adalah komponen yang dirancang untuk mendukung proses belajar, seperti kurikulum, metode pembelajaran, media, dan fasilitas belajar lainnya.

2) Faktor Internal

Merupakan aspek dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi:

- a) Kondisi psikologis, seperti motivasi, minat, emosi, dan konsentrasi.
- b) Kondisi fisiologis, seperti kesehatan tubuh dan kebugaran yang memengaruhi kesiapan belajar.

3. Metode Self Directed Learning (SDL)

a. Pengertian Metode Self Directed Learning (SDL)

Self-Directed Learning atau pembelajaran mandiri adalah suatu pendekatan dimana siswa memiliki tanggung jawab utama atas proses belajarnya sendiri, mulai dari menentukan tujuan, memilih sumber belajar, menentukan strategi pembelajaran, hingga mengevaluasi hasil belajar yang diperoleh. SDL adalah kerangka pedagogis yang memberdayakan siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat, dengan menekankan pada otonomi dan refleksi diri dalam proses pembelajaran, Botha et al. (2025). Selanjutnya menurut University of Waterloo (2023) mengidentifikasi empat tahapan utama dalam proses pembelajaran SDL:

- 1) Menilai Kesiapan untuk Belajar.
- 2) Menetapkan Tujuan Pembelajaran.
- 3) Melibatkan diri dalam Proses Pembelajaran.

4) Mengevaluasi Hasil Belajar.

Metode ini menekankan pentingnya refleksi dan evaluasi diri dalam setiap pembelajaran mandiri. Akan tetapi meskipun SDL menekankan pada kemandirian siswa, peran guru tetap sangat penting sebagai fasilitator dan pendukung dalam setiap proses pembelajarannya. Menurut Botha et al. (2025) guru berperan sebagai agen transformasi yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, membimbing siswa dalam menciptakan tujuan, serta menyediakan umpan balik yang konstruktif.

Selain itu, guru juga bertindak sebagai mitra dalam pembelajaran, membantu siswa mengembangkan ketrampilan metakognitif dan strategi belajar yang efektif.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Self-Directed Learning (SDL)

Dalam pembelajaran mandiri, terdapat enam tahapan utama yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

1) Perencanaan Awal (Preplanning)

Tahap mempersiapkan segala sesuatu sebelum proses pembelajaran dimulai.

2) Menciptakan Suasana Belajar Positif

Membentuk lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman bagi siswa.

3) Merancang Rencana Belajar

Menyusun tujuan, strategi, serta langkah-langkah pembelajaran secara mandiri.

4) Menentukan Aktivitas Belajar yang Tepat

Memilih kegiatan atau metode yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

5) Melaksanakan dan Memantau Pembelajaran

Menerapkan rencana belajar sambil melakukan pemantauan terhadap prosesnya.

6) Evaluasi Pembelajaran Individu

Menilai hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana siswa mencapai tujuan yang telah direncanakan.

c. Prinsip-prinsip Metode Self Directed Learning (SDL)

Self Directed Learning (SDL) atau pembelajaran mandiri adalah proses di mana peserta didik secara aktif mengatur, mengelola, dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri. SDL menekankan pada inisiatif, kemandirian, dan tanggung jawab pribadi dalam belajar. Adapun prinsip-prinsip dasarnya adalah sebagai berikut:

1) Kemandirian Belajar

Peserta didik berperan sebagai pengelola utama proses belajarnya, mulai dari merencanakan hingga mengevaluasi sendiri apa yang dipelajari.

2) Motivasi Intrinsik

Dorongan belajar berasal dari dalam diri siswa, seperti keinginan untuk berkembang, rasa ingin tahu, dan pencapaian pribadi.

3) Pengaturan Tujuan

Siswa menetapkan sendiri tujuan belajar yang ingin dicapai, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

4) Keterlibatan Aktif

Peserta didik terlibat secara aktif dalam memilih strategi, sumber, dan cara belajar yang sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka.

5) Refleksi Diri

Siswa melakukan penilaian dan refleksi secara rutin terhadap kemajuan dan efektivitas proses belajarnya.

6) Fleksibilitas dalam Belajar

SDL memungkinkan siswa belajar dengan cara, waktu, dan tempat yang paling nyaman bagi mereka.

d. Kelebihan dan kekurangan metode Self Directed Learning (SDL)

Metode Self-Directed Learning (SDL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kemandirian dan tanggung jawab peserta didik dalam mengelola proses belajarnya secara aktif. SDL dianggap relevan dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat, berpikir kritis, serta beradaptasi dengan perubahan (Knowles, 1975; Baharuddin et al., 2022). Namun, sebagaimana metode pembelajaran lainnya, SDL memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

1) Kelebihan SDL

a) Meningkatkan Kemandirian Belajar

Peserta didik bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri, mulai dari merencanakan hingga mengevaluasi.

b) Fleksibel dan Menyesuaikan Kebutuhan Individu

Siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kemampuan dan minat mereka.

c) Mengembangkan Berpikir Kritis dan Kreativitas

SDL menuntut siswa berpikir mandiri dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan.

d) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Karena siswa memilih sendiri apa dan bagaimana mereka belajar, mereka lebih terlibat secara emosional.

e) Mendorong Lifelong Learning (Belajar Sepanjang Hayat)

SDL membantu siswa menjadi pembelajar mandiri yang terus berkembang seumur hidup.

2) Kekurangan SDL

a) Kurang Interaksi Sosial

Karena lebih banyak belajar sendiri, siswa bisa kekurangan pengalaman kerja sama dan diskusi kelompok.

b) Mudah Bosan jika Tidak Variatif

Tanpa metode atau media yang menarik, pembelajaran bisa menjadi monoton.

c) Butuh Disiplin Tinggi

Siswa yang tidak terbiasa belajar mandiri bisa kesulitan mengatur waktu dan tetap fokus.

d) Keterbatasan Akses dan Sumber Belajar

Tidak semua siswa memiliki fasilitas yang cukup untuk belajar mandiri secara maksimal (misalnya perangkat digital, internet).

e) Kesulitan Menentukan Materi atau Strategi

Siswa bisa bingung memilih materi atau metode yang sesuai karena kurang pengalaman atau pemahaman.

B. Kerangka Berpikir

Kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan metode Self-Directed Learning (SDL) yang mendorong siswa belajar secara mandiri, aktif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Agar pembelajaran lebih menarik dan relevan, digunakan media PicsArt yang memfasilitasi siswa mengekspresikan pemahaman mereka secara visual dan kreatif.

Melalui kombinasi SDL dan PicsArt, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas serta hasil belajar IPS siswa secara signifikan.

C. Hipotesis Tindakan

Jika metode *Self Directed Learning* dengan menggunakan media PicsArt diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo akan meningkat.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini menggabungkan metode *Self Directed Learning* dengan media PicsArt dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penggunaan PicsArt sebagai media visual digital dalam konteks SDL masih jarang ditemukan dalam penelitian sebelumnya, khususnya pada mata Pelajaran IPS Tingkat SMP. Inilah yang menjadi keunikan dan kebaruan dari penelitian ini, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS secara lebih optimal. Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya, baik dari segi pendekatan, media, maupun fokus kompetensi yang dikembangkan.

Tabel 2.1 Kebaruan Penelitian

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Novita Sariyani, Reni Oktaliana (2018) Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Ips Terpadu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Sungai	Hasil penelitian diperoleh bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar cetak pada siswa kelas VII I di SMP Negeri 1 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya dalam 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran	Penelitian ini membahas tentang hasil belajar.	Perbedaannya penelitian ini membahas tentang Penggunaan PicsArt sebagai media visual digital

	Kakap Kabupaten Kubu Raya (Sariani & Oktaliana, 2018)	IPS Terpadu dengan menggunakan media gambar cetak siswa mengalami peningkatan.		
2.	Sarmawati (2021) Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV SDN 002 Belakang Padang	Hasil ini belum memenuhi KKM yaitu 70,00. Pada siklus I diperoleh peningkatan hasil rata-rata kelas 71,92, ketuntasan ada 15 siswa atau 60% dan belum tuntas ada 10 siswa atau 40% berarti ada kenaikan nilai rata-rata pra tindakan ke siklus I sebesar 6,16, Sedangkan siklus II hasilnya mengalami kenaikan lagi yaitu rata-rata kelas meningkat menjadi 76,90 dan ketuntasan ada 22 siswa atau 88% dan belum tuntas ada 3 siswa atau 12%, dengan demikian ada kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 4,98. Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran juga meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan	Penelitian ini membahas tentang hasil belajar.	Perbedaannya penelitian ini membahas tentang Penggunaan PicsArt sebagai media visual digital
3.	Fianey Rifelia Sarahono, dkk (2024) Penerapan Model Pembelajaran Self Directed Learning (SDL) untuk meningkatkan hasil belajar. (Sarahono et al., 2024)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Self Directed Learning berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Ratarata hasil observasi untuk guru meningkat	Penelitian ini membahas tentang model pembelajaran self directed learning	Perbedaannya penelitian ini membahas tentang Penggunaan PicsArt sebagai media visual digital

		<p>menjadi 91,25%. Hasil belajar siswa mencapai rata-rata rata-rata 80,12%, Tergolong kategori sangat baik dan ketuntasan belajar mencapai 92%. Dan hal ini mencapai target yang ditetapkan adalah 75%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran Self Directed Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli pada mata pelajaran IPS Terpadu</p>		
--	--	---	--	--