



Global Journal Education Science and Technology (GJST)

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjst>

Volume 1, Nomor 2 bulan Juli 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

HUBUNGAN KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR SBdP SISWA KELAS TINGGI SD INPRES 12/79 MICO KABUPATEN BONE

Awaluddin Muin¹, Muhammad Idris Jafar², Aulia Fihtrah Ramadhani³

¹Universitas Negeri Makassar /email: awaluddin.muin@unm.ac.id

²Universitas Negeri Makassar /email: idrispgsd@gmail.com

³Universitas Negeri Makassar /email: auliafr2001@gmail.com

Artikel info

Received: 02-04-2024

Revised: 03-05-2024

Accepted: 04-06-2024

Published, 25-07-2024

Abstrak

Penelitian ini menganalisis tentang hubungan kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico. Tujuan Penelitian ini ialah untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico yang berjumlah 56 siswa. Teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan kreativitas siswa memperoleh rata-rata sebesar 53,80 dan persentase sebesar 73,09% dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajar SBdP siswa memperoleh rata-rata sebesar 86,54 dan persentase sebesar 90,67% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil statistik inferensial, $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,396 \geq 0,263$) pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dinyatakan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico Kabupaten Bone yang tergolong rendah pada kategori 0,20-0,399.

Keywords:

Kreativitas, Hasil Belajar,
Siswa Kelas Tinggi, SBdP

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan menggaris bawahi peranan yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Sekolah dasar tidak sekadar menjadi tempat di mana pengetahuan akademis diperoleh, Sekolah dasar bukan hanya sebagai tempat di mana siswa memperoleh pengetahuan akademis, melainkan juga sebagai ruang di mana berbagai aspek penting pembelajaran dikembangkan. Hal ini membantu siswa untuk mengeksplorasi gagasan-gagasan baru, dan menemukan solusi-solusi inovatif termasuk kreativitas, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa.

Perkembangan zaman dari tahun ke tahun selalu memunculkan masalah-masalah baru yang menjadi tantangan bagi dunia pendidikan. Kreativitas sangat dibutuhkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik, kreativitas diakui sebagai faktor utama yang dapat mendayakan fungsi manusia dengan menggabungkan interaksi antara pengetahuan intelektif, emotif, dan motivasional. Pada kenyataannya aspek kreativitas ini menjadi salah satu karakteristik yang belum sepenuhnya dibangun dalam dunia pendidikan. Tingkat kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah, berdasarkan data pada Global Creativity Index kreativitas Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara. Kreativitas menjadi faktor penentu terbesar dalam kemajuan suatu negara berdasarkan hasil studi oleh Bank Dunia terhadap 150 negara diketahui faktor-faktor penentu kemajuan suatu negara adalah inovasi dan kreativitas (45%), jaringan dan kerja sama (25%), teknologi (20%), dan SDA hanya 10% (Rohmawati dkk., 2018).

Menurut (Hafid dkk., 2022) Kreativitas adalah kemampuan untuk mengubah dan mengembangkan dengan penemuan-penemuan di bidang teknologi, seni, maupun di bidang lainnya. Sementara Campbell (2017) mengungkapkan bahwa Kreativitas mempunyai arti sebagai kemampuan seseorang dalam hal intelektensi, gaya kognitif serta kepribadian untuk menghasilkan sebuah ide atau karya baru dengan didasari dengan kelenturan (flexibility), kelancaran (fluency), kecakapan (smartly), dan kepandaian (intelligence). Kreativitas ini dapat mendorong siswa untuk menemukan solusi yang baru dan inovatif serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes (Fadillah, 2016). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, baik dari dalam diri siswa maupun dari luar. Salah satu faktor penting adalah kreativitas siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian yang didapat setelah melalui berbagai pengalaman (Haslinda dkk., 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sangat beragam dan saling terkait. Memahami berbagai faktor ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa.

Seni budaya dan prakarya yang sering disingkat dengan SBdP merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Mata pelajaran ini mencakup berbagai aspek, seperti seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. SBdP tidak hanya terdiri dari materi pembelajaran, tetapi juga berperan dalam pembentukan kepribadian siswa, yang menjadi dasar bagi perkembangan akhlak yang terpuji dan kepribadian yang baik. Tujuan dan fungsi SBdP adalah untuk mengembangkan sikap, kemampuan, dan semangat berkarya siswa, sehingga dapat menciptakan generasi yang kreatif dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi era digital (Muin, 2017). Dengan demikian, pembelajaran SBdP diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang seni budaya dan prakarya secara keseluruhan. Selain itu, diharapkan pula bahwa kreativitas yang dikembangkan melalui pembelajaran SBdP akan berdampak positif pada hasil belajar siswa, baik dalam hal peningkatan keterampilan seni maupun pencapaian akademis secara umum.

Dikaitkan dengan isu kreativitas dan dampaknya terhadap pencapaian akademis siswa, sebagaimana telah dipaparkan melalui beberapa hasil penelitian dan fenomena yang tampak secara langsung selama tahap pra-penelitian di SD Inpres 12/79 Mico, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan kreativitas dengan Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 12/79 Mico Kabupaten Bone.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian non eksperimental yaitu korelasional. Fokus penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara kreativitas dan hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi di SD Inpres 12/79 Mico Kabupaten Bone. Oleh karena itu, penelitian ini masuk dalam kategori penelitian korelasional simetris



Gambar 1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh atau total sampling. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi yaitu 56 orang dengan siswa kelas IV berjumlah 20 orang, siswa kelas V berjumlah 12 orang dan siswa kelas VI berjumlah 24 orang. Sampel ini didasarkan oleh teori Sugiyono (2015: 85) yang menyatakan bahwa sampel kurang dari 100 orang disebut sampel jenuh, sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan dokumentasi. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dalam bentuk Skala Likert di mana responden hanya diminta memiliki satu jawaban yang sesuai dengan dirinya. Hal ini bertujuan mengumpulkan data tentang kreativitas siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico Kabupaten Bone. Angket data penelitian ini menggunakan empat alternatif jawaban yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), dan tidak pernah (TP). Metode yang kedua yakni dokumentasi, dokumentasi adalah penyajian informasi tentang suatu hasil penelitian yang asli atau langsung dari sumbernya. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi dalam PTS (Penilaian Tengah Semester) pada semester satu Tahun Ajaran 2023/2024 di SD Inpres 12/79 Mico Kecamatan Palakka Kabupaten Bone.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa Kreativitas siswa kelas tinggi di SD Inpres 12/79 Mico berdasarkan indicator kreativitas masuk dalam kategori baik. Hal ini disebabkan oleh persentase hasil analisis yang berada dalam rentang 66% hingga 79%, yang sesuai dengan kategori baik menurut pedoman konversi tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa telah menunjukkan hasil yang memadai dan berada pada level yang diharapkan sesuai standar yang ada.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang kemudian disesuaikan dengan pedoman konversi hasil belajar yang telah ditetapkan pada tabel (halaman 34), sehingga dapat diperoleh bahwa hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi Inpres 12/79 Mico berada pada kategori sangat baik karena terletak pada rentang 80% - 100%.

Berdasarkan uji statsitik inferensial hasil uji normalitas maka dapat diketahui bahwa variabel kreativitas siswa memperoleh nilai signifikan (*Asymp. Sig 2-tailed*) sebesar .200 yang lebih besar (>) 0,05 atau .200 > 0,05. Sedangkan variabel hasil belajar SBdP memperoleh nilai signifikan (*Asymp. Sig 2-tailed*) sebesar .200 yang lebih besar (>) 0,05 atau .200 > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua data variabel penelitian tersebut

berdistribusi normal. Sementara untuk hasil pengujian homogenitas menggunakan uji transformasi data pada tabel di atas, maka dapat diketahui nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,274. Jika dasar pengambilan keputusan berada pada taraf 5% nilai sig $0,274 > 0,05$ artinya nilai sig lebih dari 0,05 maka varian kelompok data adalah sama. Maka dapat disimpulkan bahwa, Kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa memiliki varian yang sama (homogen). Pada hasil uji hipotesis diperoleh koefisien korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa sebesar 0,396 dan nilai signifikan $0,002 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Diterimanya H_1 dan ditolaknya H_0 berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar SBdP siswa. Hasil statistik yang diperoleh menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar 0,396 sedangkan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,263 sehingga $r_{hitung} \geq (0,396 \geq 0,263)$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa. Untuk mengetahui besar tingkatan hubungan dari kedua variabel maka dilakukan interpretasi terhadap koefisien korelasi. Berdasarkan pada r_{hitung} dari hasil perhitungan yang telah dilakukan dan pada tabel interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2015) maka diperoleh hasil hubungan dari kedua variabel tergolong rendah pada rentang 0,20 – 0,399.

Pembahasan

Pada Kreativitas siswa, dari hasil pengumpulan data melalui kuesioner yang diisi oleh 56 siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico, ditemukan bahwa tingkat kreativitas berdasarkan indikator kreativitas siswa bervariasi dengan skor minimum 41 dan maksimum 73. Rata-rata (mean) skor kreativitas adalah 53,80 dengan median 52, dan modus 48. Standar deviasi sebesar 8,073 menunjukkan adanya variasi yang cukup signifikan di antara skor siswa. Data dikumpulkan melalui angket yang berisi 20 pernyataan dengan empat opsi jawaban: selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk mendapatkan deskripsi statistik. Penggunaan angket memungkinkan pengumpulan data yang kaya tentang berbagai aspek kreativitas siswa. Analisis statistik deskriptif memberikan gambaran menyeluruh tentang distribusi skor kreativitas, sehingga memudahkan dalam melihat pola dan variasi di antara siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico secara umum berada pada kategori baik dengan persentase 73,09%. Hal ini memberikan indikasi positif tentang kemampuan kreatif siswa dan dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Pada hasil belajar siswa, Data hasil belajar SBdP menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 95, sedangkan skor terendah adalah 60. Rata-rata (mean) skor hasil belajar adalah 86,54 dengan median 87 dan modus 90. Standar deviasi sebesar 6,249 menunjukkan variasi skor yang lebih kecil dibandingkan dengan kreativitas. Data dikumpulkan melalui nilai dari Penilaian Tengah Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. dan diolah menggunakan SPSS versi 25. Tabel distribusi frekuensi dan histogram digunakan untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang distribusi skor hasil belajar. Menggunakan nilai dari Penilaian Tengah Semester Ganjil Tahun Ajaran efektif dalam mengukur hasil belajar SBdP karena dapat menangkap berbagai aspek penilaian. Analisis statistik membantu mengidentifikasi rentang dan distribusi nilai, memberikan wawasan mendalam tentang performa akademik siswa. Dengan persentase 90,67%, hasil belajar SBdP siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memiliki kreativitas yang

baik, tetapi juga mampu menerjemahkannya ke dalam hasil belajar yang tinggi, menunjukkan hubungan yang kuat antara kreativitas dan hasil belajar SBdP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico yaitu 90,67% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil temuan (Erlis & Lagandesa, 2022) diketahui dari 30 orang siswa kelas IV SD GPID Palu terdapat 30 siswa atau 100% memiliki Hasil belajar SBdP sangat tinggi. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran SBdP kreativitas akan mendorong siswa lebih aktif dalam memberikan masukan dari suatu persoalan dalam proses belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Kreativitas yang baik tidak hanya berpengaruh pada perkembangan individu siswa tetapi juga sangat berkontribusi pada hasil belajar mereka. Siswa yang kreatif akan lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran karena mereka terbiasa berpikir unik dan mencari solusi inovatif. Dengan demikian, peningkatan kreativitas melalui metode pengajaran yang tepat dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif dapat secara langsung meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Tingkat Kreativitas: Kreativitas siswa kelas tinggi di SD Inpres 12/79 Mico berada dalam kategori baik dengan rata-rata skor 53,80 dan persentase 73,09%.
2. Hasil Belajar SBdP: Hasil belajar SBdP siswa juga berada dalam kategori sangat baik dengan rata-rata skor 86,54 dan persentase 90,67%.
3. Hubungan Kreativitas dan Hasil Belajar: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Saran

1. Guru dan orang tua diharapkan mendorong dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini akan berdampak positif terhadap capaian hasil belajar siswa di sekolah.
2. Siswa hendaknya mengambil inisiatif dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan mencari solusi kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.
3. Penulis yang berminat untuk mengkaji masalah yang relevan dengan penulis ini, hendaknya melakukan penelitian lanjutan dengan variabel tambahan dan menggunakan metode penelitian yang lebih mendalam untuk lebih memahami dinamika hubungan antara kreativitas siswa dan hasil belajar SBdP di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, David. (2017). *Mengembangkan Kreativitas* diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Erlis, & Lagandesa, Y. R. (2022). *Relationship Of Student Learning Creativity With SBdP Learning Outcomes Grade IV SD Gpid Palu*. *Jurnal Banua Oge Tadulako*, 2(1), 42–46.
- Fadillah, Ahmad. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1(2):113–22.

- Hafid, A., Sudirman, Amran, M., & Magvira, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 166–173.
- Haslinda, Kadir, A., & Patta, R. (2021). Hubungan Interaksi Guru dengan Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd Kelas V. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 198–206.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133– 135
- Rohmawati, H. ika, Syamsudin, M. M., & Palupi, W. (2018). Efektivitas *Project Method* terhadap *Creative Thinking* Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 6(1).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Tim Penyusun. 2023. *Panduan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Negeri Makassar*. Makassar : Badan Penerbit UNM