

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. KAJIAN TEORI

1. Pengaruh Pemahaman Materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang

a. Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁸ Pengaruh adalah daya yang ada dari sesuatu (orang, benda, dsb) yang ikut membentuk kepercayaan, watak atau perbuatan seseorang.⁹

b. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah kesanggupan untuk menyatakan defenisi, rumusan, kata yang sulit dengan perkataannya sendiri.¹⁰ Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri.¹¹

Pemahaman kemampuan menangkap makna atau arti dari memerlukan suatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yaitu :

⁸ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2006) , h. 849

⁹ Layla, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Palanta, h. 479

¹⁰ Usman, M. Basuki Asmawir, *Media Pembelajaran*, (Padang :Ciputat pers, 2002), h. 51

¹¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta : Rajawali Pres, 2011), h. 50

- 1) Pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya.
- 2) Pemahaman penafsiran, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda.
- 3) Pemahaman ekstrapolasi, yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, dan memperluas wawasan.¹²

Pemahaman termasuk pada ranah kognitif. Pemahaman dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan.
- 2) Pemahaman bukan sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Pemahaman menerjemahkan. Kemampuan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam sesuatu.
- 4) Pemahaman menafsirkan.
- 5) Pemahaman ekstrapolasi, mampu melihat dibalik yang tersirat atau tersurat¹³.

Ciri-ciri orang yang paham adalah mampu membedakan, mengubah, mempersiapkan, mengukur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, menentukan dan mengambil kesimpulan terhadap sesuatu yang dipelajari. Dalam

¹² Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2005), h. 141.

¹³ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 102

proses belajar mengajar, siswa di tuntut untuk memahami atau mengerti apa yang harus dikerjakan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda atau uraian.

Faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor Interen, yaitu intelegensi, orang berpikir menggunakan intelegnya, cepat tidaknya dan terpecahnya atau tidaknya suatu masalah tergantung kepada kemampuan intelegensinya. Dilihat dari intelegensinya, kita dapat mengatakan seseorang itu pandai ataupun bodoh, pandai sekali atau cerdas (genius) atau pandir, dungu (idiot).¹⁴Berpikir dipengaruhi oleh faktor alam dan masyarakat serta variabel-variabel yang dimanipulasi. ¹⁵ Kita berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki.
- 2) Faktor Eksteren, yaitu berupa faktor dari orang yang menyampaikan, karena penyampaian akan berpengaruh kepada pemahaman. Jika bagus cara penyampaian maka orang akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan, begitu juga sebaliknya

¹⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2004), h. 52

¹⁵ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010), h. 43

jika penyampaian di sampaikan tidak cukup bagus maka orang akan sulit untuk memahaminya.

c. Materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang

Manfaat dari suatu barang adalah kemampuan dari barang itu untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan manusia. Manfaat suatu barang dapat bersifat subjektif, artinya bergantung pada orang yang membutuhkannya dan hanya dapat diukur dengan menggunakan tingkat intensitas kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh barang itu. Suatu barang akan terasa manfaatnya apabila:

- 1) Sudah di ubah bentuknya.
- 2) Sudah dipindahkan tempatnya.
- 3) Sesuai sesuai waktu penggunaannya.
- 4) Sudah berpindah kepemilikannya.¹⁶

Konsumsi diartikan juga sebagai suatu kegiatan mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan secara berangsur angsur maupun langsung habis. Pihak-pihak yang melakukan konsumsi disebut juga konsumen. Kegiatan konsumsi ini dilakukan manusia bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Manusia memerlukan barang dan jasa karena barang dan jasa memberikan kepuasan hati, manfaat atau guna (utility) langsung maupun tidak langsung. Beberapa gabungan pendapat dari para ahli

¹⁶ Mr. Windu, *Manfaat dan Nilai Suatu Barang*, <http://ips-mrwindu.blogspot.com/2012/01/-manfaat-dan-nilai-suatu-barang.html?m=1>, tahun 2012 (diakses 03 April 2013)

ekonomi aliran Australia abad ke 19, seperti Heinrich Gossen, Stanley Jevons, dan Leon Walras, berpendapat bahwa tinggi rendahnya suatu barang tergantung dari subjek dalam memberikan penilaian. Suatu barang akan memberikan arti bagi seorang konsumen apabila barang tersebut mempunyai daya guna baginya.¹⁷

Ada beberapa asumsi, artinya dasar pemikiran untuk membahas perilaku konsumen yaitu dasar untuk mengukur daya guna suatu barang dan jasa yaitu ;

- 1) Konsumen bersifat rasional
- 2) Konsumen mempunyai tujuan ideal dalam membeli dan memakai barang
- 3) Konsumen bersifat logis
- 4) Hakekatnya konsumen itu dianggap sebagai *homo economicus*.¹⁸

Menyangkut pertambahan daya guna pada pemakainya, artinya setiap barang dan jasa memberikan daya guna bagi pemakainya, semakin banyak barang yang digunakan maka semakin tinggi daya guna total yang diperolehnya. Namun laju pertambahan daya guna yang diperoleh karena mengkonsumsikan satu kesatuan barang semakin lama semakin rendah.

Beberapa pakar ekonomi telah mengembangkan gagasan mengenai konsep nilai guna salah satunya adalah Hermann Heinrich

¹⁷ Endang Danial, *Penuntun Belajar Ekonomi 1*, (Bandung : Ganeca Exact, 1994), h. 58

¹⁸ *Ibid*, hal 59

Gossen. Gossen mengemukakan tentang nilai guna total dan nilai guna marginal yang terkandung dalam hukum Gossen I dan II.

Hukum Gossen I berbunyi yaitu jika pemenuhan kebutuhan suatu jenis barang dilakukan secara terus menerus, maka rasa nikmatnya mula-mula akan tinggi, namun semakin lama kenikmatan tersebut semakin menurun sampai akhirnya mencapai batas jenuh, sedangkan hukum Gossen II berbunyi yaitu jika konsumen melakukan pemenuhan kebutuhan berbagai jenis barang dengan tingkat pendapat tertentu, konsumen tersebut akan mencapai tingkat optimisasi konsumsinya berbanding harga sama untuk semua barang yang dikonsumsi. Hukum Gossen II menjelaskan tentang upaya setiap orang untuk memprioritaskan pemenuhan kebutuhan berbanding harga barang sehingga memperoleh tingkat optimalisasi konsumsi.

Perilaku konsumen adalah perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh konsumen atau pembeli terhadap suatu produk yang dihasilkan oleh perusahaan. Perilaku konsumen dapat diteliti melalui pendekatan kardinal dan ordinal.¹⁹ Pendekatan kardinal mengasumsikan bahwa kepuasan yang dirasakan setelah mengonsumsi barang atau jasa diukur secara kuantitatif, artinya kepuasan konsumen dapat diukur dengan angka. Semakin tinggi kepuasan yang dirasakan, maka semakin besar angka yang diberikan untuk barang dan jasa tersebut.

¹⁹ Mardiyatmo, *Economiss 1 Senior High School Year 1*, (Jakarta: Yudistira, 2010), h. 36

Pendekatan ordinal menerangkan tingkat kepuasan yang diurutkan dalam tingkata-tingkatan tertentu, yaitu rendah, sedang, dan tinggi agar setiap kepuasan yang diperoleh dapat terukur.²⁰ Pendekatan ordinal dapat diukur dengan kurva indifferen (*Indiference Curve*) dan garis anggaran (*bugget line*). Pendekatan ordinal digunakan karena pendekatan kardinal memiliki beberapa kelemahan, antara lain pendekatan kardinal bersifat subjektif dalam penentuan nilai guna total dan guna marjinal. Pendekatan ordinal dilakukan dengan menggunakan analisis kurva indifferen. Kurva indifferen adalah kurva yang menunjukkan berbagai titik kombinasi dua barang yang memberikan kepuasan yang sama.

2. Kreativitas Siswa dalam Memanfaatkan Barang Bekas

Kreativitas memiliki pengertian yang bermacam-macam, ada yang menyebutkan kreativitas sebagai suatu sikap ataupun perilaku maupun tindakan, namun ada juga yang mendefinisikan kreativitas sebagai suatu cara berpikir semata.

Mc. Pherson dalam Hubeis menyatakan bahwa kreativitas adalah menghubungkan dan merangkai ulang pengetahuan di dalam pikiran manusia yang membiarkan dirinya untuk berpikir secara lebih bebas dalam membangkitkan hal-hal baru, atau menghasilkan gagasan yang mengejutkan pihak lain dalam menghasilkan hal yang bermanfaat pengertian lainnya adalah kreativitas merupakan penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman berlainan untuk menghasilkan ide-ide baru yang lebih baik.²¹

²⁰ Suparmin, Putri Hapsari, Kasafa Putri, *Pegangan Guru Buku Kerja Siswa SMA/MA Ekonomi X Smt Gasal*, (Surakarta: Mediatama, Edisi VI), h. 21-23

²¹ Suryana Yuyus dan Bayu Kartib, *op. cit.*, h.198

Kamus trendy Bahasa Indonesia, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi.²² Kreativitas adalah merupakan sekumpulan ide baik yang berupa pengetahuan maupun pengalaman yang ada di dalam pikiran dan digabungkan dalam suatu yang bersifat kreatif baik untuk dirinya maupun orang lain. Sedangkan siswa adalah pelajar atau peserta didik yang belajar pada jenjang pendidikan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa atau peserta didik dalam menciptakan ataupun berkreasi sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain.

Gibbs, berdasarkan berbagai penelitiannya menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Hasil penelitian tersebut dapat diterapkan atau di transfer dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

- a. Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, dan mengurangi rasa takut.
- b. Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah.
- c. Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya.
- d. Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.

²² Emilia Setyoningtyas, *Kamus Trendy Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Apollo), h. 285.

- e. Melibatkan mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.²³

Ciri orang kreatif yang didasarkan pada pengembangan sejumlah kualitas pribadi seperti :

- a. Nilai intelektual dan artistik seperti membaca buku bermutu.
- b. Minat dan kompleksitas, ditunjukkan dari ketertarikan pada usaha menjelajahi masalah sulit dan rumit untuk mendapatkan solusi dan memahami masalah tersebut.
- c. Kepedulian pada pekerjaan dan pencapaian, ini ditunjukkan oleh disiplin diri yang berkaitan dengan pekerjaan serta motivasi yang tinggi, serta peduli terhadap usaha mencapai keunggulan.
- d. Ketekunan, orang yang kreatif biasanya mempunyai tekad keras untuk mencapai tujuan dan mengidentifikasi serta memecahkan masalah, mempunyai keyakinan kuat akan kekuatan dan keterampilan yang mendukung tekadnya.
- e. Pemikiran mandiri, orang yang kreatif dan inovatif menunjukkan kemandirian dalam membuat keputusan, meski diantaranya ada kecenderungan menyesuaikan diri dengan pandangan mayoritas atau yang mempunyai kedudukan yang lebih tinggi.
- f. Toleransi terhadap keraguan. Orang yang kreatif merespon secara positif terhadap situasi yang dianggap meragukan atau tidak menentu.

²³ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 106

- g. Otonomi, cenderung mengandalkan diri sendiri dan kurang bergantung kepada orang lain, termasuk membutuhkan kebebasan.
- h. Kepercayaan diri, biasanya akan yakin dengan kemampuan yang dimiliki.
- i. Kesiapan mengambil resiko.²⁴

Di dalam al-Qur'an kita juga diperintahkan untuk memiliki jiwa yang kreatif. Dalil al Qur'an yang berkaitan dengan kreativitas adalah :

1) Qur'an Surah Az Zumar ayat 9

أَمْ مَنْ هُوَ قَائِمٌ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya : *(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. {(QS. Az Zumar 39;9)}*

2) Qur'an Surah An-Nahl ayat 17

أَفَمَنْ يَخْلُقُ كَمَنْ لَا يَخْلُقُ أَفَلَا تَتَذَكَّرُونَ

Artinya : *Maka apakah (Allah) yang menciptakan itu sama dengan yang tidak dapat menciptakan (apa-apa)? Maka mengapa kamu tidak mengambil pelajaran. {(QS. An Nahl 16;17)}*

Kedua ayat di atas menerangkan tentang perbedaan antara orang-orang yang mampu menciptakan sesuatu dengan orang yang tidak menghasilkan karya apa-apa, juga perintah untuk berpikir tentang hal baru. Orang yang kreatif akan selalu berusaha untuk menciptakan hal yang baru

²⁴ Suryana Yuyus dan Bayu Kartib, *Op.cit*, h. 199-200.

sehingga bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain. Begitu juga dalam pendidikan baik guru maupun siswanya harus bisa kreatif.

Siswa yang kreatif biasanya memiliki rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.²⁵

Helmhoz dalam Winardi menggariskan langkah dalam proses kreatif sebagai berikut :

- a. *Saturation*, yaitu upaya mengumpulkan data, fakta serta sensasi-sensasi yang kemudian oleh pikiran dijadikan bahan mentah guna memproduksi ide baru. Proses ini dapat berlangsung secara sadar atau di bawah sadar.
- b. *Incubation*. Merupakan langkah berikut dalam proses yang berlangsung yang dilaksanakan tanpa adanya sesuatu upaya yang dilakukan secara sadar. Pikiran di bawah sadar menyeleksi informasi kemudian di olah menjadi berbagai kombinasi yang banyak, kemudian sebagian di tolak sebelum muncul pada pikiran sadar.
- c. *Iluminasi*. Ini berkaitan dengan suatu gejala yang dinyatakan sebagai ilham yang tiba-tiba datang dan muncul dalam pikiran dan sering kali terlihat setelah periode inkubasi yang berlangsung lama.²⁶

3. Sifat-sifat Orang yang Kreatif dan Hambatan-hambatannya

²⁵ Utami Munandar, *op.cit.*, h. 35

²⁶ Suryana Yuyus dan Bayu Kartib, *op. Cit*, h. 200-201

Orang-orang yang kreatif di tandai oleh sifat-sifat tertentu, antara lain yaitu :

- a. Pandai, tidak perlu genius karena kreativitas tidak selalu berhubungan dengan intelegensi tinggi.
- b. Bisa membangkitkan ide baru dalam waktu singkat.
- c. Selalu berpikir positif
- d. Sensitif terhadap lingkungan dan perasaan orang lain
- e. Mampu menetapkan keputusan berdasarkan fakta yang ada
- f. Menghargai kebebasan
- g. Dalam mengambil keputusan tidak selalu memerlukan persetujuan kelompok
- h. Termotivasi oleh problema yang menantang
- i. Fantasinya hidup
- j. Fleksibel
- k. Tidak dogmatis
- l. Tidak kaku
- m. Lebih memperhatikan makna dan implikasinya dibanding rinciannya.

Bird mengemukakan beberapa hambatan tumbuhnya kreativitas, penyebabnya antara lain :

- a. Takut membuat kesalahan
- b. Takut gagal
- c. Tidak senang pada ketidakteraturan
- d. Berkeinginan kuat pada keteraturan

- e. Senang menilai orang yang akhirnya menjadi kurang senang memunculkan ide sendiri
- f. Tidak sabar
- g. Terburu-buru
- h. Kurang kompetitif
- i. Kurang mampu untuk rileks

HR. Muslim yang dikutip Munawir mengemukakan hambatan terhadap munculnya kreativitas antara lain sebagai berikut:

- a. Kurang pasrah
- b. Kurang senang tantangan
- c. Kurang mampu memfokuskan satu ide
- d. Kurang mampu membedakan antara fantasi dan kenyataan.²⁷

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas

Davis menyatakan bahwa ada tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas:

- a. Sikap Individu, yaitu mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan :
 - 1) Perhatian bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan
 - 2) Rasa ingin tahu siswa perlu diberikan

²⁷ Hari Suderadjat, *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Pembaharuan Pendidikan dalam Undang-undang Sisdiknas 2003*, (Bandung; CV Cipta Cemas Grafika, 2004), h. 175

- b. Kemampuan dasar yang diperlukan yaitu mencakup berbagai kemampuan berpikir konvergen dan divergen yang diperlukan
- c. Teknik-teknik yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas, meliputi :
 - 1) Melakukan pendekatan *inquiry* (pencaritahuan)
 - 2) Menggunakan teknik-teknik sumbang saran (*brain storming*)
 - 3) Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif
 - 4) Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.²⁸

5. Pengaruh Pemahaman Materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang terhadap Kreativitas Siswa dalam Memanfaatkan Barang Bekas.

Pemahaman tidak hanya sekedar rasa tahu, namun juga mampu menjadikan siswa menjadi lebih berpikir kreatif. Sehingga siswa akan mudah mengerti tentang pelajaran yang dipelajarinya, siswa yang dikatakan paham jika ia telah mengerti²⁹. Pemahaman termasuk kedalam ranah kognitif, dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dsb.³⁰ Sedangkan kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar.³¹

Siswa yang telah mampu menjelaskan ataupun memberikan uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri maka dapat

²⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), h. 154

²⁹ Florence Beetlestone, *Creative Learning : Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*, (Bandung : Nusa Media, 2011), h. 18

³⁰ Mudasir, *op. Cit*, h. 65-66

³¹ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung : CV. Yrama Widya, 2010), h. 108

meningkatkan peran aktif dari siswa sangat dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya sendiri dan orang lain. Dikatakan demikian karena dengan pemahaman mampu mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreatifitas. Jadi terdapat pengaruhnya antara pemahaman dengan kreativitas siswa, pemahaman dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dianggap relevan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh *Sulistri* (UIN SUSKA Riau, Tarbiyah dan Keguruan, 2013). Dengan judul penelitiannya adalah “*Pengaruh Pemahaman Sistem Pencatatan Persediaan Barang Dagang Terhadap Hasil Belajar Siswa Menghitung Harga Perolehan Persediaan Siswa Kelas XII Di SMA Tri Bhakti Pekanbaru*”.³² Hasil Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh, pemahaman sistem pencatatan barang dagang terhadap hasil belajar siswa menghitung perolehan persediaan siswa kelas XII Jurusan IPS SMA Tri Bhakti Pekanbaru, dapat di terima, dengan sendirinya H_0 ditolak.”
- b. Penelitian yang dilakukan oleh *Hariyanto* (UIN SUSKA Riau, Tarbiyah dan Keguruan, 2012). Dengan judul penelitiannya adalah “*Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas Negeri 1*

³² Sulistri, *Pengaruh Pemahaman Sistem Pencatatan Persediaan Barang Dagang Terhadap Hasil Belajar Siswa Menghitung Harga Perolehan Persediaan Siswa Kelas XII Di SMA Tri Bhakti Pekanbaru*, Skripsi, Pekanbaru : Fakultas Tarbitah dan Keguruan UIN Suska Riau, 2013.

Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar".³³ Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar dapat dikategorikan "sangat baik". Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan terhadap guru yang bersangkutan yang tergambar pada hasil observasi dari dua orang guru ekonomi sebagai responden. Secara keseluruhan kreativitas guru dalam pembelajaran ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar dipresentasikan sebesar 82%.

Penelitian yang penulis lakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini bukan merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini membahas tentang pengaruh pemahaman materi manfaat dan nilai suatu barang terhadap kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas. Penelitian ini ingin melihat sejauh mana pengaruh pemahaman materi manfaat dan nilai suatu barang terhadap kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas di Sman 1 Salo.

C. Konsep Operasional

Pemahaman siswa secara operasional menurut Tohirin adalah kemampuan siswa dalam menerjemahkan, menginterpretasikan dan mengekstrapolasi. Dapat dilihat pada indikator berikut:

1. Pemahaman terjemahan.
 - a) Siswa mengartikan manfaat dan nilai suatu barang.

³³ Hariyanto, *Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar*, Skripsi, Pekanbaru : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, 2012.

- b) Siswa menyebutkan macam-macam manfaat dan nilai suatu barang.
 - c) Siswa mendeskripsikan pengertian konsumsi
 - d) Siswa menyebutkan berbagai nilai tentang barang dan jasa
 - e) Siswa mengetahui bunyi hukum *Gossen 1*.
 - f) Siswa mengetahui bunyi hukum *Gossen 2*.
 - g) Siswa menjelaskan pengertian perilaku konsumen
 - h) Siswa menyebutkan teori tentang perilaku konsumen.
2. Pemahaman penafsiran
- a) Siswa mengetahui penyebab manusia memerlukan barang dan jasa.
 - b) Siswa mengetahui asumsi-asumsi barang dan jasa sebagai dasar dalam mengukur daya guna suatu barang dan jasa.
 - c) Siswa menjelaskan penyebab manusia bersifat rasional
 - d) Siswa mampu membedakan berbagai macam teori mengenai perilaku konsumen.
3. Pemahaman ekstrapolasi
- a) Siswa mengetahui cara mengukur manfaat suatu barang
 - b) Siswa dapat menerapkan pola hidup hemat dalam perilaku konsumen
 - c) Siswa dapat menerapkan pola hidup sederhana atau bersahaja dalam perilaku konsumen

Indikator konsep operasional dalam penelitian tentang kreativitas siswa. Kreativitas siswa yang dimaksud disini adalah kegiatan-kegiatan

inovatif siswa setelah mempelajari materi manfaat dan nilai suatu barang dalam memanfaatkan berbagai barang bekas. Menurut Suryana Yuyus dan Bayu Kartib, ada 9 ciri orang kreatif berdasarkan pada sejumlah kualitas pribadinya, indikatornya sebagai berikut :

1. Siswa memiliki nilai intelektual dan artistik
 - a. Siswa senang membaca berbagai macam buku terkait upaya memanfaatkan barang bekas.
 - b. Siswa memiliki pemikiran yang intelek (cerdik atau pandai) dalam pemanfaatan barang bekas.
2. Siswa memiliki minat dan kompleksitas
 - a. Siswa memiliki ketertarikan dalam pemanfaatan barang bekas
 - b. Siswa memiliki minat yang cukup tinggi dalam pemanfaatan barang bekas.
3. Siswa memiliki kepedulian pada pekerjaan dan pencapaian
 - a. Siswa peduli dalam memanfaatkan barang-barang bekas untuk dijadikan produk yang bermutu.
 - b. Siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk bisa berwirausaha
4. Siswa tekun dalam melakukan sesuatu.
 - a. Siswa mempunyai tekad yang kuat dalam memanfaatkan barang bekas.
 - b. Siswa bekerja keras (berusaha) dalam memanfaatkan barang bekas.
5. Siswa memiliki pemikiran yang mandiri
 - a. Siswa memiliki ide-ide kreatif dalam memanfaatkan barang bekas

- b. Siswa bisa menyesuaikan diri dengan orang lain.
6. Siswa memiliki sifat toleransi terhadap rasa ragu-ragu
- a. Siswa memiliki sifat yang tolerir (toleransi) dalam pemanfaatan barang bekas.
 - b. Siswa selalu berpikir positif dan berusaha menghilangkan rasa ragu-ragu dalam pemanfaatan barang bekas.
7. Siswa memiliki sifat otonomi terhadap suatu hal.
- a. Siswa mengandalkan dirinya sendiri dalam memanfaatkan barang bekas.
 - b. Siswa bebas dalam membuat variasi karya dalam pemanfaatan barang bekas..
8. Siswa memiliki sifat percaya diri
- a. Siswa mempunyai rasa percaya diri yang tinggi dalam memanfaatkan barang bekas untuk dipasarkan.
 - b. Siswa yakin dengan kemampuannya dalam mengolah bahan bekas.
9. Siswa siap mengambil resiko.
- a. Siswa berani mengambil resiko dalam berwirausaha.
 - b. Siswa tidak takut gagal apabila mengalami kerugian dalam berwirausaha.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

- a. Asumsi Dasar : Pemahaman materi manfaat dan nilai suatu barang berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas.

b. Hipotesis

Ha : Seberapa besar pengaruh Pemahaman materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang terhadap Kreativitas siswa Memanfaatkan Barang Bekas

H₀ : tidak ada pengaruh Pemahaman materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang terhadap Kreativitas siswa dalam Memanfaatkan Barang Bekas