



## Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar SBdP di SD Negeri 53 Banda Aceh

Nurul Firza<sup>1)</sup>, M. Isa Rani<sup>1\*)</sup>, Putry Julia<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia

<sup>\*)</sup> e-mail: nurulvirza691@gmail.com; isa.6467@gmail.com; putry.julia@serambimekkah.ac.id

### Corresponding Author:

Email:

Isa.6467@gmail.com

**Keywords:** Interest, Creativity, Learning Outcomes.

### How To Cite

Firza, N. Rani, M. I. & Julia, P. (2023). Pengaruh Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar SBdP Di SD Negeri 53 Banda Aceh. *Journal of Technology and Literacy in Education* 2 (1): 43-50

### Abstract

Most students focus more on SBdP lessons on painting, dancing and handicrafts that require cognitive skills such as attitude and affective and psychomotor in making a product or skill that has high artistic value and power. Some students are not interested in SBdP because they think SBdP is not interesting and does not provide knowledge like other subjects such as Mathematics and Civics. The purpose of this study was to determine the effect of the interest and creativity of fourth grade students on the learning outcomes of SBdP at SD Negeri 53 Banda Aceh. The research population was all students of SD Negeri 53 Banda Aceh for the academic year 2022/2023 totaling 471 students consisting of 220 boys and 241 girls. The research sample was class IV-A (23 students), as a technique for collecting observational data, tests, data processing techniques using the t-test. The results showed that the value of  $\beta = -0.142$  means  $\beta_1 \neq 0$  and probability value. Thus, it can be concluded that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, meaning that interest has a negative effect on SBdP learning outcomes at SD Negeri 53 Banda Aceh. Creativity value  $\beta_2 = 0.477$ . ( $\beta_2 \neq 0$ ) and probability value. Thus, it can be concluded that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, meaning that creativity affects SBdP learning outcomes at SD Negeri 53 Banda Aceh.

**Keywords:** Interest, Creativity, Learning Outcomes.

### Abstrak

Kebanyak siswa lebih memfokuskan pelajaran SBdP kepada melukis, menari dan kerajinan tangan yang membutuhkan kognitif seperti sikap dan afektif serta psikomotorik dalam membuat suatu produk atau keterampilan yang memiliki nilai dan daya seni yang tinggi. Sebagian siswa tidak tertarik dengan pelajaran SBdP karena menurut mereka SBdP tidak menarik dan kurang memberikan pengetahuan-pengetahuan seperti mata pelajaran lainnya seperti mata pelajaran Matematika dan PPKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh minat dan kreativitas siswa kelas IV terhadap hasil belajar SBdP di SD Negeri 53 Banda Aceh. Populasi penelitian adalah seluruh siswa-siswi SD Negeri 53 Banda Aceh tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 471 orang siswa yang terdiri dari 220 orang laki-laki dan 241 orang perempuan. Sampel penelitian adalah kelas IV-A (23 Orang siswa), sebagai Teknik pengumpulan data observasi, tes, Teknik Pengolahan data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil nilai  $\beta = -0,142$  maka  $\beta_1 \neq 0$  dan nilai probabilitas Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hopitesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya minat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar SBdP di SD Negeri 53 Banda Aceh. Nilai kreativitas  $\beta_2 = 0,477$ . ( $\beta_2 \neq 0$ ) dan nilai probabilitas Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hopitesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya

## PENDAHULUAN

Tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas, yang lazim disebut proses belajar mengajar. Guru juga bertugas sebagai administrator, evaluator, konselor, dan lain - lain sesuai dengan sepuluh kompetensi (kemampuan) yang dimilikinya. Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Agar tujuan pendidikan dan pengajaran berjalan dengan benar, maka perlu kegiatan-kegiatan belajar mengajar, yang lazim disebut administrasi kurikulum.

Menurut Zlatko (2014:23) mengatakan bahwa "seseorang dinyatakan kompeten apabila pada orang tersebut dapat mengendalikan ketrampilan kerja atau keahlian sesuai dengan tuntutan kerja dilapangan dibidang tertentu". Menurut Leba & Padmomartono (2015:142) Kompetensi merupakan "makna sebuah gambaran tentang kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya berupa kegiatan dan cara berperilaku untuk mendapatkan hasil yang akan ditunjukkan. Selain itu kompetensi merupakan kumpulan moralitas,

keberanian, kearifan, pengorbanan, dan semangat".

Gary dan Margaret dalam (Mulyasa, 2017:21) mengemukakan bahwa "guru yang efektif dan kompeten secara profesional memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Memiliki kemampuan menciptakan iklim belajar yang kondusif, (2) kemampuan mengembangkan strategi dan manajemen pembelajaran, (3) memiliki kemampuan memberikan umpan balik (*feedback*) dan penguatan (*reinforcement*), (4) memiliki kemampuan untuk peningkatan diri".

Kreativitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa karena semakin guru kreatif menyampaikan materi maka semakin mudah siswa memahami pelajaran dan menjadikan siswa lebih kreatif pula dalam belajar. Menurut Munandar (2016: 54), kreativitas adalah "kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada". Berkaitan dengan hal tersebut maka kompetensi keguruan menjadi sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang guru dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam

belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu.

Menurut Abin Syamsudin Makmum (dalam Sudrajat, 2015:8) mengemukakan bahwa "memberikan motivasi pada siswa suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai antaranya: dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan".

Pada dasarnya proses pendidikan dapat terjadi dalam banyak situasi sosial yang menjadi ruang lingkup kehidupan manusia. Secara garis besar proses pendidikan dapat terjadi dalam tiga lingkungan pendidikan yang terkenal dengan sebutan Trilogi pendidikan yaitu pendidikan di dalam keluarga (pendidikan informal), pendidikan di dalam sekolah (pendidikan formal), dan pendidikan di dalam kegiatan sehari-hari. Guru, kepala sekolah, staf administrasi, bahkan juga pengawas harus dapat menjadi teladan atau model yang baik bagi murid-murid di sekolah. Sebagai misal, jika guru ingin mengajarkan kesabaran kepada siswanya, maka terlebih dahulu guru harus mampu menjadi sosok yang sabar di hadapan murid-muridnya.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan kehidupan bangsa

yang lebih baik. Seperti yang dijelaskan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyatakan: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pendidikan dasar yaitu proses pembelajaran yang harus dilakukan secara optimal untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Upaya untuk mendapatkan hasil belajar melalui belajar. "Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan" dalam Slameto (2016:2). Belajar menurut Hamalik (2017:29) merupakan "proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku".

Susanto (2016:4) juga berpendapat belajar merupakan "suatu aktivitas yang sengaja dilakukan seseorang dalam

keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengalaman baru, sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan yang tetap dalam berpikir, merasa, maupun bertindak". Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses untuk memperoleh konsep, pemahaman, maupun pengetahuan yang baru ditandai dengan perubahan tingkah laku yang berasal dari pengalaman di lingkungan sekitar.

Menurut Sudjana (2016:2) belajar dan mengajar "sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar". Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah "sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu" (Karwati dan Priansa 2014:216).

Minat dapat berpengaruh terhadap hasil, minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan

dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Di lain pihak, jika kepuasan itu berkurang, maka minat seseorang pun akan berkurang. Minat yang sifatnya sesaat yang biasa dikenal dengan keinginan sesaat. Perbedaannya adalah minat sesungguhnya lebih bertahan lama dalam diri seseorang. Meskipun keinginan sesaat ini pada awalnya dapat menjadi motivasi seperti halnya minat, tetapi lama-kelamaan dapat berkurang karena aktivitas yang membangkitkannya hanya bersifat sementara atau sesaat. Lebih dari itu, minat dapat berperan secara efektif untuk menunjang pengambilan keputusan oleh seseorang atau institusi. "Minat dapat dikatakan memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir seseorang dalam segala aktivitas" dalam Susanto (2016:58-59).

Saat seorang siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam suatu mata pelajaran maka akan memacu seseorang melakukan berbagai kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan perasaan senang dan tidak ada perasaan terpaksa untuk melakukan kegiatan tersebut. Kegiatan yang diminati pasti akan diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang, sehingga berdampak pula pada hasil belajar yang ia capai yang

diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Apabila suatu kegiatan yang dilakukan tidak sesuai dengan minat seseorang, maka kegiatan tersebut tidak akan terlaksana dengan baik dan tidak mendapatkan hasil yang maksimal.

Kegiatan belajar di sekolah hendaknya dibuat semenarik mungkin agar menumbuhkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran. Apabila kegiatan belajar mengajar di sekolah telah menciptakan suatu yang kondusif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa maka tujuan pendidikan nasional dapat dicapai siswa. Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah kreativitas. Diera globalisasi ini menuntut tersedianya sumber daya manusia yang dapat menciptakan hal-hal baru sehingga kehidupan manusia menjadi lebih baik dan berkualitas. Temuan hal-hal baru tersebut memerlukan suatu kemampuan kemampuan mental tersendiri, yang lebih dikenal sebagai kreativitas.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Minat

Menurut Sardiman (2018:77), minat adalah "suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri". Oleh karena itu apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan

minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.

### 2. Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai perbedaa pandangan. Menurut (Damajanti, 2006:12-21) kreativitas adalah "kemampuan efektif untuk mencipta. Jadi dapat disimpulkan kreativitas siswa adalah kemampuan yang efektif yang dilakukan oleh siswa dalam menciptakan suatu produk".

### 3. Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Supridjono, 2016:6) menyatakan "hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai).

## METODE

### Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian regresi. Metode regresi adalah untuk melihat pengaruh antara satu variabel yaitu variabel independen terhadap variabel dependen yang

didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

**Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017:81) berpendapat sampel adalah "Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Hasil random yang dilakukan terpilih dua kelas sebagai sampel dalam penelitian ini, yaitu kelas IV-A (23 Orang siswa) .

**Teknik Analisis Data**

Adapun persamaan model regresi berganda tersebut adalah sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Dimana:

- Y = Hasil belajar
- X1 = Minat
- X2 = Kreativitas siswa
- a = Konstanta
- $\beta_1$ -  $\beta_2$  = Koefisien regresi
- e = Standard error

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis Regresi**

Untuk menghitung konstanta a dan koefisien-koefisien regresi  $b_1$  dan  $b_2$  dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\sum x_1^2 = \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n} = 83654 - \frac{1904400}{23} = 854$$

$$\begin{aligned} \sum x_2^2 &= \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n} = 87243 - \frac{1995154}{23} = 497,17 \\ \sum y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n} = 184098 - \frac{422713}{23} = 309,47 \\ \sum x_1 y &= \sum x_1 y - \frac{\sum x_1 x \sum y}{n} = 123498 - \frac{1380 \times 2056}{23} = 138 \\ \sum x_2 y &= \sum x_2 y - \frac{\sum x_2 x \sum y}{n} = 126291 - \frac{1411 \times 2056}{23} = 159,86 \\ \sum x_1 x_2 &= \sum x_1 x_2 - \frac{\sum x_1 x \sum x_2}{n} = 85204 - \frac{1380 \times 1411}{23} = 544 \end{aligned}$$

Sehingga untuk mencari nilai  $b_1$ ,  $b_2$  dan  $\alpha$  maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} b_1 &= \frac{[\sum x_2^2 x \sum x_1 y] - \sum x_2 y x \sum x_1 x_2}{[\sum x_1^2 x \sum x_2^2 x (\sum x_1 x x_2)^2]} = \frac{[497,17 \times 138] - (159,86 \times 544)}{[(854 \times 497,17) - (544)^2]} \\ &= \frac{68609,46 - 86.963,84}{424.583,18 - 295.936} = \frac{-18.354,38}{128.647,18} = -0,142 \\ b_2 &= \frac{[\sum x_1^2 x \sum x_2 y] - (\sum x_1 y x \sum x_1 x_2)}{[(\sum x_1^2 x \sum x_2^2 x \sum x_1 x x_2)^2]} = \frac{[854 \times 159,86 - 138 \times 544]}{[854 \times 497,17 - (544)^2]} \\ &= \frac{136.520,44 - 75.072}{424.583,18 - 295.936} = \frac{61.448,44}{128.647,18} = 0,477 \end{aligned}$$

Selanjutnya untuk menghitung nilai  $\alpha$  maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \alpha &= \frac{(\sum y) - (b_1 x \sum x_1) - (b_2 x \sum x_2)}{n} \\ &= \frac{2056 - (-0,142 \times 1380) - (0,477 \times 1411)}{23} \\ &= \frac{2056 + 195,96 - 673,047}{23} \\ &= \frac{2.251,96 - 673,047}{23} \\ &= \frac{1.578,913}{23} = 68,648 \end{aligned}$$

Jadi persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = 68,648 - 0,142 x_1 + 0,477 x_2 + e$$

**Pembahasan**

Hasil nilai  $\beta = -0,142$  maka  $\beta_1 \neq 0$  dan nilai probabilitas Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan

hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya minat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar SBdP di SD Negeri 53 Banda Aceh. Artinya semakin tinggi minat siswa dalam belajar SBdP maka semakin tinggi hasil belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh Arien Herawati (2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $15,674 > 1,977$ ).

Nilai kreativitas  $\beta_2 = 0,477$ . ( $\beta_2 \neq 0$ ) dan nilai probabilitas Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar SBdP di SD Negeri 53 Banda Aceh. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Herawati, Arien. (2019). ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar.

Penelitian ini juga didukung oleh Herawati (2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar (2) ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar (3) ada pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar (4) besarnya pengaruh minat terhadap hasil belajar 63,4%; (5) besarnya pengaruh kreativitas terhadap hasil (6) besarnya pengaruh minat

belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar.

## **KESIMPULAN**

Dari uraian hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil nilai  $\beta = -0,142$  maka  $\beta_1 \neq 0$  dan nilai probabilitas Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya minat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar SBdP di SD Negeri 53 Banda Aceh.
2. Nilai kreativitas  $\beta_2 = 0,477$ . ( $\beta_2 \neq 0$ ) dan nilai probabilitas Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar SBdP di SD Negeri 53 Banda Aceh.

## **REFERENSI**

- Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada
- Damajanti, Irma. 2006. Psikologi Seni. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Aswita, D., & Suryawati, I. (2022). Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Merencanakan Pembelajaran Matematika Pada Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK)*, 3(2), 265-273.

- Hamalik, Oemar. 2017. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julia, P., Aswita, D., Isa, M., & Anwar, F. (2022). Memanfaatkan Peluang Bisnis di Era Pandemi Melalui Pelatihan Kerajinan Tangan. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(3), 338-345.
- Karwati, Donni Juni Priansa. 2014. Kinerja dan Profesionalisme Kepala. Sekolah Membangun Sekolah yang Bermutu. Bandung : Penerbit Alfabeta. Farlianto.
- Leba, U.T.I & Padmomartono, S. 2013. Orientasi ke dalam Profesi Keguruan. Salatiga: UKSW.
- Mulyasa, 2017, Pengembangan Dan Implentasi Pemikiran Kurikulum. Rosdakarya Bandung.
- Munandar. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sardiman, A.M. 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta:Raja Grafindo.
- Slameto. 2016. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudrajat, Ajat. 2015. Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Sikap. Belajar Siswa. Bogor: Program Studi Pendidikan Guru.
- Suprijono, Agus. 2016. Cooperative Learning. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Sudjana, Nana. 2016. Dasar-dasar Proses Belajar. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.