

PENGARUH PEMBELAJARAN KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 22, 2024

Revised September 7, 2024

Accepted September 14, 2024

Published September 30, 2024

by University of HKBP Nommensen

Ance Regina Hutahaean^{1✉}, Herobigson Sihombing², Rentina Siburian³¹ Universitas HKBP Nommensen Medan² SMP Negeri 3 BarusjaheEmail: anceregina.hutahaean@student.uhn.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Gajah Mada yang berjumlah 19 orang. Sampel penelitian merupakan sampel jenuh yang menggunakan seluruh populasi sebagai anggota sampel. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket yang dibagikan kepada responden secara langsung. Data primer yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana, dan pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan Uji Keberartian Regresi (Uji-t) dan Uji Keberartian Koefisien Regresi (Uji f). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran kreatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi. Melalui persamaan $Y = 26.274 + 0.798X$ dijelaskan bahwa setiap peningkatan 1% materi pembelajaran kreatif maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0.798. Uji keberartian regresi (uji-t) diperoleh t-hitung 10.345 > t-tabel 2.109 dan p-value (0.000) menunjukkan H_a dapat diterima bahwa terdapat pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar pendidikan ekonomi. Penelitian ini memiliki kelemahan karena hanya dilakukan pada lokus tingkat menengah. Oleh karena itu disarankan pada penelitian berikut dapat melakukan penelitian pada seluruh satuan pendidikan dasar sampai menengah.

Kata kunci: Materi pembelajaran Kreatif, Hasil Belajar, Pendidikan Ekonomi

Abstract

This study aims to describe the effect of creative learning materials on learning outcomes in economics. This type of research is descriptive quantitative research. The population of the study was all 234 students of class X of SMA HKBP Sidikalang. The research sample is a saturated sampling that use the population as sample members. The data collection technique is carried out using a questionnaire or questionnaire that is distributed to respondents directly. The primary data obtained were analyzed using the Simple Linear Regression Test, and the research hypothesis testing was carried out using the Regression Significance Test (t-Test) and the Regression Coefficient Significance Test (f-Test). The results of this study indicate that creative learning materials have a positive effect on economics learning outcomes. Through the equation $Y = 26.274 + 0.798X$, it is explained that every 1% increase in creative learning materials will increase learning outcomes by 0.798. The significance test of regression (t-test) obtained t-count 10.345 > t-table 2.109 and p-value (0.000) shows H_a can be accepted that there is an influence of creative learning materials on learning outcomes of economic education. This study has a weakness because it was only conducted at the middle level locus. Therefore, it is suggested that the future study can conduct research on all elementary to middle education units.

Key words: Creative learning materials, Learning Outcomes, Economic Major

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berperan mengembangkan berbagai potensi peserta didik. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian secara aktif, serta keterampilan dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa guru sebagai salah satu komponen disekolah menempati profesi yang memainkan peranan penting dalam proses belajar mengajar.

Untuk mencapai kualitas proses pembelajaran yang baik dan bermakna kompetensi guru sangat berperan penting (Holmes et al., 2021). Proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing para siswa (Selvi, 2010). Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelolah kelasnya, sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Tentang guru dan dosen menyatakan bahwa seorang guru memiliki empat kompetensi yaitu, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional. Berdasarkan keempat kompetensi tersebut, salah satu kompetensi yang dapat mendukung tugas seorang guru adalah kompetensi profesional (Pardede, Siallagan, et al., 2022), didalam kompetensi profesional ini guru dituntut untuk dapat mengelolah pembelajaran dan memberikan materi pembelajaran secara kreatif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu (Marielle et al., 2001).

Namun pada kenyataan berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti bahwa masih terdapat sebagian guru belum maksimal menerapkan ataupun menggunakan metode, model pembelajaran yang kreatif ketika dalam mengajar yang menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan bosan ketika belajar. Selain itu juga peneliti melihat bahwa didalam melakukan kegiatan pembelajaran guru tersebut belum maksimal dalam mengembangkan materi ajar dengan mengaitkan materi ajarnya dengan kehidupan sehari – hari agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

Terlepas dari berbagai permasalahan yang merupakan dampak belum maksimalnya guru dalam mengejawantahkan pembelajaran sebagaimana harapan kurikulum merdeka yang salah satunya adalah pembelajaran kreatif, nampaknya guru belum memenuhi standar kompetensi yang diembannya (Sang, 2010). Guru masih berada dalam zona nyaman sebelum adanya kurikulum merdeka (Diana & Yatri, 2021). Hasil produksi dari pembelajaran yang hanya berbasis buku masih dipertahankan, guru belum mampu mengimbangi pergerakan perkembangan teknologi sebagai dasar pembentukan pembelajaran kreatif (Pardede, 2014). Pada era Industri 4.0 saat ini pembelajaran kreatif menuntut model-model pembelajaran yang ada di pasar global (Panteleeva & Arutyunyan, 2019), sebagai contoh model pembelajaran berbasis masalah yang dulu diharapkan membangun kognitif peserta didik dengan memunculkan masalah dalam pembelajaran untuk dianalisis oleh siswa, nampaknya sudah perlu diperbaharui, karena hampir semua platform media saat ini dapat memberikan jawaban

atas sebuah masalah yang dikemukakan dalam pembelajaran, oleh karena itu arah model pembelajaran tersebut sudah saat ini dilakukan pada model pembelajaran kreatif yang sudah tentu menggunakan media teknologi (Jamali et al., 2022).

Sesungguhnya berbagai variabel penyebab rendahnya hasil belajar khususnya hasil belajar pendidikan ekonomi sebagaimana hasil observasi awal peneliti, salah satunya diduga disebabkan oleh penerapan pembelajaran kreatif pada pendidikan ekonomi belum banyak digunakan oleh guru, dan hal ini disebabkan oleh berbagai indikator yang menyebabkan guru pendidikan ekonomi belum mampu membekali diri untuk dapat menerapkan pembelajaran kreatif.

Pembelajaran kreatif telah disampaikan oleh Mulyasa (2009) jauh sebelum penerapan kurikulum merdeka. Pembelajaran kreatif diharapkan dapat mendukung perkembangan penerapan teknologi pada dunia pendidikan, mau tidak mau, suka tidak suka, guru dituntut untuk dapat beradaptasi terhadap teknologi kekinian yang secara cepat berkembang. Arah pembelajaran kreatif perlu diselaraskan kepada keahlian kehidupan (*life skill*). Yang dimaksud dengan *life skill* dalam era Industri 4.0 saat ini sudah tentu arah pembelajaran yang diberikan oleh guru memberi kemampuan seorang peserta didik dapat hidup dan bertahan hidup (Pardede, Sinaga, et al., 2022).

Pembelajaran kreatif diduga akan menciptakan pembelajaran yang mampu mengolah informasi terkini bukan hanya sekedar alat pembelajaran akan tetapi khusus dalam pendidikan ekonomi menjadi sarana mendistribusikan pembelajaran untuk membuka peluang peningkatan pemberdayaan hasil kreativitas peserta didik. Penggunaan mesin belajar, simulasi proses yang rumit, animasi akan sangat membantu guru dan peserta didik dalam membuat inovasi baru dalam pembelajaran dalam pendidikan ekonomi. Selain itu, kemungkinan untuk melayani pembelajaran yang terkendala waktu, jarak dan tempat dapat difasilitasi oleh teknologi, karena sudah dapat dipastikan pembelajaran kreatif tidak lagi hanya semata batas waktu di sekolah, tapi siswa akan menghasilkan kreatifitasnya dalam waktu 24 Jam, oleh karena itu guru sebagai profesional pembelajaran menjadi fasilitator yang dapat dihubungi ketika dibutuhkan peserta didik (Unesco, 2010).

Penelitian ini akan berusaha menggambarkan sejauhmana pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar pendidikan ekonomi, adapun locus penelitian dilakukan pada siswa Kelas X GAJAH MADA Tahun Ajaran 2022/2023.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif, bertujuan untuk menggambarkan pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Gajah Mada berjumlah 19 orang, sedangkan sampel penelitian merupakan sampel jenuh yang seluruh populasi menjadi sampel penelitian yaitu siswa kelas X SMA Gajah Mada yang berjumlah 19 orang. Adapun teknik pengambilan data dilakukan dengan kusioner (angket) yang dibagikan kepada responden dan diawasi langsung oleh peneliti. Data primer akan diperoleh akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan uji statistik deskriptif, kemudian uji prasyarat dilakukan untuk memastikan apakah data berasal dari data normal dan homogen. Selanjutnya analisis data dilakukan dengan menguji linier regresi sederhana. Uji hipotesis dilakukan dengan pengujian keberartian regresi dan pengujian keberartian koefisien regresi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil analisis deskriptif data penelitian terhadap variabel X (Materi Pembelajaran Kreatif) dan variabel Y (Hasil belajar pendidikan ekonomi) dapat digambarkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Statistik Dasar

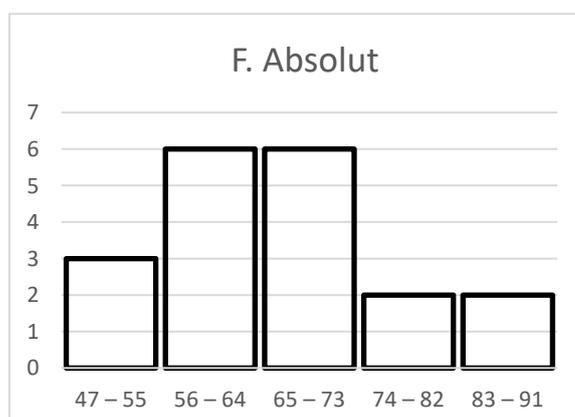
Statistika Dasar	X	Y
Banyak Data (N)	19	19
Range	41	38
Minimum	47	60
Maximum	88	98
Rentangan	41	38
Mean	64,15	77,52
Std.Deviation	12,352	10,626
Variance	152,585	112,930
Banyak Kelas	5	5
Panjang Kelas	8	8

Pada Tabel 1 diatas, data materi pembelajaran kreatif adalah sebanyak $n = 19$; Rata-rata (mean) = 64; standar deviation = 12,352; varians = 152, 585; skor maksimum = 88; skor minimum = 47, dengan demikian hasil perhitungan diperoleh rentangan (R) = 41 dengan jumlah kelas sebanyak 5 dan panjang kelas 9.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Pembelajaran Kreatif

Kelas Interval	F. Absolut	F. Relatif
47 - 55	3	15,78%
56 - 64	6	31,57%
65 - 73	6	31,57%
74 - 82	2	10,52%
83 - 91	2	10,52%

Histogram distribusi frekuensi absolut materi pembelajaran kreatif digambarkan sebagai berikut:



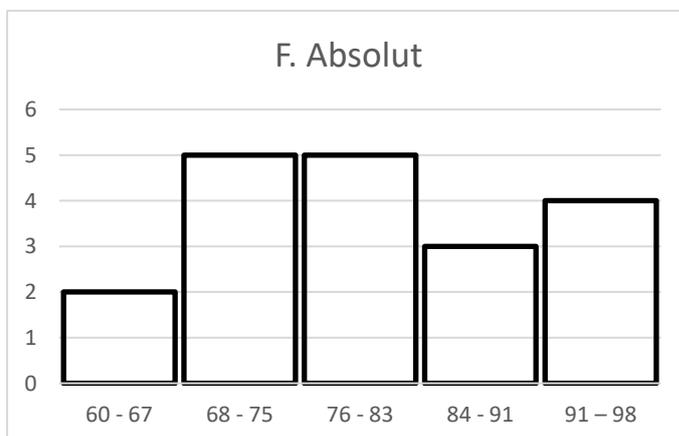
Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Absolut Materi Pembelajaran Kreatif

Pada Tabel 1, data hasil belajar adalah sebanyak $n = 19$; Rata-rata (mean) = 77; standar deviation = 10,626; varians = 112,930; skor maksimum = 98; skor minimum = 60, dengan demikian, hasil perhitungan diperoleh rentangan (R) = 38, jumlah kelas sebanyak 5 dan panjang kelas 8.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar (Y)

Skala Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
60 - 67	2	10,52%
68 - 75	5	26,31%
76 - 83	5	26,31%
84 - 91	3	15,78%
91 - 98	4	21,05%

Berdasarkan tabel hasil belajar yang didapat dari daftar nilai kumpulan terdapat presentase sebesar 21,05% siswa yang tergolong kategori sangat baik, sebesar 42,09% siswa yang tergolong baik, sebesar 52,62% siswa yang tergolong kategori cukup dan sebesar 10,52 siswa yang tergolong kurang. Histogram distribusi frekuensi absolut hasil belajar digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Absolut Hasil Belajar Pendidikan Ekonomi

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi $0,024 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas diperoleh nilai sig. deviation from linearity sebesar $0,000 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara Materi pembelajaran kreatif terhadap Hasil belajar.

Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.274	5.041		5.212	.000
	Pembelajaran Kreatif	.798	.077	.929	10.345	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 4 di atas, diperoleh persamaan regresi variabel X dan Y yaitu $Y=26,274+0,798X$ menggambarkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan variabel X (materi pembelajaran kreatif), maka variabel Y (hasil belajar) akan meningkat sebesar 0,798. Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh signifikan materi pembelajaran kreatif (X) terhadap hasil belajar (Y), diperoleh t hitung sebesar $10,345 > 2,109$ dengan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun ajaran 2022/2023. Uji keberarian koefisien regresi dilakukan untuk menyakinkan apabila regresi yang didapat berdasarkan penelitian ada artinya. Untuk itu diperlukan Pembahasan Penelitian kriteria yang dapat menentukan keberartian dari regresi, dimana ketentuan kriterianya adalah bila $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Tabel 5. Perhitungan f

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1754.088	1	1754.088	107.015	.000 ^b
	Residual	278.649	17	16.391		
	Total	2032.737	18			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Pembelajaran Kreatif

Uji keberartian koefisien regresi diatas memperoleh nilai F_{hitung} sebesar 107,015 dimana $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $107,015 > 3,59$ pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran kreatif (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y).

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran angket Materi Pembelajaran Kreatif kepada responden dapat diketahui bahwa sebaran indikator instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. untuk indikator 1 yaitu orientasi memiliki skor 2,90 dalam kategori baik, untuk indikator 2 yaitu eksplorasi dengan skor 2,57 dalam kategori baik, untuk indikator 3 yaitu interpretasi dengan skor 2,62 dalam kategori baik, untuk indikator 4 re-kreasi dengan

skor 2,81 dalam kategori baik dan untuk indikator 5 evaluasi dengan skor 2,61 dalam kategori baik. Hasil penyebaran angket variabel materi pembelajaran kreatif (X) bahwa indikator yang mendapatkan nilai tertinggi adalah indikator orientasi dengan nilai 2,90. Dan yang mendapat nilai terendah adalah indikator eksplorasi dengan nilai 2,57. Maka melalui indikator yang digunakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran kreatif dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023. Pendekatan indikator yang dilakukan dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa dalam pengukuran pembelajaran kreatif perlu dilakukan melalui indikator-indikator orientasi, eksplorasi, interpretasi, re-kreasi dan evaluasi (Lestari, 2018)

Salah satu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023, Materi pembelajaran kreatif dalam penelitian ini ditempatkan sebagai variabel bebas, untuk pengukuran pada variabel bebas ini, didasarkan pada indikator-indikator yang sesuai dengan variabel bebas tersebut. Data tentang materi pembelajaran kreatif didapatkan melalui pengambilan data menggunakan instrumen yang berupa angket berisikan pernyataan-pernyataan yang kemudian diberikan kepada responden untuk ditanggapi atau mengisi angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penyebaran angket pada sampel penelitian siswa kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023 diketahui bahwa materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar memiliki pengaruh. Hal tersebut diketahui dari hasil uji regresi linear sederhana yang telah memperoleh persamaan regresi $Y=26,274+0,798X$, dengan ketentuan nilai konstanta 26,274. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan nilai satu poin pada nilai materi pembelajaran kreatif maka nilai pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS Gajah Mada mengalami kenaikan 0,798 poin. Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan pembelajaran kreatif dan motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar (Nainggolan et al., 2024)

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis penelitian maka disimpulkan sebagai terdapat pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Gajah Mada. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi $Y=26,274+0,798X$. Dimana nilai konstanta yang diperoleh adalah sebesar 26,274 dan koefisien sebesar 0,789.

Daftar Pustaka

- Diana, S. A. & Yatri, I. (2021). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group dan Google Classroom terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3892–3901. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1477>
- Holmes, A. G. D., Tuin, M. P. & Turner, S. L. (2021). Competence and competency in higher education, simple terms yet with complex meanings: Theoretical and practical issues for university teachers and assessors implementing Competency-Based Education (CBE). In *Educational Process: International Journal* (Vol. 10, Issue 3, pp. 39–52). Universitepark. <https://doi.org/10.22521/EDUPIJ.2021.103.3>

- Jamali, S. M., Ale Ebrahim, N. & Jamali, F. (2022). The role of STEM Education in improving the quality of education: a bibliometric study. *International Journal of Technology and Design Education*. <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09762-1>
- Lestari, N. D. (2018). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF PRODUKTIF TERHADAP MOTIVASI BERWIRAUSAHA MAHASISWA DI UNIVSERSITAS PGRI PALEMBANG. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang*, 177–182.
- Marielle, M. A., Danielle, R. & Clermont, G. (2001). *Teachers Training: Orientations Professional Competencies*. Bibliothèque nationale.
- Mulyasa, E. (2009). Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Nainggolan, M. S., Pasaribu, A. & Aritonang, O. T. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Kreatif Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PAK Siswa Kelas VII SMP N 3 Sipoholon Tahun 2023/2024*. 2, 135–148.
- Panteleeva, N. & Arutyunyan, L. (2019). The theory and practice of creative economy in the conditions of digitalization. *International Scientific and Practical Journal "Financial Space"*, 0(3(35)). [https://doi.org/10.18371/fp.3\(35\).2019.190169](https://doi.org/10.18371/fp.3(35).2019.190169)
- Pardede, S. (2014). Integrating ICT to Improve Teachers Professional Competence of State Vocational High School in Medan. *International Journal of Education and Research*, 2(1), 1–6. <http://ijern.com/journal/January-2014/11.pdf>
- Pardede, S., Siallagan, O. M., Lumbantobing, N. & Manullang, L. M. (2022). Analisis Keterampilan Mengajar Guru dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2632–2641.
- Pardede, S., Sinaga, D. & Manurung, S. (2022). An Impact Evaluation of New Normal Education for Building Student's Superior Character. *Dinamika Pendidikan*, 17(2), 164–176. <https://doi.org/10.15294/dp.v17i2.40178>
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003, Menteri Hukum dan Hak Azasi Manusia RI (2003).
- Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (2005).
- Sang, G. (2010). Teacher characteristics and ICT integration: a study in pre-service and in-service primary education teachers in China. *Users.Ugent.Be*.
- Selvi, K. (2010). Teachers' competencies. In *Cultura. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology*. <https://doi.org/10.5840/cultura20107133>
- Unesco. (2010). ICT Transforming Education. In *Bangkok: UNESCO Bangkok*. Retrieved October (pp. 2–9).