



## THE EFFECT OF THE CREATIVITY LEARNING MODEL ON NATURAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES AND SELF EFFICACY

Gusti Ayu Kade Ari Rahmayanti<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Tri Agustiana<sup>2</sup>, Alexander Hamonangan Simamora<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia

<sup>1</sup>[ayu.rahmayanti04@gmail.com](mailto:ayu.rahmayanti04@gmail.com), <sup>2</sup>[triagustiana.pgsduniksha@gmail.com](mailto:triagustiana.pgsduniksha@gmail.com), <sup>3</sup>[Alexander.simamora@undiksha.ac.id](mailto:Alexander.simamora@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

The research was conducted with the aim: (1) identify the effect of creativity learning model toward natural science subject's learning outcomes and self-efficacy, (2) identify the effect of creativity learning model toward natural science subject's learning outcomes, and (3) identify the effect of creativity learning model toward self-efficacy. This research was quasi-experimental research designed of Non-Equivalent Posttest Only Control Group. All fifth-grade classes of cluster 1 Buleleng district were the research population in total of 209 fifth-grade students from 8 schools. The research sample was determined through simple random sampling technique, obtained 2 schools in total of 59 students that was contained 29 students of SDN 1 Banyuning as the experiment class and 30 students of SDN 8 Banyuning as the control class. Essay test was used the research instrument to gather learning outcomes data, while questionnaire was used to measure self-efficacy. The data analysis was done descriptively to identify mean and standard deviation further tested through MANOVA test. The research findings portrayed: (1) simultaneously, creativity learning model effects in enhancing natural science subject's learning outcomes and self-efficacy; (2) creativity learning model is able to improve natural science subject's learning outcomes; and (3) creativity learning model is able to improve self-efficacy. Conclusively, creativity learning model presents has an influence on the aspects studies.

**Keywords:** *creativity learning, natural science learning outcomes, self efficacy*

## PENGARUH CREATIVITY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DAN SELF EFFICACY

### ABSTRAK

Dilakukannya penelitian ini dengan tujuan: 1) mengetahui adanya pengaruh model Creativity Learning terhadap hasil belajar IPA dan self efficacy; (2) melihat adanya pengaruh model Creativity Learning terhadap hasil belajar IPA; dan (3) mengetahui adanya pengaruh model Creativity Learning terhadap self efficacy. Penelitian ini ialah penelitian quasi eksperimen atau yang biasa disebut penelitian eksperimen (desain non-equivalent posttest only control group). Seluruh kelas V pada SD Gugus 1 Kecamatan Bulleng ialah populasi dari penelitian ini. Populasi terdiri atas 209 siswa yang merupakan siswa kelas V dari 8 sekolah. Selanjutnya ditentukan sample dengan menggunakan teknik Random Sampling dan didapatkan 2 sekolah dengan jumlah 59 siswa yang terdiri dari SDN 1 Banyuning merupakan kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen) yang berjumlah 29 siswa maupun siswi dan SDN 8 Banyuning sebagai kelompok yang tidak diberikan perlakuan (control) yang terdiri dari 30 siswa maupun siswi. Tes uraian dijadikan instrument untuk mendapatkan data hasil belajar, sedangkan kuisioner digunakan untuk mengukur self efficacy. Selanjutnya diuji dengan menggunakan deskriptif untuk mengetahui mean dan standar deviasi dan dilanjutkan dengan uji Manova. Hasil dari penelitian ini didapatkan: (1) secara simultan, model Creativity Learning berpengaruh meningkatkan hasil belajar IPA dan self efficacy; (2) Creativity Learning dapat meningkatkan hasil belajar IPA; dan (3) model Creativity Learning dapat meningkatkan self efficacy siswa. Berdasarkan temuan itu, dapat diketahui jika model Creativity Learning memiliki pengaruh terhadap aspek yang diteliti.

**Kata Kunci:** *creativity learning, hasil belajar IPA, self efficacy*

Submitted	Accepted	Published
03 Mei 2020	10 Juli 2020	24 Juli 2020

Citation	:	Rahmayanti, G.A.K.A., Agustiana, I.G.A.T., & Simamora, A.H. (2020). The Effect of the Creativity Learning Model on Natural Science Learning Outcomes and Self Efficacy. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(4), 780-791. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.8038">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.8038</a> .
----------	---	--

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dan utama yang harus dihadapi semua orang yang hidup di dunia. Setiap orang pastinya menginginkan perubahan pada dirinya seiring

pertumbuhan fisik dan perkembangan zaman, dan salah satu cara agar dapat tercapainya keinginan tersebut adalah dengan pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menjadikan setiap manusia

memiliki kemampuan, sehingga mereka mampu memperbaiki diri disegala bidang kehidupan (Shanti et al., 2018). Kualitas pembelajaran yang baik akan banyak berpengaruh kepada daya tangkap anak. Peran guru dalam pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator (Agung, 2017; Rokhim et al., 2017; Manizar, 2015; Utami, 2018).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Yeritia et al., 2018; Wiyono & Widodo, 2018). Pembelajaran IPA dimaksudkan dalam ranah pemahaman anak didik, sebagai kemampuan untuk: (1) mengingat dan mengulang konsep, prinsip, dan prosedur, (2) mengidentifikasi dan memilih konsep, prinsip, dan prosedur, dan (3) menerapkan konsep, prinsip, dan prosedur. Proses pembelajaran IPA di sekolah haruslah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (Juniati & Widiana, 2017). Salah satunya pada sikap yang perlu dimiliki peserta didik adalah percaya terhadap kemampuan dalam menyelesaikan sebuah tindakan dan tugas-tugas yang diberikan (*self efficacy*). Kemampuan kognitif dan afektif sangat berkaitan satu sama lain (Emrisena, 2018).

*Self efficacy* merupakan salah satu aspek afektif yang memegang peranan penting dalam kemajuan pendidikan karena *self efficacy* akan membantu siswa merasa percaya pada kemampuan diri yang mereka miliki serta mampu menangani secara efektif kesulitan yang mereka hadapi dalam pengalaman belajar. *Self efficacy* merupakan suatu kecakapan yang dapat diajarkan agar menjadi semakin baik (Widyaninggar, 2015; Fitriani, 2016; Lestari, 2016). *Self efficacy* memiliki 3 dimensi yang dinilai yaitu level, generality, dan strength (Putri et al., 2018). Pada dimensi level memiliki 2 indikator yaitu: 1) keyakinan terhadap

kemampuan dalam mengambil tindakan untuk mencapai suatu hasil yang diperlukan; dan 2) keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam tingkat kesulitan tugas yang dihadapi. Kemudian pada dimensi generality memiliki 2 indikator yaitu: 1) menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah untuk mencapai keberhasilan; dan 2) sikap yang menunjukkan keyakinan diri pada seluruh kegiatan pembelajaran. Dan pada dimensi strength memiliki 2 indikator yaitu: 1) keyakinan diri yang kuat terhadap potensi diri dalam menyelesaikan tugas; dan 2) semangat juang yang tidak mudah menyerah ketika mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas. Untuk itu pembelajaran IPA siswa perlu dilatih dan diajarkan bagaimana mengembangkan *self efficacy* melalui suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan *self efficacy* dan hasil belajar IPA.

Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang dirilis oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) di Paris, Perancis menunjukkan bahwa skor pembelajaran IPA rata-rata siswa Indonesia yakni 389, sedangkan skor rata-rata OECD yakni 489 (Indrayani, 2019). Hal tersebut diakibatkan karena guru belum paham terhadap model pembelajaran, guru malas membuat RPP dengan model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, hasil belajar siswa di bawah KKM, siswa masih pasif, dan nilai kognitif siswa masih kurang (Suherlan, 2019). Sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran muatan IPA yang dapat berpengaruh terhadap *self efficacy* di dalam diri siswa itu sendiri. Hal tersebut didukung dengan didapatkannya data menunjukkan bahwa delapan sekolah yang terdapat di SD Gugus I Kecamatan Buleleng nilai rata-rata siswa masih rendah pada materi pembelajaran IPA. Ada pun persentase siswa yang belum mencapai KKM disetiap sekolah yaitu SDN 1 Banyuning 55.17%, SDN 2 Banyuning 52%, SDN 3 Banyuning 57.69%, SDN 4 Banyuning 54.17%, SDN 5 Banyuning 66.67%, SDN 6 Banyuning 61.54%, SDN 7 Banyuning 65.22%, SDN 8 Banyuning 56.67%.

Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dan observasi yang menyatakan pengetahuan guru kurang mengenai model-model pembelajaran yang dapat melatih *self efficacy* dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga guru cenderung lebih memilih menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran di kelas dibandingkan model pembelajaran berbasis konstruktivisme. Alasan guru menggunakan metode ceramah disebabkan metode ceramah mudah digunakan oleh guru. Selain itu kurangnya wawasan dan keterampilan guru mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar menjadi salah satu penyebab guru menggunakan metode ceramah. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dan belum terlatihnya *self efficacy* siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng. Untuk menyikapi hal tersebut maka perlu diupayakan usaha peningkatan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran IPA.

Usaha yang bisa dilakukan untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran yang dialami oleh guru dan siswa tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif supaya mampu membuat peserta didik belajar dengan lebih aktif dan efektif, sehingga tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik (Hanifah, 2017; Christina, 2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Mariya, 2019) dan (Kusumaningrum & Indarini, 2020) dengan menggunakan model-model yang inovatif menunjukkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif sehingga siswa akan berperan aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selama ini sudah banyak penelitian dengan menggunakan model-model pembelajaran yang kooperatif diantaranya (Sukoco & Mahmudi, 2016) dengan menggunakan pendekatan BBL dapat meningkatkan *self efficacy* siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Andinii et al., 2016) dengan menggunakan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Selanjutnya (Huda et al., 2015) dengan menerapkan model pembelajaran problem based instruction dapat meningkatkan hasil belajar dan *self efficacy*. (Sari et al., 2018) juga melakukan

penelitian dengan menerapkan model pembelajaran STAD berbantuan mind mapping terhadap hasil belajar dan *self efficacy* siswa. Selain itu (Astuti et al., 2018) dengan menggunakan model PBL dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan menurut (Putra et al., 2017) dengan menggunakan model pembelajaran inquiri dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar IPA dan *self efficacy* siswa dapat dilakukan dengan menerapkan model-model inovatif yang dapat meningkatkan peran aktif siswa pada saat pembelajaran untuk mengeksplorasi dan mengontruksi pengetahuan yang mereka dapat. Penelitian tersebut juga masih memiliki kelemahan yaitu hanya menggunakan satu model pembelajaran dan hanya dapat mengkaji salah satu aspek yaitu hasil belajar. Dengan pertimbangan dari penelitian sebelumnya, solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPA dan *self efficacy* siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *creativity learning*, model pembelajaran ini sama dengan penelitian yang terdahulu yaitu mengarahkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Berbeda dengan model-model inovatif sebelumnya, model pembelajaran *creativity learning* ini merupakan model baru yang menggabungkan 3 model inovatif yaitu model BBL, PBL, dan inquiri. Selama ini pembelajaran IPA sangat jarang menggunakan model pembelajaran yang menggabungkan 3 model pembelajaran yang inovatif. Padahal dengan menggabungkan 3 model pembelajaran ini akan lebih menarik siswa dalam minat belajarnya sehingga hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar dan *self efficacy* siswa (Agustiana, 2019; Dinnullah, 2018; Erina & Kuswanto, 2016).

Menurut model pembelajaran *creativity learning* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari tujuh tahap dalam implementasinya yaitu orientasi, penggalian ide kreatif, penyelidikan, elaborasi, menyajikan hasil karya, evaluasi, dan implementasi. Pada fase orientasi Siswa mencari/menggali ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Pada fase penggalian kreatif siswa dituntut untuk

membuat rumusan masalah, hipotesis, dan merancang prosedur eksperimen. Pada fase penyelidikan siswa menguji hipotesis yang telah dibuat. Pada fase elaborasi siswa mencari informasi yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan. Pada fase menyajikan hasil karya siswa menjelaskan hasil diskusi di depan kelas. Pada fase implementasi siswa dituntut untuk mengimplementasi materi yang sudah diajarkan sehingga siswa menunjukkan kemampuan yang ada pada diri siswa. Keunggulan diharapkan dari model pembelajaran *creativity learning* yaitu

siswa tidak hanya mendengar keterangan guru tetapi dapat berperan aktif untuk menggali dan memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang dipelajari dan dalam proses pembelajarannya siswa diberikan kebebasan dan kesempatan untuk aktif mengeksplor kemampuan yang mereka miliki dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi dan bereksperimen. Sehingga metode pembelajaran ini dapat meningkatkan *self efficacy* dan hasil belajar IPA siswa (Agustiana, 2019).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pola *non-equivalen post test only control group design*. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *creativity learning* (X). Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Pada akhir pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan *post-test* ( $O_1$  dan  $O_2$ ) berupa tes objektif yaitu pilihan ganda untuk hasil belajar IPA dan angket untuk *self efficacy*.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Banyuning dengan jumlah siswa 29 dan SD Negeri 8 Banyuning dengan jumlah siswa 30. Kedua sekolah ini berada pada gugus 1 Kecamatan Buleleng.

Untuk pengumpulan data hasil belajar IPA digunakan tes uraian. Sedangkan untuk mengumpulkan data mengenai *self efficacy* siswa adalah dengan menggunakan non test yaitu angket. tes hasil belajar IPA terdiri atas 10 butir soal, yang disusun dan dikembangkan berdasarkan materi pelajaran IPA sesuai silabus mata pelajaran IPA kelas V yang dijabarkan dalam kisi-kisi hasil

belajar IPA. Sedangkan angket berisi 20 pernyataan yang terdiri dari 10 pernyataan positif (F) dan 10 pernyataan negative (UF). Angket *self efficacy* dalam penelitian ini disesuaikan dengan 3 dimensi yaitu *level*, *generality*, dan *strenght*.

Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara bertahap yakni deskripsi data, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat.

Dalam penelitian ini digunakan analisis varian yang disingkat Manova. “Uji Manova digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan beberapa variabel terikat antara beberapa kelompok yang berbeda”. Kriteria pengujian adalah tolak  $H_0$  jika angka signifikansi lebih kecil dari 0,05. sebagai tindak lanjut dari *Manova*, adalah uji signifikansi pengaruh hasil belajar IPA dan *self efficacy* antara siswa yang mengikuti model *creativity learning* dan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model *creativity learning*. Uji perbedaan nilai rata-rata antar kelompok menggunakan *least significant different (LSD)*.

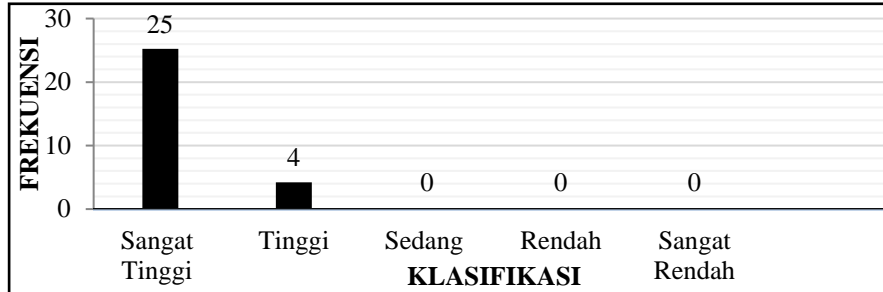
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Belajar IPA

Pada data hasil belajar IPA yang mengikuti model *creativity learning* didapatkan hasil penilaian dengan soal uraian akan dianalisis sesuai dengan rumus yang telah ditetapkan.

Berdasarkan perhitungan pedoman konversi skala lima hasil belajar IPA, rata-rata skor hasil belajar IPA dengan menggunakan model *creativity learning* adalah 41,5, berada pada interval  $37,5 \leq \bar{X} \leq 50$ . Gambaran yang lebih jelas dapat dilihat

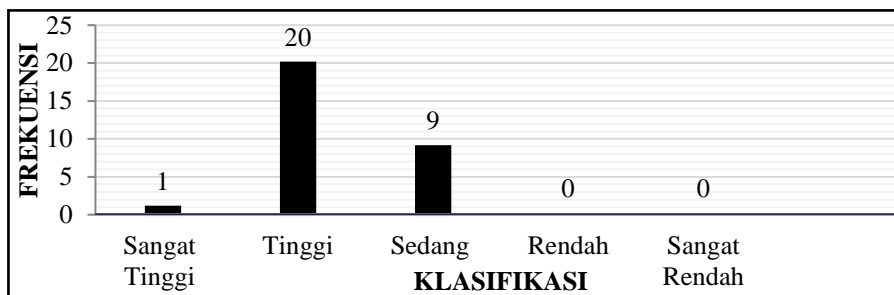
pada gambar 1



**Gambar 1. Histogram Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen**

Histogram di atas, skor hasil belajar IPA pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa berada pada klasifikasi “Sangat tinggi” dan 4 siswa berada pada klasifikasi “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model *creativity learning* termasuk pada kategori “Sangat Tinggi”

Sedangkan pada data hasil belajar IPA yang tidak mengikuti model *creativity learning* didapatkan rata-rata skor hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 31,3, berada pada interval  $29,1 \leq \bar{X} < 37,5$ . Gambaran yang lebih jelas sapat dilihat pada gambar 2.



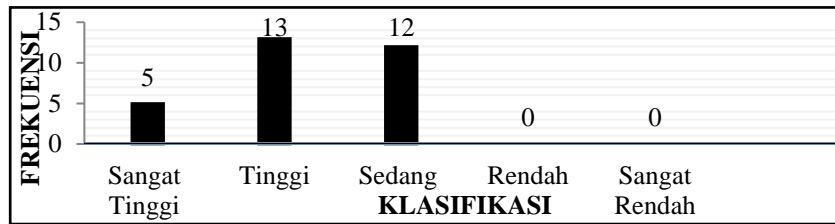
**Gambar 2. Histogram Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol**

Dari histogram di atas, skor hasil belajar IPA pada kelas kontrol sebanyak 1 siswa berada pada klasifikasi “Sangat Tinggi”, 20 siswa berada pada klasifikasi “Tinggi”, dan 9 siswa berada pada klasifikasi “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar IPA siswa yang tidak menggunakan model *creativity learning* termasuk pada kategori “Tinggi”.

### *Self Efficacy*

Pada hasil kuisioner *self efficacy* pada kelas yang diajarkan dengan model *creativity learning* didapatkan nilai rata-rata sebesar 70, berada pada interval  $66,7 \leq \bar{X} < 80$ . Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.



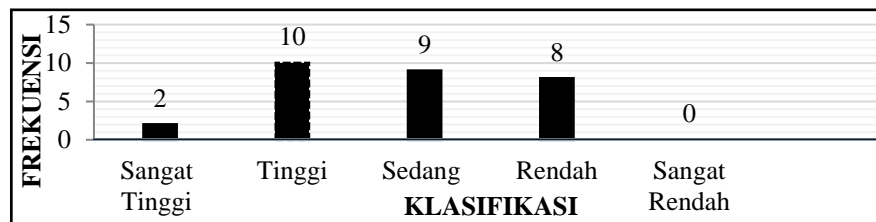


Gambar 3. Histogram Skor *Self Efficacy* Siswa Kelas Eksperimen

Histogram di atas, skor *self efficacy* pada kelas kontrol sebanyak 5 siswa berada pada klasifikasi “Sangat Tinggi”, 13 siswa berada pada klasifikasi “Tinggi”, dan 12 siswa berada pada klasifikasi “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa data *self efficacy* siswa yang menggunakan model

pembelajaran konvensional termasuk pada kategori “Tinggi”.

Sedangkan nilai rata-rata kuisisioner siswa yang tidak diajarkan dengan model *creativity learning* sebesar 62.5, berada pada interval  $53.3 \leq \bar{X} < 66.7$ . Untuk gambaran lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Histogram Skor *Self Efficacy* Siswa Kelas Kontrol

Dari histogram di atas, skor *self efficacy* pada kelas kontrol sebanyak 2 siswa berada pada klasifikasi “Sangat Tinggi”, 10 siswa berada pada klasifikasi “Tinggi”, 9 siswa berada pada klasifikasi “Sedang”, dan 8 berada pada klasifikasi “Rendah”. Dapat disimpulkan bahwa data *self efficacy* siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional termasuk pada kategori “Tinggi”

analisis yang harus dipenuhi, meliputi; 1) uji normalitas sebaran data dan 2) uji homogenitas varian, dan 3) uji korelasi.

Uji normalitas sebaran data dimaksud untuk meyakinkan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan bantuan *SPSS-20.0 for windows* uji statistik *Kolmogrov-Smirnov* pada taraf signifikan 0.05 diperoleh hasil seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum uji hipotesis. Terdapat beberapa persyaratan

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Sebaran data dengan teknik *Kolmogrov-Smirnov* dengan Taraf Signifikansi 5%.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
N	59
Kolmogorov-Smirnov Z	0.586

Hasil analisis menunjukkan nilai kolmogrov Smirnov 0.586. Oleh karena itu nilai probabilitas kedua nilai signifikan  $> 0.05$ , maka data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok

data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama atau homogenitas. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji kesamaan varian melalui uji *Test of Homogeneity of Variance* untuk uji homogenitas secara terpisah. Hasil dapat ditampilkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Analisis Uji *Test of Homogeneity of Variance***

Hasil Belajar IPA			
<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
2.936	1	57	0.092
<i>Self efficacy</i>			
<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
0.348	1	57	0.557

Hasil analisis menunjukkan bahwa angka signifikan yang dihasilkan secara terpisah lebih besar dari 0.05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar IPA dan *self efficacy* siswa adalah homogen.

Uji korelasi antar variabel terikat dilakukan untuk mengetahui hubungan/korelasi yang signifikan antar variabel. Uji Korelasi dalam

penelitian ini dilakukan pada 2 data yaitu: 1) hasil belajar IPA dengan *self efficacy* pada siswa yang mengikuti model *creativity learning* dan 2) hasil belajar IPA dengan *self efficacy* pada siswa yang tidak mengikuti model *creativity learning*. Ringkasan hasil uji korelasi antar variabel terikat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Korelasi Antar Variabel Terikat dengan Menggunakan Uji *Product Moment***

No	Kelompok Data	$r_{xy}$ hitung	$r_{xy}$ tabel	Keterangan
1	Korelasi antar Variabel Terikat Kelompok Eksperimen	0.070	0.381	Tidak berkorelasi
2	Korelasi antar Variabel Terikat Kelompok Kontrol	-0.142	0.374	Tidak berkorelasi

Berdasarkan Tabel 3,  $r_{xy}$  hitung lebih kecil dari  $r_{xy}$  tabel ( $r_{xy}$  hitung = 0.070  $<$   $r_{xy}$  tabel = 0.381), sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel hasil belajar IPA dan variabel *self efficacy* siswa pada kelompok eksperimen tidak berkorelasi. Pada kelompok kontrol  $r_{xy}$  hitung lebih kecil dari  $r_{xy}$  tabel ( $r_{xy}$  hitung = -0.142  $<$   $r_{xy}$  tabel = 0.374), sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel hasil belajar IPA dan variabel *self efficacy* pada kelompok kontrol tidak berkorelasi.

Berdasarkan hasil uji prasyarat diatas dapat disimpulkan bahwa data yang dipakai dalam penelitian ini dapat dilanjutkan untuk digunakan dalam pengujian hipotesis. Terdapat tiga hipotesis yang akan diuji dengan *Manova* dan dilanjutkan dengan uji *LSD* untuk menganalisis seberapa signifikannya pengaruh hasil belajar IPA dan *self efficacy* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis Pertama nilai signifikansi kelas pada hasil belajar IPA adalah  $0.000 < 0.05$ ; sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif

(H<sub>1</sub>) diterima. Berdasarkan uji LSD didapatkan nilai  $|\Delta\mu|$  lebih besar dari LSD, berarti hasil belajar IPA yang diajar dengan model *creativity learning* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak diajar dengan model *creativity learning*. Hipotesis Kedua nilai signifikansi kelas pada *self efficacy* adalah  $0.005 < 0.050$ ; sehingga hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak dan hipotesis alternatif (H<sub>1</sub>) diterima. Berdasarkan uji LSD didapatkan nilai  $|\Delta\mu|$  lebih besar dari LSD, berarti *self efficacy* siswa yang diajar dengan model *creativity learning* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak diajar dengan model *creativity learning*. Hipotesis Ketiga nilai signifikansi pada analisis *Pillai Trace, Wilk Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* yaitu lebih kecil dari 0.05; yang berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar IPA dan *self efficacy* antara siswa yang mengikuti model *creativity learning* dan siswa yang tidak mengikuti *creativity learning* pada siswa kelas V di SD Gugus I Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

Temuan analisis data tentang hasil belajar IPA menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *creativity learning* lebih meningkat dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan dengan model *creativity learning*. Hal tersebut dibuktikan bahwa rata-rata nilai siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *creativity learning* adalah 41.5 yang berkategori sangat tinggi sedangkan kelompok siswa yang tidak mengikuti model *creativity learning* adalah 31.3 yang berkategori tinggi. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Agustiana (2019) yang menyatakan meningkatnya hasil belajar IPA dikarenakan pada model *creativity learning* ini siswa dilatih dalam memecahkan masalah sendiri tanpa diberitahu oleh guru sehingga keterlibatan siswa secara langsung dalam *creativity learning* ini akan membuat materi yang diterima menjadi lebih mudah diingan oleh siswa.

Selain itu siswa juga difasilitasi dan didorong untuk elaborasi/berinteraksi dengan siswa lain pada saat menganalisis perolehan data dengan bertukar pikiran dan menggagas ide-ide kreatif menjawab permasalahan. Sedangkan siswa

yang tidak mengikuti model *creativity learning* cenderung berpusat pada guru, sehingga pembelajaran di kelas kurang maksimal dan siswa kurang memahami materi. Hal ini didukung dengan pendapat Damayanti (2015) yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan model Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan Fajriati et al. (2017) yang menyatakan dengan menggunakan model pembelajaran BBL berbantuan Brain GYM dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan analisis data tentang *self efficacy* siswa menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *creativity learning* lebih meningkat dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan dengan model *creativity learning*. Hal tersebut dibuktikan bahwa secara keseluruhan hasil kuisioner siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *creativity learning* memiliki rata-rata sebesar 70.03 yang berkategori tinggi sedangkan kelompok siswa yang tidak mengikuti model *creativity learning* memiliki rata-rata sebesar 62.55 yang berkategori sedang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sywi et al (2015) yang menyatakan saat pembelajaran berlangsung model *creativity learning* mampu melatih *self efficacy* siswa melalui penyelesaian masalah yang sulit yang dilakukan bersama kelompok dengan sedikit arahan dari guru. Selain itu model *creativity learning* juga memberikan ruang kepada siswa untuk bisa menemukan dan membangun konsep sendiri dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan masalah siswa (Masri, 2018).

Jika dilihat dari indikator dimensi yang memiliki skor paling tinggi adalah dimensi *strength*, yang mana taraf keyakinan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam mengatasi masalah yang muncul dari penyelesaian tugas-tugasnya lebih tinggi dibandingkan dengan indikator dimensi lainnya. Siswa juga sudah paham dengan materi yang diajarkan dan sangat antusias menunggu instruksi dari guru, apa yang harus dilakukan siswa sangat fokus dan semangat ketika diberikan suatu permasalahan yang nyata, hal tersebut membuat siswa memiliki keyakinan dan kepercayaan diri untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Hal tersebut



sejalan dengan (Sariningsih & Purwasih, 2017) yang menyatakan keyakinan diri yang tinggi akan dapat memacu keterlibatan aktif dalam suatu kegiatan atau tugas yang kemudian akan meningkatkan kompetensi seseorang.

Menurut (Agustiana, 2019) model *creativity learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar dengan mandiri dan aktif dalam memecahkan masalah sehingga siswa lebih percaya terhadap kemampuan yang dimiliki siswa. Dan juga siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *creativity learning* diberikan kebebasan dalam mengeluarkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dan hasil dari pemecahan masalah kreatif dapat disajikan berupa laporan dan dipresentasikan hal ini juga yang dapat meningkatkan *self efficacy* di dalam diri siswa.

Temuan analisis data tentang hasil belajar IPA dan *self efficacy* siswa menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara siswa yang mengikuti model *creativity learning* dengan siswa yang tidak mengikuti model *creativity learning* pada siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng. Berdasarkan hasil analisis multivariat, diperoleh bahwa terdapat pengaruh hasil belajar IPA dan *self efficacy* yaitu  $F = 44.138$ ;  $p < 0.05$ . Hasil belajar IPA dan *self efficacy* siswa yang mengikuti model *creativity learning* lebih baik dibandingkan siswa yang tidak mengikuti model *creativity learning*. Hasil tersebut didukung oleh teori menurut (Agustiana, 2019) yang menyatakan model pembelajaran *creativity learning* dalam implementasinya dikelas merupakan 7 tahapan-tahapan yaitu orientasi, penggalian ide kreatif, penyelidikan, elaborasi, meyajikan hasil karya, evaluasi dan implementasi. Dari tahapan-tahapan ini siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan *self efficacy* pada diri siswa karena pada dasarnya model ini menuntut siswa untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan dengan sistematis. Selain itu siswa juga mengembangkan kemampuan evaluasi pada relasi antara standar yang diacu dengan proses, produk, serta berpikir kreatif yang di peroleh selama pembelajaran berlangsung. Siswa juga harus mengembangkan kemampuan menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan pada

konsep pengetahuan. Dan juga Siswa mampu mengimplementasikan hasil pembelajaran yang diperoleh dengan menggagas ide baru dengan membuat permasalahan kreatif yang dapat dipecahkan (Agustiana, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, temuan ini sesuai dengan temuan (Sywi et al., 2015) terdapat perbedaan hasil belajar dan *self efficacy* siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model PBL dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pengajaran konvensional dan (Ika et al., 2017) penerapan model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap *self efficacy* dan hasil belajar kimia siswa pada materi koloid. Berdasarkan hasil analisis dan temuan dalam penelitian lain yang sesuai dengan penelitian ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *creativity learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan *self efficacy* siswa.

Pada implikasinya Penerapan model pembelajaran *creativity learning* dalam pembelajaran IPA mengarahkan guru-guru untuk mengubah pengelolaan kelas selama proses pembelajaran berlangsung yang awalnya hanya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa agar pembelajaran menjadi kondusif, menyenangkan dan tidak monoton. Sehingga dalam pembelajaran informasi dan materi yang diberikan guru bisa dimengerti oleh siswa dan dapat diingat oleh siswa dalam jangka panjang. Guru hendaknya menggali lebih banyak pengalaman-pengalaman konkret dan mengemasnya dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat difasilitasi dengan baik dalam mengaitkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Seperti pada kegiatan guru memberikan contoh kepada siswa tentang contoh-contoh perubahan wujud yang ada di sekitar lingkungan siswa, misalnya kapur barus lama-kelamaan berubah menjadi kecil. Sesuatu yang bersifat kongkret yang ada dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran seperti buku, alat dan bahan-bahan percobaan sederhana (Triyarsih, 2019). Media atau sarana yang memadai akan dapat menunjang kualitas pembelajaran yang lebih baik (Megasari, 2020). Dalam proses

pembelajaran siswa akan nyaman dalam menerima informasi karena apa yang mereka butuhkan sudah

tersedia.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *creativity learning* terhadap hasil belajar IPA dan *self efficacy* siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Rata-rata tes uraian dan kuisioner siswa yang diajarkan dengan model *creativity learning* lebih besar dibandingkan siswa yang tidak diajarkan dengan model *creativity learning*. Untuk meningkatkan hasil belajar dan *self efficacy* siswa guru sebaiknya menggunakan model *creativity learning*. Untuk mempermudah jalannya pembelajaran alangkah baiknya guru menggunakan benda-benda yang konkret sehingga pembelajaran mudah dipahami. Adapun rekomendasi yang disampaikan oleh penulis berdasarkan penelitian yaitu guru SD agar lebih inovatif dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang

akan diterapkan pada proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran lebih efektif dan menarik, tidak monoton, serta dapat meningkatkan hasil belajar dan *self efficacy* siswa. Selain guru, kepala sekolah juga disarankan agar dapat menciptakan kondisi yang mampu mendorong para guru untuk mencoba menerapkan model *creativity learning* dalam pembelajaran IPA khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan *self efficacy* siswa. Untuk peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model *creativity learning* dalam bidang ilmu lainnya. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2017). Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 106–119.
- Agustiana, I. G. A. T. (2019). *Model Pembelajaran OPPEMEI*. Undiksha Press.
- Andinii, N. K. A. S., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sd Gugus 2 Kecamatan Rendang. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i2.7583>
- Astuti, N. P. F., Putra, M., & Wiarta, I. W. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 172–180.
- Christina, L. V. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217–230.
- Damayanti, I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–12.
- Dinnullah, R. N. I. (2018). Perbedaan Model Problem Based Learning Dan Discovery-Inquiry Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p132-141>
- Emrisena, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau Dari Self-efficacy Siswa. *Skripsi Universitas Lampung*.
- Erina, R., & Kuswanto, H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Instad Terhadap

- Keterampilan Proses Sains DAN Hasil Belajar Kognitif Fisika di SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 202–212. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/8561/9022>
- Fajriati, I. S., Pendidikan, J., & Fakultas, B. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brain Based Learning Berbantuan Brain Gym Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biotek*, 5(1), 1–10.
- Fitriani, W. (2016). Analisis Self Efficacy Dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MAN 2 Batusangkar Berdasarkan Gender. *Agenda: Jurnal Analisis Gender Dan Agama*, 1(1), 141–158.
- Hanifah, U. (2017). Perbedaan Efektivitas Antara Penerapan Model Pembelajaran Discovery dan Inquiry Ditinjau dari Hasil Belajar IPA Siswa. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(2), 92–104.
- Huda, S. M., Arwin, S., & Rita, R. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Terhadap Self Efficacy dan Hasil Belajar. *Jurnal Bioterdidik*, 3(9), 19–28.
- Ika, J., Sumarti, S. S., & Widodo, A. T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Self Efficacy dan Hasil Belajar Kimia pada Materi Koloid. *Journal of Innovative Science Education*, 6(1), 49–58.
- Indrayani. (2019). Mendikbud: Hasil Pisa Tunjukkan Perspektif Pendidikan Indonesia. *Antara News.com*. <https://www.antaranews.com/berita/1191792/mendikbud-hasil-pisa-tunjukkan-perspektif-pendidikan-indonesia>
- Juniati, N. W., & Widiani, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*, 1(1), 20–29.
- Kusumaningrum, Y., & Indarini, E. (2020). The Effectiveness Of Discovery Learning And Problem Solving Learning Model On Mathematical Problem Solving Skills Of Class IV Primary School. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(2), 435–444.
- Lestari, W. P. (2016). Pengaruh Self Efficacy Dan Kecerdasan Emosi Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa SMK PGRI 1 Madiun. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2).
- Manizar, E. (2015). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar. *Tadrib*, 1(2), 204–222.
- Mariya. (2019). Keefektifan Model Problem Based Learning. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(6), 1247–1254.
- Masri, M. F. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Self-Efficacy Dan Kemampuan Pemecahan. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1).
- Megasari, R. (2020). Peningkatan Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMPN 5 Bukittinggi. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), 636–648.
- Putra, I. K. T. A. S., Margunayasa, I. G., & Citra, I. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Putri, P., Laksmi, D., Suniasih, N. W., & Wiyasa, K. N. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Efikasi Diri. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 83–94.
- Rokhim, M. A., Banowati, E., & Setyowati, D. L. (2017). Pemanfaatan Situs Masjid Agung Demak sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa SMA di Kabupaten Demak Info Artikel Abstrak Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Salah sebagai Media Pembelajaran dalam Menerangkan Peradaban Islam di Indonesia Khususnya Demak Sebag. *Journal of Educational Social Studies*, 6(2), 111–119.
- Sari, N. P. I. K., Arnyana, I. B. P., & Mardana, I. B. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD Berbantuan Mind Map Terhadap Hasil Belajar IPA Dan Self Efficacy Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 229–236.
- Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Pemecahan Masalah Matematis dan Self. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 163–177.
- Shanti, W. N., Sholihah, D. A., & Abdullah, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui CTL. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(1), 98–110.
- Suherlan, E. (2019). Pengaruh Perbandingan Antara Model Pembelajaran Direct Instruction Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Backhand Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(5), 1137–1143.
- Sukoco, H., & Mahmudi, A. (2016). Pengaruh Pendekatan Brain-Based Learning terhadap Kemampuan Komunikasi The Effect of Brain-Based Learning Approach toward the Mathematical Communication Ability and Self-Efficacy of Senior High School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 11–24.
- Sywi, G. S., Jalmo, T., & Rita, R. (2015). Pengaruh Problem Based Learning dalam Meningkatkan Self-Efficacy dan Hasil Belajar. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 3(10), 10–18.
- Triyarsih, M. G. (2019). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Media Manajemen Pendidikan*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.30738/mmp.v2i1.4028>
- Utami, M. N. (2018). Peran Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Teacher ' S Role On Indonesian Language To Low Speaking Skills. *BASIC EDUCATION*, 7(22), 2–131.
- Widyaninggar, A. A. (2015). Pengaruh Efikasi Diri Dan Locus Kendali ( Locus Of Control ) Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2), 89–99.
- Wiyono, B. H., & Widodo, B. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran CTL Terhadap. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 11–18.
- Yeritia, S., Wahyudi, & Rahayu, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Kuripan Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(2), 181–187.