



## THE EFFECT OF CREATIVITY LEARNING MODEL ON LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES OF NATURAL SCIENCE IN GRADE 5 STUDENTS BASED ON CLASS I CLUSTER BULELENG DISTRICT

Ida Ayu Made Indah Padmitasari<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Tri Agustiana<sup>2</sup>, Gede Wira Bayu<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>[indahpadmitasari@yahoo.com](mailto:indahpadmitasari@yahoo.com), <sup>2</sup>[triagustiana.pgsduniksha@gmail.com](mailto:triagustiana.pgsduniksha@gmail.com), <sup>3</sup>[wira.bayu@undiksha.ac.id](mailto:wira.bayu@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

Learning process is a learning activity for students which can cause the changes of students' behavior that also called as learning interest. Student learning interests affect student enthusiasm and activeness in the learning process. So students have high spirits to be able to improve learning outcomes. One of the learning models that can be used to increase students' learning interest and learning outcomes in natural science subjects is the creativity learning model. This study aims to determine the effect of the creativity learning model on learning interest and learning outcomes of natural sciences in grade 5 students of Elementary School I Cluster Buleleng District. This research was a quasi-experimental study with a nonequivalent posttest only control group research design. The populations in this study were all fifth grade students of Elementary School I Cluster Buleleng District totaling 209 students. The sample of this research was the fifth grade students of SDN 1 Banyuning as an experimental group totaling 29 students and the fifth grade students of SDN 8 Banyuning as a control group totaling 30 students. This study used test and non-test methods, learning interest data were collected using a questionnaire and data on natural science learning outcomes were collected using essay tests. Data were analyzed with descriptive statistics and the MANOVA test. The average scores of the questionnaire for learning interest in the experimental group was 116.14 with "very good" category and the control group was 34.7 with "bad" category. Hypothesis test results showed  $F = 9582,776$ . The results of the study had a significance of  $0,000 < 0,05$ . Based on the analysis of these data  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. Thus, it can be concluded that there was an influence of the Creativity Learning model on learning interest and learning outcomes of natural sciences in grade 5 students of Elementary School I Cluster Buleleng District.

**Keywords:** *creativity learning, learning interests, learning outcomes, natural sciences*

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVITY LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SD GUGUS I KECAMATAN BULELENG

### ABSTRAK

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar bagi siswa, sehingga dengan adanya kegiatan belajar maka terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa yang disebut dengan minat belajar. Minat belajar siswa mempengaruhi keantusiasannya dan keaktifannya siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa memiliki semangat yang tinggi untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yaitu model creativity learning. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran creativity learning terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan penelitian nonequivalent posttest only control group. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng berjumlah 209 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Banyuning sebagai kelompok eksperimen berjumlah 29 siswa dan siswa kelas V SDN 8 Banyuning sebagai kelompok kontrol berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode tes dan non tes, data minat belajar dikumpulkan menggunakan kuesioner dan data hasil belajar IPA dikumpulkan menggunakan tes essay. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji MANOVA. Prolehan rata-rata hasil kuesioner minat belajar kelompok eksperimen adalah 116.14 kategori "sangat baik" dan kelompok kontrol adalah 34.7 kategori "tidak baik". Hasil uji hipotesis menunjukkan  $F = 9582,776$ . Hasil penelitian memiliki signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan analisis data tersebut sehingga  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Creativity Learning terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng.

**Kata Kunci:** *creativity learning, minat belajar, hasil belajar, IPA*

Submitted	Accepted	Published
06 Januari 2020	07 Juli 2020	25 Juli 2020

Citation	:	Padmitasari, I.A.M.I., Agustiana, I.G.A.T., & Bayu, G.W. (2020). The Effect of Creativity Learning Model on Learning Interest and Learning Outcomes of Natural Science in Grade 5 Students Based on Class I Cluster Buleleng District. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(4), 843-854. DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.8053">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.8053</a> .
----------	---	--

## PENDAHULUAN

Peningkatan SDM sejak dini dimulai dari jenjang pendidikan disekolah dasar, hal ini merupakan sangat penting yang harus dipikirkan dengan sungguh-sungguh. Di Indonesia, sekolah dasar merupakan titik awal pendidikan formal yang berpengaruh besar dalam mendapatkan pengetahuan pendidikan bagi seseorang. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan tingkat menengah (Sa'ud, 2007). Pada tingkat SD, telah ditetapkan lima mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa. Guru berperan penting dalam pendidika yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan proses pembelajaran.

Belajar bukan hanya mengingat ataupun suatu hasil pembelajaran, tetapi belajar merupakan suatu proses dan kegiatan sehingga siswa mengalami dalam belajar. Hasil belajar terlihat setelah proses belajar berakhir. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Rusmiati, 2017). Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar bagi siswa, sehingga dengan adanya kegiatan belajar maka terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya (Sunhaji, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan salah satu sekolah di Gugus I Kecamatan Buleleng minat belajar siswa beberapa siswa tergolong rendah dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Sirair (2016) minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Menurut Rusmiati (2017) Minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik. Pentingnya motivasi belajar siswa terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar ke arah lebih positif.

Dalam proses pembelajaran terdapat faktor penting yang mempengaruhi capaian belajar siswa. Salah satunya berpengaruh penting dalam proses pembelajaran sehari-hari yaitu minat belajar siswa. Minat merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan. Dampak dari adanya minat belajar dapat menumbuhkan metode baru dalam belajar peserta didik. Belajar dikatakan berhasil jika dapat menumbuhkan sikap, tingkah laku dan cara berfikir dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi (Astuti, 2015). Minat belajar siswa mempengaruhi keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi selalu berusaha mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal (Putrayasa, 2014). Minat belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya (Aritonang, 2008).

Ketika dilakukan observasi pada saat proses pembelajaran IPA di kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng pada tanggal 28 Oktober-3 November 2019 yaitu: 1) guru kurang menerapkan model yang tepat pada proses pembelajaran IPA sehingga siswa sering merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran, 2) kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan kondisi kelas menjadi pasif, 3) guru juga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mengeluarkan pendapat saat pembelajaran di kelas, sehingga minat belajar siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa, dapat diterapkan model pembelajaran yang tepat. Apabila dibiarkan terus menerus, maka akan berdampak kurang baik pada pembelajaran IPA di SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Dengan demikian sangat penting bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa agar aktif, dan meningkatkan kepercayaan diri sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Sehingga siswa memiliki semangat yang tinggi untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada pembelajaran IPA diperlukan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yaitu model *creativity learning*.

Banyak model yang ada pada proses pembelajaran, namun untuk mengatasi masalah tersebut model *creativity learning* dapat menjadi solusi permasalahan. Model *creativity learning* dirancang berdasarkan teori konstruktivisme dalam belajar. Model ini membutuhkan guru yang terampil dalam hal memotivasi dan bertanya (*questioning*) untuk merangsang siswa untuk lebih banyak menggali informasi tentang suatu tema (Agustiana, dkk, 2019:107). Karakteristik model pembelajaran untuk mengajarkan IPA yang dikembangkan berangkat dari sintesis teori-teori pembelajaran yang mendukung untuk memecahkan

permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran konsep dasar IPA.

Model *creativity learning* terdiri dari orientasi, penggalian ide-ide kreatif, penyelidikan, elaborasi, menyajikan hasil karya, evaluasi, dan implementasi. Model pembelajaran *creativity learning* dikembangkan berdasarkan dari tiga model yang banyak digunakan dalam pembelajaran IPA. Ketiga model itu antara lain PBL (*Problem Based Learning*), BBL (*Brain Based Learning*), dan Inkuiri. Ketiga model ini dianalisis secara teoritis dan secara empiris. Hasil analisis didapatkan tujuan, indikator ketrampilan berpikir kreatif, kelebihan dan kelemahan ketika model ini dalam pembelajaran konsep dasar IPA. Model pembelajaran *creativity learning* dirancang berdasarkan teori konstruktivisme dalam belajar. Model ini membutuhkan guru yang terampil dalam hal memotivasi dan bertanya (*questioning*) untuk merangsang siswa untuk lebih banyak menggali informasi tentang suatu tema (Agustiana, dkk., 2019:107).

## KAJIAN TEORETIS

IPA merupakan mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar. IPA masih dianggap sulit oleh sebagian siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah (Susanto, 2013:165). IPA adalah usaha yang dilakukan manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan (Susanto, 2013:168). IPA pada hakikatnya dapat dipandang dalam tiga segi yakni; dari segi produk, segi proses dan segi pengembangan sikap. Artinya, belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi itu saling terkait (Indriani, 2015). Guru diharapkan memahami hakikat dari pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru dan siswa tidak kesulitan dalam mendesain, melaksanakan, dan memahami konsep IPA. Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu *natural science*. IPA merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan alam. Jadi IPA dapat disebut sebagai ilmu tentang alam yang mempelajari peristiwa-peristiwa atau gejala-gejala yang terjadi di alam (Samatowa,

2006:2). Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya dengan cara memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajarnya, sehingga siswa mampu berpikir kritis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk dapat memecahkan masalah secara ilmiah. Agar tercapainya tujuan pembelajaran IPA tidak terlepas dari peran seorang guru (Mariya, 2019).

Salah satu indikator untuk melihat tingkat keberhasilan pengembangan kemampuan peserta didik dalam bidang IPA adalah hasil belajar IPA siswa. Hasil belajar IPA ini nantinya akan menunjukkan tingkat penguasaan IPA dari siswa. Oleh karena pentingnya IPA, maka peningkatan hasil belajar IPA secara berkesinambungan sudah menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah dan pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan (Juniati, 2017).

Model *creativity learning* terdiri dari orientasi, penggalian ide-ide kreatif, penyelidikan, elaborasi, menyajikan hasil karya, evaluasi, dan implementasi. Model pembelajaran *creativity learning* dirancang berdasarkan teori

konstruktivisme dalam belajar. Model ini membutuhkan guru yang terampil dalam hal memotivasi dan bertanya (questioning) untuk merangsang siswa untuk lebih banyak menggali informasi tentang suatu tema (Agustiana, dkk., 2019:107).

Karakteristik model pembelajaran dalam mengajarkan IPA yang dikembangkan dari sintesis teori-teori pembelajaran yang mendukung untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran konsep dasar IPA. Hal ini didasarkan pada kelemahan model pembelajaran untuk mengajarkan IPA yang diterapkan yang belum optimal untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Perkembangan maksimal pada minat belajar dan hasil belajar sangat erat hubungannya dengan cara mengajar, sehingga menghasilkan suasana yang dapat membuat siswa tidak merasa tertekan, ketika belajar dan prakarsa sendiri karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani (fase orientasi). Kondisi ini membuat perhatian peserta didik terfokus sehingga dapat merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah (Agustiana, dkk 2019:118).

Untuk memahami arti dari minat belajar, maka terlebih dahulu harus dipahami pengertian minat. Minat adalah salah satu faktor utama dalam mencapai kesuksesan baik itu dalam bidang, studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun. Perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh, lebih berkontribusi, dan tidak mudah bosan hal itu dikarnakan tumbuhnya minat dalam seseorang (Sirait, 2016). Menurut Rusmiati (2017) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan seseorang terhadap suatu objek atau suatu kegiatan yang digemari dan disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan. Minat belajar akan tumbuh saat siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya. Minat belajar juga dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa (Lestari, 2015).

Faktor- faktor yang mempengaruhi minat. Agar siswa memiliki minat untuk belajar, ada

beberapa faktor yang berhubungan dengan minat. Guru harus selalu berusaha membangkitkan minat siswa agar pembelajaran menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang baik (Simbolon, 2014). Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor- faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini tertera juga pada pengertian menurut Marleni (2016) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor minat belajar yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut Fitrianingtyas (2017) Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahannya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Penilaian akhir dari pembelajaran disebut hasil belajar. Hasil belajar ini akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang dikarnakan dapat menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Maka hasil belajar dapat membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang maksimal (Sulastrri, 2014).

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu (Baharam, 2017). Agar proses belajar memperoleh hasil yang baik, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Keseluruhan faktor-faktor itu saling berhubungan antara satu sama lain. aktor eksternal seperti lingkungan siswa, sekolah, guru, dan ekonomi keluarga. Sedangkan faktor dari dalam diri siswa seperti faktor fisiologis, faktor psikologis yang meliputi intelegensi (kecerdasan), minat, dan bakat. Semua

faktor tersebut sangatlah berpengaruh terhadap baik buruknya hasil belajar siswa (Elly, 2016).

Dalam dunia pendidikan hasil belajar berkaitan dengan perubahan-perubahan pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dalam tiga bagian; pertama, Pemahaman konsep (aspek kognitif) merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi*) dengan pola dasar “*The Posttest Only Control Group Desing*” dengan menggunakan MANOVA sebagai analisis datannya. Model pembelajaran *creativity learning* diterapkan pada kelas eksperimen kelas yang diberikan perlakuan. Sedangkan model pembelajaran bukan *creativity learning* diterapkan pada kelas kontrol. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu (Sudaryono, 2016:117). Populasi adalah keseluruhan objek dalam penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng berjumlah 209 siswa. Sampel penelitian adalah menentukan luas (besar) populasi atau jumlah anggota populasi (Supardi, 1993:102). Sampel itu merupakan sejumlah kelompok kecil yang diwakili populasi untuk dijadikan sebagai objek penelitian. Sebelum dilakukan penentuan sampel, terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan kelas yang menggunakan analisis anava jalur. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Banyuning sebagai kelompok eksperimen berjumlah 29 siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA sebagai hasil perlakuan dari penerapan model *creativity*

Kedua, ketrampilan proses (aspek psikomotor) merupakan ketrampilan yang mengarah kepada kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri siswa. Dan ketiga, sikap siswa (aspek afektif) yang berkaitan dengan hasil belajar merupakan keterpaduan atau kekompakan antara mental dan fisik secara serentak (Pingge, 2016).

dan siswa kelas V SDN 8 Banyuning sebagai kelompok kontrol berjumlah 30 siswa.

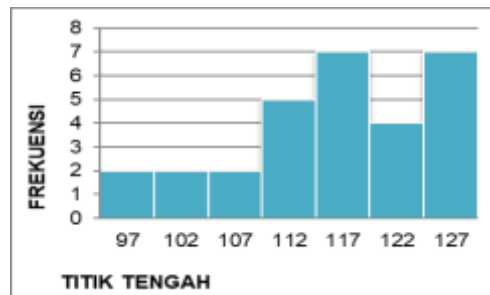
Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar dan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *creativity learning*. Karakteristik model pembelajaran dalam mengajarkan IPA yang dikembangkan dari sintesis teori-teori pembelajaran yang mendukung untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran konsep dasar IPA. Hal ini didasarkan pada kelemahan model pembelajaran untuk mengajarkan IPA yang diterapkan yang belum optimal untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Perkembangan maksimal pada minat belajar dan hasil belajar sangat erat hubungannya dengan cara mengajar, sehingga menghasilkan suasana yang dapat membuat siswa tidak merasa tertekan, ketika belajar dan prakarsa sendiri karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani (fase orientasi) (Agustiana, dkk, 2019:118). Kondisi ini membuat perhatian peserta didik terfokus sehingga dapat merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah.

Data minat belajar dikumpulkan menggunakan kuesioner dan data hasil belajar IPA dikumpulkan menggunakan tes *essay*. Data dianalisis dengan statistik deskriptif. Pengujian hipotesis dilakukan dengan MANOVA.

*learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Pada data minat belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *creativity learning*

didapatkan hasil analisis yang mempunyai banyak kelas interval = 7, panjang kelas interval = 5, rata-rata = 116.14, standar deviasi = 5.5, median = 116.1, modus = 116.5, dan varians = 30.25.

Gambaran yang lebih jelas mengenai data distribusi frekuensi skor minat belajar yang mengikuti model pembelajaran *creativity learning* dapat dilihat pada Gambar 1.

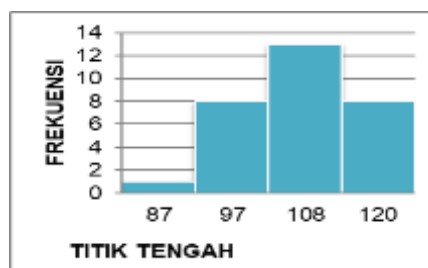


**Gambar 1. Hitogram Minat Belajar Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran *Creativity Learning***

Dari hasil perhitungan  $X_i$  diperoleh bahwa skor rata-rata minat belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *creativity learning* dengan  $M = 116.14$  tergolong kriteria sangat tinggi.

Data minat belajar yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional mempunyai banyak interval kelas =

4, panjang kelas interval = 11, rata-rata = 107.57, standar deviasi = 7, median = 110.75, modus = 108, dan varians = 49. Gambaran yang lebih jelas mengenai data distribusi frekuensi skor minat belajar yang mengikuti model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada Gambar 2.

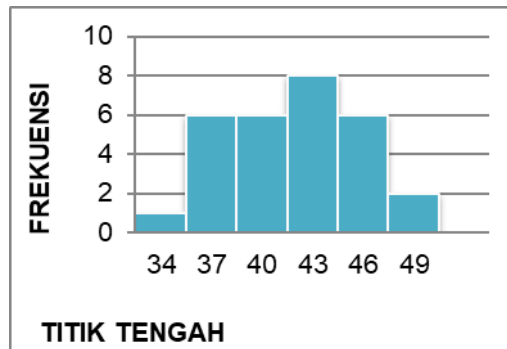


**Gambar 2. Hitogram Minat Belajar Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran Konvensional**

Dari hasil perhitungan  $X_i$  diperoleh bahwa skor rata-rata minat belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan  $M = 107.57$  tergolong kriteria baik.

Data hasil belajar IPA yang mengikuti pembelajaran dengan model *creativity learning* mempunyai banyak interval kelas = 6, panjang

kelas interval = 3, rata-rata = 41.86, standar deviasi = 2.5, median = 42.07, modus = 46, dan varians = 6.25. Gambaran yang lebih jelas mengenai data distribusi frekuensi skor hasil belajar IPA yang mengikuti model pembelajaran *creativity learning* dapat dilihat pada Gambar 3.

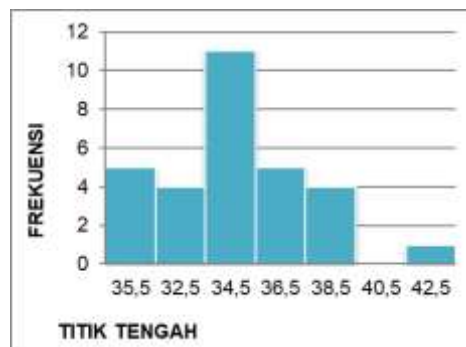


**Gambar 3. Hitogram Hasil Belajar IPA Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran *Creativity Learning***

Dari hasil perhitungan  $X_i$  diperoleh bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *creativity learning* dengan  $M = 41.86$  tergolong kriteria sedang.

Data hasil belajar IPA yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional mempunyai banyak interval kelas =

7, panjang kelas interval = 2, rata-rata = 34.7, standar deviasi = 2, median = 34.7, modus = 34.58, dan varians = 4. Gambaran yang lebih jelas mengenai data distribusi frekuensi skor hasil belajar IPA yang mengikuti model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Hitogram Hasil Belajar IPA Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran Konvensional**

Dari hasil perhitungan  $X_i$  diperoleh bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan  $M = 34.7$  tergolong kriteria rendah.

Uji kenormalan dimaksud untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil analisis

menunjukkan bahwa keseluruhan nilai signifikansi dari perhitungan *Kolmogorov-Smirnov* lebih tinggi dari 0.050. Dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada setiap kelompok analisis normal. Berikut ini disajikan pada Tabel 1 tentang ringkasan perhitungan uji normalitas.

**Tabel 1. Ringkasan Perhitungan Uji Normalitas**

Kelompok		Kolmogorov	Keterangan
		-Smirnov (Sig.)	
Y1	A1	0.200	Normal
	A2	0.200	Normal
Y2	A1	0.200	Normal
	A2	0.112	Normal

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan dua cara yaitu uji homogenitas secara bersama-sama diuji dengan menggunakan uji *Box's M* dengan nilai signifikansi ( $\text{sig.}$ ) = 0.275 dan uji homogenitas secara sendiri-sendiri

menggunakan *Levene's Test* untuk minat belajar nilai signifikansi 0.586 dan untuk hasil belajar IPA dengan nilai signifikansi 0.084 dengan bantuan *SPSS Statistics 17.0*. Berdasarkan analisis data hasil dari uji homogenitas disajikan pada Tabel 2 dan 3.

**Tabel 2. Hasil Analisis Uji *Box's M***

<i>Box's M</i>	4.031
F	1.293
df 1	3
df 2	608297.718
Sig.	0.275

**Tabel 3. Hasil analisis Uji *Levene's Test***

	Levene	df	df	Sig.
	Statistic	1	2	
Minat Belajar	0.301	1	57	0.589
Hasil Belajar	3.102	1	57	0.084

Tampak bahwa nilai signifikansi diatas menunjukkan nilai lebih dari 0.050, maka dapat disimpulkan bahwa matriks/ kovarian dari variabel-variabel dependen homogen analisis MANOVA dapat dilanjutkan.

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan atau korelasi antar dua variabel terikat. Apabila terdapat korelasi yang signifikan ini menunjukkan bahwa ada aspek sama yang diukur pada variabel-variabel terikat tersebut. Apabila diketahui ada aspek yang sama yang diukur, maka uji hipotesis dengan MANOVA tidak layak untuk dilakukan. Product moment oleh Pearson (*Pearson's Product Moments*) dimana analisis dilakukan dengan bantuan *SPSS Statistics 17.0*. Apabila nilai

signifikansi ( $\text{sig.}$ ) pada hasil analisis menunjukkan nilai di atas 0.05 ( $\text{sig.} > 0.05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi antar variabel terikat atau uji MANOVA layak untuk dilakukan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  0.113 memiliki nilai signifikan sebesar 0.393 atau lebih besar dari 0.05 ( $\text{sig.} > 0.05$ ). Ini menunjukkan hubungan atau korelasi antar variabel terikat tidak signifikansi atau bahwa tidak ada korelasi antar variabel terikat. Dengan demikian, uji MANOVA layak untuk dilakukan. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan MANOVA menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root*



memiliki nilai signifikansi lebih kecil daripada 0.05. Maka dari itu, harga  $F_{hitung}$  sebesar 9582.776 untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* yang seluruhnya

memiliki signifikan  $0.000 < 0.05$ . Ringkasan hasil analisis menggunakan MANOVA dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Minat Belajar dan Hasil Belajar IPA dengan Uji MANOVA**

Effect	Value	F	Hypot hesis df	Error df	Sig.	
Intercept	<i>Pillai's Trace</i>	.997	9582.776 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000
	<i>Wilks' Lambda</i>	.003	9582.776 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000
	<i>Hotelling's Trace</i>	342.242	9582.776 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000
	<i>Roy's Largest Root</i>	342.242	9582.776 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000
Kelompok	<i>Pillai's Trace</i>	.576	38.031 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000
	<i>Wilks' Lambda</i>	.424	38.031 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000
	<i>Hotelling's Trace</i>	1.358	38.031 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000
	<i>Roy's Largest Root</i>	1.358	38.031 <sup>a</sup>	2.000	56.000	.000

Berdasarkan analisis data tersebut sehingga nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Jadi, dari hasil hipotesis yang terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar dan hasil belajar IPA siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *creativity learning* dengan pembelajaran konvensional di SD Gugus I Kecamatan Buleleng.

Berdasarkan temuan dari hasil analisis tersebut, membuktikan bahwa pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *creativity learning* berkontribusi positif terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA. Model pembelajaran *creativity learning* menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan pengetahuan baru melalui kegiatan percobaan. Pembelajaran yang dilakukan adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasarkan pada pengalaman nyata dikaitkan dengan pengetahuan awal siswa. Dengan menggali ide kreatif menemukan sebuah pengetahuan baru sebagai bentuk jawaban permasalahan yang diberikannya dan dalam kerja kelompok diberikan kebebasan dalam mengklaim gagasan sebanyak

mungkin.

Berdasarkan hasil analisis dan temuan lain yang sesuai dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan Agustiana (2015) menyatakan bahwa “dibutuhkan sentuhan baru dalam pembelajaran IPA, khusus IPA dasar bagi guru yaitu model yang mampu memberikan sentuhan lebih spesifik pada berpikir kreatif, model yang tepat adalah model pembelajaran OPEMES, model ini memiliki sintak sebagai berikut (1) Orientasi, (2) Penggalan ide kreatif, (3) Elaborasi, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Evaluasi proses produk, (6) Selebrasi dan Integrasi”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahawa model OPEMES dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Riwahyudin (2015), yaitu menyatakan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan Minat belajar berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar IPA siswa SD. Artinya minat belajar yang ada pada diri siswa akan menyebabkan hasil belajar yang baik”. Dengan demikian Besar pengaruh minat ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar IPA ( $X_3$ ) sebesar 0,954. Artinya variasi hasil belajar IPA dapat dijelaskan oleh variasi minat sebesar

95.4%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar IPA siswa SD. Artinya dengan menggunakan model pembelajaran *Creativity Learning* dapat berpengaruh pada minat belajar yang ada pada diri siswa akan menyebabkan hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *creativity learning* terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Hasil penelitian tersebut memiliki implikasi yang terlihat pada saat proses pembelajaran dan perubahan yang terjadi setelah diterapkannya model pembelajaran *creativity learning*. Model pembelajaran *creativity learning* terdiri dari beberapa fase untuk mengimpelentasikan dalam proses pembelajaran. Hal diatas sehubungan dengan pernyataan menurut Agustiana, dkk (2019:143) model pembelajaran *creativity learning* terdiri dari tujuh fase. Setiap fase dari model pembelajaran sama pentingnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karna itu ketujuh fase dirancang salaing terkait satu dengan yang lainnya. Langkah-langkah tersebut yaitu, (1) orientasi, (2) penggalian ide kreatif, (3) penyelidikan, (4) elaborasi, (5) menyajiakan hasil karya, (6) evaluasi, (7) implementasi. Bagi siswa, penggunaan model pembelajaran *creativity learning* membuat siswa menjadi lebih aktif serta antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, selain itu siswa lebih tertantang dalam meningkatkan minat dan hasil belajarnya dengan cara lebih bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya, misalnya siswa tertantang untuk berlatih latihan soal-soal dan percobaan-percobaan yang disediakan oleh guru, belajar dengan cara berkelompok, dan mencari sumber belajar lain selain yang ada di sekolah seperti di internet.

Minat belajar memiliki faktor yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar baik akan memperoleh hasil belajar yang baik. Agar siswa dapat berubah ke arah yang lebih positif, maka diperlukannya

motivasi dalam pembelajaran. Pandangan ini sesuai dengan pendapat Hawley yang dikemukakan Wardiana (dalam Rusmiati 2017) bahwa hasil belajar siswa akan lebih baik apabila memiliki minat belajar yang tinggi. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Menurut Susanto (2013:66) minat merupakan faktor penting dalam menunjang kegiatan belajar. Siswa akan memusatkan perhatiannya pada suatu kegiatan belajar dikarnakan adanya unsur minat belajar yang dapat mempengaruhi pada diri siswa. Minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam kegiatan belajar.

Penilaian akhir dari pembelajaran disebut hasil belajar. Hasil belajar ini akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang dikarnakan dapat menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Maka hasil belajar dapat membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang maksimal (Sulastri, 2014).

Pelaksanaan penelitian ini menambah pengalaman guru dalam belajar dan meningkatkan pemahaman guru dalam menentukan materi, media, model, dan cara yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA. Selain itu guru mampu berperan sebagai koordinator, fasilitator, dan motivator secara maksimal dalam setiap pembelajaran dan guru semakin merasa percaya diri dalam melaksanakan proses pembelajaran, materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan dijelaskan kepada peserta didik karna diadakan dengan melakukan percobaan-percobaan dan dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Guru menjadi lebih tertantang untuk mempersiapkan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *creativity learning*, sehingga menambah pengalaman dan wawasan guru terkait pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan dapat ditarik simpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran creativity learning terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Rata-rata skor minat belajar dan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran creativity learning lebih besar daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai F untuk Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root memiliki nilai signifikansi lebih kecil daripada 0.05. Maka dari itu, harga Fhitung sebesar 9582.776 untuk Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root yang seluruhnya memiliki signifikansi 0.000 atau  $< 0.05$ . Berdasarkan analisis data tersebut sehingga nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka ada beberapa saran yang diajukan sebagai berikut. (1) kepada seluruh pendidik (guru) mata pelajaran IPA SD disarankan agar menggunakan model pembelajaran creativity learning untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara aktif nampak dari tahap pertama sampai dengan tahap akhir pembelajaran, sehingga dapat

berpengaruh positif pada peningkatan penguasaan konsep IPA. (2) Siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran diharapkan keterlibatan untuk berpartisipasi aktif melakukan interaksi dengan teman dikelompoknya. Siswa dapat berdiskusi dalam melakukan percobaan yang diberikan dengan menggali ide-ide kreatif untuk memecahkan sebuah permasalahan. Siswa yang sudah memahami topik pembelajaran dapat berbagi dengan anggota kelompoknya yang belum memahami topik tersebut. Siswa juga diharapkan bersikap terbuka yang artinya siswa saling menerima pendapat teman, serta tidak memaksakan pendapat pribadi pada saat berdiskusi. (3) sekolah hendaknya memperkenalkan lebih lanjut model pembelajaran creativity learning kepada guru sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Selain itu sekolah sebaiknya menyediakan alat dan bahan sebagai penunjang guna pembelajaran lebih inovatif. (4) kepada para peneliti disarankan mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran creativity learning di bidang IPA dan hendaknya memperhatikan kendala-kendala yang dialami pada penelitian ini seperti jumlah siswa yang melebihi dari romongan belajar pada satu kelas, kesulitan pada pembentukan kelompok sebagai bahan penelitian untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I Gusti Ayu Tri. dkk. (2015). Effect of Brain Based Learning Model to Ability Of Concepts and Creative Thinking Skills for Students Based on Ability of Science for Student of Department Elementary School of Education. *Proceeding ICIRAD*, Vol. 1, No. 1
- Aguatiana, I Gusti Ayu Tri. dkk. (2019). *Model Pembelajaran OPPEMEI*. Singaraja: UNDIKSHA PRESS.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Baharun, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Elly, R. (2016). Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4).
- Fitrianiingtyas, Anggraini. dkk. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 1(6), 708-720

- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 7(1), 17-28.
- Juniati, N. W., & Widiani, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20-29.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Mariya. (2019). Kefektifan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(6), 1247-1254
- Marleni, Lusi. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149-159.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(1), 107-122.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, S. P., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh model Pembelajaran Discovery Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Riwahyudi, Arvi. 2015. Sikap siswa dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 6(1), 11-23.
- Rusmiati. 2017. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA ALFATTAH Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-36.
- Sa'ud, U. S., & Sumantri, M. (2007). Pendidikan Dasar dan Menengah. *Dalam Ilmu & Aplikasi Pendidikan Bagian*, 4.
- Samatowa, Umar. (2006). *Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Simbolon, Naeklan. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Sirait, Erlando Doni. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46.
- Sulastri. dkk. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).
- Supardi, S. (1993). Populasi Dan Sampel Penelitian. *Jurnal Fakultas Hukum UII*, 13(17), 100-108.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
-