

HUBUNGAN KEGIATAN BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

THE RELATIONSHIP OF STUDENT LEARNING ACTIVITIES WITH STUDENT CREATIVITY IN ELEMENTARY SCHOOL

Siti Irma Rohimah^{1*}, Wiworo Retnadi Rias Hayu², Irman Suherman³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

*E-mail: sitiirmar7@gmail.com

(Diterima: 15-09-2020; Ditelaah: 30-09-2020; Disetujui: 15-10-2020)

Abstrak: Dalam proses melakukan kegiatan pembelajaran di kelas oleh guru dan peserta didik, masih terdapat peserta didik yang hanya duduk, mendengarkan, mengerjakan latihan, kemudian bergegas untuk pulang. Terdapat kegiatan fisik di dalam kelas, namun tidak ada kegiatan mental. Belajar pada dasarnya membutuhkan adanya kegiatan, baik kegiatan fisik maupun kegiatan mental. Dengan kegiatan belajar, peserta didik mampu mengikuti semua rangkaian di kelas dengan benar. Selama kegiatan belajar diperlukan gagasan bertujuan supaya peserta didik dapat memecahkan masalah jika terjadi kesulitan belajar, karena dengan demikian berarti peserta didik sedang berkegiatan. Kreativitas yaitu kemampuan untuk dikembangkan yang dimiliki setiap orang, bertujuan membuat sebuah inovasi berbentuk orisinal, baik berbentuk gagasan ataupun ide-ide baru maupun karya. Kreativitas itu terpecah menjadi dua yakni kreativitas produk dan kreativitas sikap. Hal yang mampu menjadikan peserta didik menjadi juara itu juga salah satunya dengan kreativitas yang mampu dikembangkan sendiri. Karena dengan kreativitas peserta didik mampu memudahkan dalam menemukan kesulitan belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas belajar peserta didik. Penulis memakai metode kuantitatif korelasional. Populasi yang digunakan sebanyak 132 peserta didik, kemudian peneliti menjadikan bagian kecil yang mewakili keseluruhan yang lebih besar yaitu berjumlah 99 peserta didik. Dilihat dari hasil signifikansi diantara kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik di SDN Harjasari 01 Kota Bogor, maka hasil perhitungannya yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,138 > 1,984$) dan kedudukannya bermakna sebesar $0,005 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: kegiatan belajar, kreativitas peserta didik, penelitian korelasi

Abstract: In the process of carrying out classroom learning activities by teachers and students, there were still students who just sit, listen, do the exercises, then hurry to go home. There was physical activity in the classroom, but no mental activity. Learning basically requires activity, both physical activity and mental activity. With learning activities, students are able to follow all the series in the class correctly. During learning activities, ideas are needed so that students can solve problems in case of learning difficulties, because it means that students are being creative. Creativity is the ability to be developed that is owned by everyone, which aims to make an innovation in the original form, either in the form of ideas or new ideas or works. Creativity is divided into two, namely product creativity and attitude creativity. One thing that can make students become champions is one of them with creativity that can be developed by themselves. Because with creativity students are able to make it easier to find learning difficulties in class. This study aimed to see the relationship between student learning activities and student learning creativity. The author used correlational quantitative methods. The population used was 132

students, then the researcher made a small part that represented a larger whole, amounting to 99 students. Judging from the results of the significance between student learning activities and student creativity at SDN Harjasari 01 Bogor City, the results of the calculation were $t_{count} > t_{table}$ ($2.138 > 1.984$) and the position is significant at $0.005 < 0.05$, thus it could be concluded that there was a relationship between students learning activities with creativity.

Keywords: learning activities, students creativity, correlational research

PENDAHULUAN

Setiap manusia diberikan potensi, jika tidak dikembangkan maka potensi tersebut tidak maksimal. Pendidikan merupakan upaya atau kegiatan yang tersusun untuk setiap individu maupun kelompok, bertujuan membentuk karakter sehingga mampu mengembangkan kemampuan diri dalam upaya mewujudkan cita-cita dan tujuan yang diharapkan. Abad 21 saat ini menghadapi periode revolusi rindustri 4.0. Revolusi sekarang yaitu dimana teknologi berkembang pesat membawa dampak dan mengubah teknologi yang ada. Untuk menempuh rintangan besar dikemudian hari, pendidikan diharuskan berubah lebih kompeten, dan juga pada abad ini kegiatan ransfer pengetahuan di sekolah dapat disusun secara tersktruktur hingga tidak ada batas ruang dan tanpa batas waktu. Pendidikan di era industri 4.0 ini, peserta didik dituntut untuk memiliki kegiatan dan kreativitas yang tinggi, dengan demikian siap menempuh kemajuan abad.

Hubungan anantara kecanggihan teknologi dan keterampilan ini dikemukakan oleh Schwab (2018), bahwa pendidikan pada

era revolusi industri 4.0 menuntut 10 *skill* yang harus dimiliki oleh seseorang untuk mengembangkan kemampuannya. 10 *skill* tersebut antara lain kemampuan memahami makna dari suatu peristiwa (*sense making*), kemampuan berinteraksi (*social intelegence*), kemampuan berbudaya (*novel and adaptive thinking*), kemampuan interpretasi data (*cross cultural competency*), memahami konsep keilmuan berdasarkan data (*computational thinking*), kemampuan memahami literasi baru (*new media literacy*), kemampuan memahami berbagai disiplin ilmu (*transdisciplinary*), kemampuan merancang sesuatu sesuai pola pikir (*design mindset*), kemampuan berpikir kognitif (*cognitive load management*), dan kemampuan kolaborasi secara bebas (*virtual collaboration*). Apabila kemampuan ini diterapkan kepada peserta didik maka harus ada dukungan dari guru sebagai guru profesional, terutama dalam melaksanakan pendekatan pembelajaran agar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam mempersiapkan menghadapi tantangan global, dan tanpa adanya kegiatan

dan kreativitas dalam diri peserta didik, akan membuat peserta didik tertinggal dari ilmu pengetahuan teknologi yang telah berkembang pesat saat ini. Kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik haruslah memberikan pengalaman untuk memperoleh perubahan pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, mendapatkan informasi, atau menemukan informasi adanya perubahan pada peserta didik.

Cerdasnya peserta didik terlihat selain dari proses berpikirnya (Rochana, 2020) juga dari berbagai macam kegiatan yang diikuti, baik kegiatan diri ataupun rohaninya. Ketika peserta didik berperan di kelas dari aspek jasmani, maka dengan sendirinya peserta didik juga aktif dari aspek jiwanya dan begitu juga sebaliknya. Sadirman (2011) menjelaskan prosedur belajar adalah kegiatan yang berupa jasmani dan moral. Pada proses belajar, kedua kegiatan (jasmani dan moral) mampu saling berhubungan supaya tujuan pembelajaran terwujud dengan baik dan benar. Kegiatan fisik dapat berupa mendengarkan, menulis, dan membaca. Sedangkan kegiatan mental adalah bagaimana perilaku peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Karena prinsip tersebut amat esensial selama proses belajar.

Kreatifitas bisa dijelaskan dalam bentuk serangkaian runtutan yang dapat membangun berbagai gagasan. Kreatifitas ini juga diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan kesulitan yang dihadapi sebagai proses bermain dan belajar. Sehingga gagasan yang merupakan bagian dari kreatifitas ini menjadi tantangan bagi peserta didik yang aktif dan menyenangkan.

Pada dasarnya manusia memiliki potensi untuk kreatif, namun seorang individu harus mampu menggali potensinya sendiri, karena kreativitas bukanlah potensi khusus yang diturunkan secara turun temurun tetapi kemampuan yang terbentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi, dan berpikir. Kreativitas adalah suatu kemampuan, sikap, dan proses. Kreativitas diartikan sebagai kecakapan dalam membuat ide-ide yang bersifat orisinil dengan merubah atau membuat ulang ide-ide yang telah ada sebelumnya. Kreativitas ada 2 macam bentuknya, yaitu kreativitas sikap dan produk (Susanto, 2013).

Penelitian serupa tentang motivasi belajar juga pernah dilakukan dengan judul Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Peserta didik pada Pembelajaran Biologi. Berdasarkan tes LSD terbukti bahwa *project*

based learning bisa membuat semangat belajar peserta didik naik 14%, kreativitas peserta didik meningkat 31,1%, kapasitas berpikir kritis meningkat 34%, dan kemampuan kognitif peserta didik meningkat 28,9% dibanding pembelajaran yang diberikan sebelumnya (Insyasiska, Zubaidah, & Susilo, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika masih rendah (Widayanti, 2013). Hasil serupa ditunjukkan oleh observasi yang dilakukan di SDN Harjasari 01 Kota Bogor bahwa hasil belajar peserta didik juga masih rendah. Selain itu peserta didik hanya duduk dan mendengarkan, mengerjakan latihan, kemudian bergegas untuk pulang, hanya ada kegiatan fisik seperti mendengarkan, menulis, dan membaca saja yang berlangsung di dalam kelas. Peserta didik hanya mendengarkan perintah saja karena guru hanya mengimplementasikan cara mengajar konvensional yaitu ceramah. Tidak ada kegiatan mental, ditemui banyak peserta didik yang kurang terlibat, dan lebih banyak bermain sendiri daripada memahami kajian yang diuraikan guru.

Hasil observasi tersebut berakibat kepada situasi belajar yang tampak kurang

kondusif. Bila kondisi belajar seperti ini terus menerus berlangsung, maka pemahaman atas materi ajar mungkin susah tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Proses belajar yang terjadi, guru sebetulnya sudah berusaha melibatkan peserta didik untuk bertanya terhadap guru perihal materi sulit, bertujuan agar materi dapat dipahami peserta didik dan menjadi pengetahuan. Hanya ada beberapa peserta didik bertanya kepada guru sehingga dalam menyelesaikan latihan berupa biografi pahlawan, terdapat hasil yang kurang memuaskan karena setiap kegiatan peserta didik hanya fokus terhadap apa yang guru sampaikan dan menulis yang diperintahkan oleh guru.

Berkaitan dengan yang penulis paparkan, permasalahan kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik di SDN Harjasari 01 Kota Bogor, guru memberikan latihan praktik dengan membuat tugas berupa Biografi Pahlawan yang disampaikan kepada peserta didik kelas V. Peserta didik yang memiliki kegiatan belajar tinggi mengerjakan dengan sungguh-sungguh, sedangkan peserta didik yang kegiatannya rendah hanya melihat hasil temannya. Kreativitas itu mampu terlihat jelas, dengan cara melihat hasil akhir peserta didik dalam menciptakan suatu produk yang dituangkan melalui ide peserta didik itu

sendiri. Sehingga peserta didik yang kegiatannya tinggi selalu aktif, adanya interaksi baik oleh tutor yang berada di kelas yang hanya sebagai mentor atau sebagai fasilitator. Peserta didik yang kreativitasnya tinggi dapat menyelesaikan tugasnya berupa Biografi Pahlawan dari bahan karton atau *steorofoam* dengan memuaskan.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Penelitian korelasional, yaitu penelitian yang dilakukan supaya menghasilkan suatu relasi di antara variabel melalui cara kuantitatif korelasional atau teknik statistik. Menurut Supardi (2016), kuantitatif korelasional yaitu metode atau istilah yang dapat berperan sebagai instrumen ukur atau instrumen untuk melihat kekuatan korelasional antar variabel. Penelitian bermaksud untuk mengkaji dan mengetahui relasi antar variabel x dengan variabel y.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SDN Harjasari 01 Kota Bogor yang beralamat di Jalan Rulita RT.01/RW.07 Nomor 40 Desa Harjasari Kelurahan Harjasari Kecamatan Bogor Selatan. kegiatan ini dilakukan bulan Februari sampai bulan April tahun 2020.

Target/Subyek Penelitian

Variabel penelitian merupakan ciri suatu obyek untuk menghubungkan satu dan lainnya kemudian diambil hasil akhirnya. Kidder berpendapat bahwa variabel yaitu suatu kualitas yang mana penulis mengkaji dan mengambil kesimpulan darinya (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini terhimpun dua variabel yakni variabel nan bebas dan variabel nan terikat. Variabel nan bebas dalam penelitian yaitu Kegiatan Belajar Peserta didik, dan variabel nan terikat dalam penelitian ini yaitu Kreativitas Peserta didik. Menurut Sugiyono (2016), populasi merupakan kawasan umum terdiri atas benda atau subjek yang mempunyai kualitas karakter yang ditetapkan yang bertujuan untuk dipahami kesimpulannya. Adapun populasinya yaitu peserta didik di kelas V SDN Harjasari 01 yang berjumlah 132 peserta didik dan bagian terkecil atau sampel yang digunakan berjumlah 99 peserta didik.

Peneliti menggunakan cara mengambil sampel yaitu menggunakan sampel acak yang dilakukan acak oleh peneliti. Teknik sampling yaitu langkah agar menghasilkan sampel. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa *probability sampling* yaitu suatu cara atau langkah dalam sampling yang memberikan peluang dan kesempatan yang sama kepada

setiap bagian keseluruhan agar menjadi anggota sampel. Sedangkan *non probability sampling* yaitu cara atau langkah dalam sampling yang tidak memberikan peluang dan kesempatan yang sama kepada setiap bagian keseluruhan supaya dicetuskan agar menjadi anggota sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *probability sampling*, karena memiliki kesempatan terhadap populasi untuk dijadikan sampel oleh peneliti.

Observasi

Menurut Sugiono (2016), observasi adalah cara menghimpun data yang memiliki ciri khusus dengan cara yang lain. Teknik menghimpun data melalui pengamatan dipakai jika berhubungan dengan perbuatan atau kegiatan kerja, dan responden tidak terlalu banyak. Teknik ini dipakai menggali data mengenai proses kerja dan kegiatan di SDN Harjasari 01 Kota Bogor, kisi-kisi observasi kegiatan belajar peserta didik dan kreativitasnya terdapat pada Tabel 1.

Teknik Pengumpulan Data

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kegiatan Belajar dan Kreativitas Peserta Didik

No	Variabel	Dimensi	Hal yang diamati dari Indikator	
1	Kegiatan Belajar Peserta Didik	Kegiatan Visual	1 Kegiatan membaca	
			2 Memperhatikan objek dan memandang gambar atau diagram	
			3 Mengingat (mereview materi)	
			4 Membaca buku pelajaran	
		Kegiatan Lisan	5 Diskusi kelompok	
			Kegiatan Mendengarkan	6 Mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran
				7 Berpikir
			8 Diskusi materi pelajaran	
2	Kreativitas Peserta Didik	Perencanaan	1 Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah	
			2 Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain.	
			3 Memiliki rasa ingin tahu yang besar	
			4 Memiliki rasa humor yang tinggi	
		Proses	5 Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan dan bersedia mengambil resiko.	
			6 Percaya diri dan senang mencoba hal-hal baru	
			7 Mandiri dalam berpikir sehingga dapat bekerja sendirian.	
			8 Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	

	9	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
Produk Akhir	10	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan, pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)
	11	Mempunyai daya imajinasi yang kuat serta tekun.

Wawancara

Wawancara yaitu interaksi tatap muka antar pewawancara dengan narasumber. Pewawancara ditanya langsung perihal suatu gambar/benda yang diamati dan sudah dirancang sebelumnya. Menurut Sukmadinata

(2011), cara menghimpun data yang sering dipakai untuk penelitian deksriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif adalah instrumen wawancara. Kisi-kisi instrumen wawancara tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Kegiatan dan Kreativitas Belajar Peserta Didik

No	Variabel	Kisi-Kisi	Pertanyaan Wawancara	
1	Kegiatan Belajar Peserta Didik	Sikap	1	Apakah Anda selalu menulis di buku tulis poin yang penting selama guru menjelaskan materi?
			2	Apakah Anda membaca materi di buku tema terlebih dahulu?
		Perilaku	3	Apakah Anda selalu mendengarkan dan memperhatikan guru tersebut?
			4	Bagaimana jika temanmu mencontek hasil ide pemikiranmu, karena temanmu malu bertanya kepada guru?
		Tindakan	5	Apakah Anda menyelesaikan tugas yang anda anggap sulit dengan berusaha memecahkan masalah tersebut?
			6	Bagaimana cara Anda jika materi pelajaran kurang Anda kuasai, sehingga Anda kesulitan menyelesaikan latihan tugas yang diberikan guru?
2	Kreativitas Peserta Didik	Proses	1	Apakah Anda memberikan usul atau gagasan terhadap suatu masalah?
			2	Apakah Anda mampu mengembangkan suatu gagasan dan bersedia mengambil resiko?
			3	Apakah Anda memiliki rasa ingin tahu yang besar?
			4	Bagaimana jika Anda tidak memiliki rasa humor yang tinggi?
		Perencanaan	5	Apakah Anda mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan dan bersedia mengambil resiko?
			6	Bagaimana jika peserta didik Anda percaya diri dan tidak senang mencoba hal-hal baru?
			7	Bagaimana Anda berpikir mandiri dalam sehingga dapat bekerja sendirian?
			8	Seberapa sering Anda mengajukan pertanyaan yang berbobot?

Produk Akhir	9	Bagaimana Anda mengajukan pemikiran, gagasan, pemecahan masalah yang berbeda dari teman?
	10	Apakah Anda mempunyai daya imajinasi yang kuat serta tekun?

Studi Dokumenter

Menurut Sukmadinata (2011), studi dokumenter yaitu cara menghimpun data, mengamati data, gambar, maupun elektronik sesuai fokus masalah. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan mendokumentasikan data berupa kumpulan pilihan, atau pengumpulan bukti selama peneliti melakukan observasi dan kegiatan pengumpulan data selama di SDN Harjasari 01 Kota Bogor.

Instrumen Penelitian

Penulis memakai instrumen observasi, sebelumnya telah divalidasi dan sudah melakukan uji lapangan, berikut ini hasil dari instrumen observasi yang telah dikemukakan semuanya dinyatakan valid.

Perhitungan Skor

Menurut Sugiyono (2016), skala *Likert* dipakai untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, Indikator difungsikan sebagai titik ukur sebagai penyusun penilaian seperti pernyataan atau pertanyaan. Penelitian ini memakai skala

likert yang mempunyai empat alternatif jawaban yaitu: sangat setuju (bernilai 4); setuju (bernilai 3); kurang setuju (bernilai 2); dan tidak setuju (bernilai 1).

Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas yang dipakai dalam instrumen penelitian ini yakni validitas konstruk dengan memakai analisis variabel. Menurut Sugiyono (2016), menguji validitas konstruk bisa menggunakan pendapat ahli (*judgment experts*). Pada penelitian ini yang menjadi validator adalah Bapak Willis Firmansyah, M.Pd.. Peneliti juga menggunakan uji lapangan, pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut: (1) Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji dua sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (valid); (2) Jika $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ (uji dua sisi dengan sig 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikansi terhadap skor total (tidak valid).

Uji Realibilitas

Suatu instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali akan menghasilkan data yang sama. Untuk menguji reliabilitas instrumen, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Croanbach Alpha*. Dengan rumus:

$$R_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2} \right]$$

r_{11} = Koefisien sampel

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum a^2 b$ = Jumlah varian butir

a^2 = Varian total

Hasil pengisian instrumen skala *likert* bagi peserta didik di SDN Harjasari 01 kemudian data diolah dengan menggunakan program *SPSS 22.0*.

Teknik Analisis Data

Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2016), cara menganalisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik. Dalam penelitian ini analisis statistika deskriptif yang dipakai bertujuan untuk melihat bagaimana hubungan kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik.

Menentukan Koefisien Korelasi

Analisis korelasi adalah metode statistik yang dipakai untuk mengetahui nilai linear diantara dua variabel atau lebih. Tujuan dari analisis korelasi adalah untuk melihat relasi, dan jika terdapat relasi maka dicari seberapa besar nilai relasinya.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2][n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *product moment*

$\sum x$ = Jumlah skor distribusi x

$\sum y$ = Jumlah skor distribusi y

$\sum xy$ = Jumlah skor perkalian x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi y

Dimana :

n = banyaknya data

x = variabel bebas

y = variabel terikat

Menentukan Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi bertujuan menguji bagaimana akibat yang ditimbulkan oleh variabel x dan y. Koefisien determinasi yang dilambangkan dengan r^2 ini merupakan proporsi variabilitas data yang dispekulasi yang didasarkan pada cara pengujian statistik.

Uji Signifikansi

Uji *Pearson Product Moment* yaitu sebagai kategori tes ikatan dipakai untuk melihat tingkatan kerenggangan ikatan 2 variabel perbandingan interval atau rasio. Melalui tes ini akan mengembalikan jumlah koefisien-korelasi yang nilainya berkisar antara -1, 0, dan 1. Nilai -1 artinya terdapat korelasi negatif yang sempurna, 0 bermakna yaitu tidak ada korelasi, dan nilai 1 berarti ada korelasi positif yang sempurna.

Hipotesis Statistika

Hipotesis yaitu dugaan yang bersifat sementara atas rumusan permasalahan di dalam penelitian, yang mana perumusan permasalahan penelitian sudah dibuat dalam kalimat pertanyaan.

$$H_0 : r_{yx} = 0$$

$$H_1 : r_{yx} \neq 0$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu kegiatan belajar peserta didik, dan variabel terikat (Y) yaitu kreativitas peserta didik. Tujuannya adalah untuk melihat korelasi kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitasnya. Peneliti mengambil data melalui lembar observasi berupa skala *likert* kepada responden sebanyak 99 peserta didik dengan jumlah 14 butir soal pernyataan untuk

variabel y dan 11 butir pernyataan untuk variabel x.

Aktivitas Belajar Peserta Didik

Data kegiatan belajar peserta didik diperoleh dari instrumen observasi kegiatan belajar peserta didik memakai skala *likert*. Instrumen ini kemudian disebar oleh peneliti dengan dibantu observer lainnya untuk diterapkan pada peserta didik di kelas lima yang berjumlah 132 peserta didik. Dan digunakan sampel sejumlah 99 peserta didik dengan jumlah pernyataan 25 butir pernyataan. Butir pernyataan pada kelas V sebelumnya telah diuji validasi di kelas V yang bukan dijadikan sampel di SDN Harjasari 01 Kota Bogor dengan jumlah responden sebanyak 33 peserta didik.

Dari data hasil penelitian diperoleh jumlah skor tertinggi sebesar 36 dan nilai terkecil sebesar 23. Hasil analisis menunjukkan nilai Mean (M) = 30,31, Median (Me) = 31,00, Modus (Mo) = 27, Standar Deviasi (SD) = 3,303.

Kreativitas Peserta Didik

Data kreativitas peserta didik diperoleh dari lembar observasi kegiatan belajar, dengan menggunakan skala *likert* yang dibagikan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 132 siswa dan dijadikan sampel sebanyak 99, siswa dengan jumlah pernyataan 25 butir

pernyataan. Butir Pernyataan yang dibagikan kepada kelas V sebelumnya telah diuji validasi di kelas V yang bukan dijadikan sampel di SDN Harjasari 01 Kota Bogor dengan jumlah responden sebanyak 33 siswa.

Hasil analisis menunjukkan nilai Mean (M) sebesar 23,21, Median (Me) = 23,00, Modus (Mo) = 23, dan Standar Deviasi (Sd) = 2,674.

Pengujian Persyaratan Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis statistika peneliti melakukan pengujian prasyarat data dahulu melalui tes normalitas bersama tes linieritas. Dalam pengujian normalitas dan uji linieritas peneliti memerlukan bantuan dari program *SPSS 22.0*.

Uji Normalitas

Dipakai untuk melihat normal tidaknya distribusi data yang akan dianalisis dan dilakukan dengan menggunakan perhitungan aplikasi statistik 16.0 berdasarkan pada uji *kolmogorov-smirnov*. Supardi (2016) menyatakan bahwa uji *kolmogorov-smirnov* dilakukan dengan langkah-langkah yaitu tingkatan signifikansi (α) dimana $\alpha=5\%$ (0,05) menunjukkan bahwa dugaan sementara yang akan dites yakni:

H_0 : Data berdistribusi normal, melawan

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka H_0 diterima. Dan apabila signifikansi yang diperoleh $< \alpha$, maka H_0 ditolak.

Uji Linearitas

Uji linieritas berguna untuk melihat kelinearan antara kegiatan belajar (X) dan kreativitas belajar (Y), dengan syarat bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ atau melihat nilai F dengan ketentuan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Uji linearitas diuji menggunakan aplikasi *SPSS Statistics 22*. Diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu 0,262 lebih dominan dari 0,05. Sehingga ada korelasi linear diantara kegiatan belajar terhadap kreativitas peserta didik.

Pengujian Hipotesis

Pengujian ini berfungsi untuk mengetes hipotesis apakah ada hubungan kegiatan belajar peserta didik kelas V di SDN Harjasari 01 Kota Bogor Kecamatan Bogor Selatan dengan kreativitasnya. Pengujian hipotesis dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak relasi diantara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam melakukan pengujian hipotesis statistika peneliti menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan menentukan koefisien

korelasi, koefisien determinasi, dan uji signifikansi.

Menentukan Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi yaitu pengukuran statistik antara dua variabel. Menurut Supardi (2011), besarnya koefisien korelasi berkisar antara -1 dan +1 yang menunjukkan korelasi sempurna. Pengujian koefisien korelasi menggunakan korelasional uji *product moment* yang menggunakan bantuan SPSS 22 dengan dasar keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat korelasi sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat korelasi. Hasil analisis diperoleh besarnya koefisien korelasi sebesar 0,212 dengan signifikansi 0,035 dengan banyak data sebanyak 99 ($N=99$) kemudian, diperoleh data t_{tabel} sebesar 1,975. Nilai signifikansinya sebesar 0,035 lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan signifikan.

Menentukan Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil analisis, didapatkan nilai koefisien determinasi atau R^2 (R Square) sebesar 0,045 atau 45%. Dengan melihat hasil dari pengaruh variabel Kegiatan Belajar Peserta didik dengan Kreativitas Peserta didik atau variasi variabel Kegiatan Belajar Peserta didik mampu menjelaskan variasi variabel Kreativitas Peserta didik 45%, sedangkan sisanya sebesar 55% ($100\% - 45\%$)

dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam model penelitian ini.

Uji Signifikansi

Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui apakah variabel independent (Kegiatan Belajar Peserta didik) berhubungan dengan variabel dependen (Kreativitas Peserta didik). Berdasarkan Uji signifikansi diperoleh t_{hitung} untuk kegiatan belajar peserta didik sebesar 2,138 dan $t_{tabel} = 1,984$ ($\alpha = 0,05 : 2$ (uji 2 sisi) = 0,025, derajat kebebasannya ($df = 18$ ($n-2$)) sebesar 2,11991. Digambarkan oleh penjabaran yang memperlihatkan hasilnya yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,138 > 1,984$) yang artinya ada relasi yang signifikan antar variabel kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik. Selain itu, kesimpulan juga terlihat dari hasil signifikansi kegiatan belajar peserta didik yang diperoleh dari perhitungan yaitu sebesar 0,005 yang nilainya kurang dari $< \alpha = 0,05$ yang artinya terdapat relasi yang menjulang antara variabel kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik.

Pembahasan

Seharusnya guru menyadari dan memahami jika proses di kelas bukan hanya sekedar transfer pengetahuan saja dan memberikan materi kepada peserta didik kemudian dinilai dan peserta didik

mempersiapkan alat tulis untuk bersiap kembali ke rumah, sehingga tidak terwujudnya tujuan belajar setiap harinya.

Belajar perlu adanya dua kegiatan, yaitu kegiatan diri dan rohani artinya bukan cuma mendengar tutor menyampaikan pembahasan saja kemudian peserta didik melihat dan mendengarkan tutor memaparkan isi materi ajar kemudian mengisi latihan soal namun ada pemahaman dan interaksi setiap pembelajaran itu berlangsung. Kalau seperti itu akan membentuk peserta didik menjadi pasif dan menutup potensi peserta didik tersebut, tidak adanya interaksi antar peserta didik maupun guru. Setelah guru paparkan materi ajar mungkin tidak akan dipahami peserta didik karena peserta didik akan fokus bermain atau mengobrol bahkan asik bermain terhadap benda yang dianggap menarik yang terdapat disekitarnya saja.

Setiap pulang sekolah peserta didik dapat ilmu atau pengetahuan baru yang diperoleh. Seharusnya menuntut ilmu melibatkan kegiatan raganya baik kegiatan belajar mental maupun kegiatan belajar fisik. Apalagi jika menuntut ilmu itu bersangkutan dengan permasalahan belajar menulis, membaca, mengingat, berpikir, latihan, dan sebagainya pasti akan terdapat kegiatan fisik ataupun mental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan kegiatan belajar

peserta didik dengan kreativitas peserta didik yakni dapat dilihat nilai signifikansinya sebesar 0,035 lebih kecil dari 0,05, menjelaskan data berarti signifikan. Menurut Supardi (2013), besarnya koefisien korelasi berkisar antara -1 dan +1 yang menunjukkan korelasi sempurna. Pengujian ini merupakan uji koefisien korelasi menggunakan korelasi *product moment* yang menggunakan bantuan SPSS 22 dengan dasar keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat korelasi sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat korelasi, maka terdapat hubungan antara variabel kegiatan belajar peserta didik (x) dengan variabel kreativitas peserta didik (y) yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik.

Sebelum melakukan uji hipotesis dilaksanakan tes yakni tes prasyarat analisis menggunakan tes uji normalitas dan linearitas. Umumnya menuntut ilmu membutuhkan adanya kegiatan, baik itu aktivitas yang bersangkutan dengan mental dan fisik.

Karena itu, inti proses pembelajaran berguna mencapai suatu tujuan pembelajarannya bukan hanya sekedar transfer pengetahuan dari gurunya saja. Harus ada pemahaman dari materi ajar yang sudah dijelaskan oleh guru. Dalam memakai model belajar, bahan ajar

setiap guru itu berbeda, maka ketidak samaan peserta didik dalam memahami materi belajarpun berbeda-beda sesuai kapasitas atau potensi dalam dirinya dengan itu diperlukan langkah tepat oleh guru. Sehingga belajar bukan hanya duduk mendengarkan materi kemudian bergegas untuk pulang.

KESIMPULAN

Dari uraian analisis hasil pengamatan yang sudah penulis sampaikan pada sebelumnya, dan pengujian hipotesis data yang sudah tersajikan pada halaman sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis koefisien korelasi diperoleh angka berdasarkan output yaitu jika N adalah 99, dan nilai signifikansi adalah 0,146. Angka koefisien korelasinya bernilai positif yaitu 0,147 dan 1,000, maka koefisien korelasi kriteria hubungannya sangat lemah. Karena uji korelasi *spearman rho* koefisiennya diketahui sebesar 0,147 sedangkan menurut pedoman nilai koefisien korelasi 0,147 dan masuk dalam kriteria 0,00 – 0,25 sehingga mengandung arti bahwa hubungannya sangat lemah. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan, maka dapat diketahui bahwa signifikansi hubungan ternyata terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan belajar peserta didik dengan kreativitas peserta didik pada kelas V SDN Harjasari 01

Kota Bogor. Penggunaan metode, pendekatan belajar mengajar menyebabkan kegiatan belajar setiap peserta didik berbeda-beda. Sehingga ketidaksamaan kegiatan belajar peserta didik tergantung dari kegiatan belajar, semakin rendah kegiatan belajar peserta didik semakin rendah pula kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2017). Pengaruh project based learning terhadap motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9-21.
- Rochana, S. (2020). Analisis Proses Berpikir Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal-soal Penjumlahan. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 83-94.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Schwab, K. (2018). *The Global Competitiveness Report 2017-2018*. World Economic Forum Insight Report.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2011). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2016). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widayanti, L. (2013). Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan metode problem based learning pada siswa kelas viia mts negeri donomulyo kulon progo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*.

