

**PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL
BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU**

Penelitian Kausal ini dilakukan di Kelas IVA dan IVB MI Ahmad Dahlan
Kota Cianjur Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Sarjana Pendidikan



Oleh

Fatia Nurul Azmi

037116171

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL
BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU**

(Penelitian Kuantitatif ini dilakukan di Kelas IVA dan IVB MI Ahmad Dahlan Kota
Cianjur Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

Pembimbing Pendamping,



Mira Mirawati, M.Pd.
NIK. 1.0212011589

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Entis Sutisna, M.Pd.
NIK. 1.101033404

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



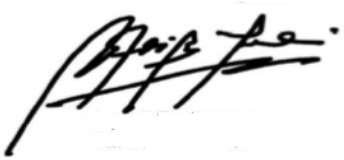


Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Senin tanggal 5 Oktober 2020

Nama : Fatia Nurul Azmi
NPM : 037116171
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Sandi Budiana, M.Pd.	
2.	Dr. Yuyun Elizabeth Patras, M.Pd	
3.	Lina Novita, M.Pd.	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410 012 510

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsa” yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, September 2020
Yang membuat pernyataan.

Fatia Nurul Azmi
NPM. 037116171

ABSTRAK

Fatia Nurul Azmi 037116171. Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan 2020. Penelitian ini dengan desain dan model penelitian kausal untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsa. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan kuesioner variabel kreativitas belajar dan variabel hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsa menggunakan tes bentuk soal pilihan ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Ahmad Dahlan Kecamatan Cipanas Kota Cianjur berjumlah 70 siswa. Sampel yang diambil 60 siswa, diperoleh menggunakan rumus *Slovin*. Pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas *lilliefors* dan homogenitas dengan uji *Fisher*. Teknik analisis regresi dan uji korelasi *Product Moment (Pearson)* menghasilkan suatu model hubungan yang dinyatakan dalam bentuk persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = 25,60 + 0,85x$, dengan harga $t_{hitung} 17,86 > t_{tabel} (0,05) 2,00$ dan diperoleh nilai kausal sebesar 0,84 yang termasuk pengaruh kategori yang kuat dengan kontribusi sebesar 0,84 atau 84%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsa.

Kata Kunci: Kreativitas Belajar, Hasil Belajar, Kausal

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang maha menghendaki atas segalanya, limpahan rahmat dan pertolongan-Nya yang telah memberikan skenario terbaik pada peneliti untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku".

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penelitian skripsi ini dengan penelitian kuantitatif melalui pendekatan kausal yang dilaksanakan pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ahmad Dahlan Kabupaten Cianjur Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021.

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih banyak kekurangan yang memerlukan perbaikan. Maka peneliti sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Bibin Rubini, M.Pd, selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Entis Sutisna, M.Pd. selaku Dekan fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan.

3. Elly Sukmanasa, M.Pd, Selaku Ketua Program studi Pendidikan guru sekolah dasar dan Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Mira Mirawati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga terselesaikannya skripsi ini
5. Fitri anjaswuri, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran, nasehat dan bimbingan dengan baik selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Dosen-dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta motivasi.
7. Kepala sekolah dan guru-guru MI Ahmad Dahlan yang telah membantu dalam kelancaran melakukan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV A dan IV B MI Ahmad Dahlan yang telah membantu dalam kelancaran melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta dan tersayang Bapak Burhanudin dan Ibu Nenah Haryati yang selalu memberikan doa, nasihat, semangat serta dukungan moril maupun materil sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan seminar proposal skripsi ini dengan baik.
10. Saudara tercinta Fajar Abdullah Azzam, Fahmi Muhaamad Ramadhan, Hardiyanti Retno yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan agar penyusunan seminar proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
11. Sahabat SMA hingga sekarang yaitu, Indri Julian, Ria Agustina, Mutya Syafira yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan agar penyusunan seminar proposal skripsi ini dapat di selesaikan dengan tepat waktu.
12. Sahabat-sahabat tercinta Wacana Everywhere yaitu Lusi Apriani, Amanda Putri Purwatiningsih, ana Kurniati, Lestari Tri Asturi, Dewi Afrilia, Devi Cahya, Apni Nurhadini, Netty Herawati yang selalu memberi

semangat dan dukungan agar penyusunan seminar proposal ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

13. Teman-teman seperjuangan FKIP PGSD angkatan 2016 yang terkhusus kelas F dan banyak pihak yang tidak bias disebutkan satu persatu yang banyak memberikan doa dan motivasi dalam penyusunan seminar proposal ini.

Akhir kata peneliti berharap semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan oleh semua kepada peneliti mendapat balasan setimpal dari ALLAH SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan proposal skripsi ini banyak banyak kekurangannya. Oleh Karena itu, peneliti mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari pembaca penulisan ilmiah di masa mendatang. Peneliti mengharapkan semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca umumnya.

Cianjur ,5 September 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Kegunaan Hasil Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoretik.....	7
1. Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	7
2. Kreativitas Belajar	22
B. Penelitian yang relevan.....	38
C. Kerangka Berpikir	38
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Metode Penelitian	41
D. Konstelasi Masalah Penelitian	42

E. Populasi dan Sampel	43
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Instrumen Penelitian	46
H. Teknis Analisis Data	55
I. Hipotesis Statistik	57
J. Jadwal Kegiatan Penelitian	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	60
B. Pengujian Prasyarat Analisis	65
C. Pengujian Hipotesis Penelitian	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian	73
E. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	78
B. Implikasi	77
C. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	8

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Penelitian per-Kelas IV	43
Tabel 3.2	Tabel Distribusi Sampel	45
Tabel 3.3	Skor Item Alternatif Jawaban Responden	46
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Sebelum Uji Coba	53
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Variabel Kreativitas Belajar.....	51
Tabel 3.6	Rincian Kegiatan Penelitian	58
Tabel 4.1	Data Statistik Hasil Penelitian	60
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Sebelum Uji Coba	61
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Data Kreativitas Belajar.....	63
Tabel 4.4	Rangkuman Uji Normalitas.....	65
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas	66
Tabel 4.6	Hasil Perhitungan ANAVA.....	69
Tabel 4.7	Interpretasi r	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	48
Gambar 3.1 Konstelasi Masalah Penelitian	50
Gambar 4.1 Diagram Histogram Data Hasil Penelitian Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	62
Gambar 4.2 Diagram Histogram Data Hasil Penelitian Kreativitas Belajar	64
Gambar 4.3 Diagram Pencar Hubungan Fungsional Variabel Kreativitas Belajar dengan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.....	68
Gambar 4.4 Kurva Penolakan dan Penerimaan Ho Pada Variabel Kreativitas Belajar dengan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Dari FKIP	83
Lampiran 2	Surat Izin Prapenelitian	84
Lampiran 3	Surat Balasan Prapenelitian	85
Lampiran 4	Surat Uji Instrumen.....	86
Lampiran 5	Surat Balasan Uji Instrumen.....	87
Lampiran 6	Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 7	Surat Balasan Uji Penelitian	89
Lampiran 8	Instrumen Uji Coba Variabel Kreativitas Belajar	90
Lampiran 9	Instrumen Uji Coba Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.....	94
Lampiran 10	Perhitungan Validitas Uji Coba Instrumen Kreativitas Belajar.....	103
Lampiran 11	Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Instrumen Kreativitas Belajar.....	104
Lampiran 12	Perhitungan Validitas Uji Coba Instrumen Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.....	105
Lampiran 13	Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Instrumen Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.....	106
Lampiran 14	Laporan Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	107
Lampiran 15	Instrumen Penelitian Variabel Kreativitas Belajar	110
Lampiran 16	Instrumen Penelitian Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.....	113
Lampiran 17	Perhitungan Analisis Data Variabel Kreativitas Belajar.....	119
Lampiran 18	Perhitungan Analisis Data Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	120
Lampiran 19	Tabel Perhitungan Statistika Dasar Deskriptif Data Hasil Penelitian Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Sutema Keberagaman Budaya Bangsaku	121

Lampiran 20 Perhitungan Analisis Regresi Linear Variabel Kreativitas Belajar (X) Hasil Belajar Sutema Keberagaman Budaya Bangsa (Y)	128
Lampiran 21 Perhitungan Regresi Linear Variabel X Dan Y.....	130
Lampiran 22 Uji Normalitas Galat Baku Taksiran.....	132
Lampiran 23 Tabel Pengujian Normalitas Data Galat ($Y-\hat{Y}$)	134
Lampiran 24 Tabel Uji Homogenitas (Metode Fisher)	136
Lampiran 25 Perhitungan Manual Uji Homogenitas	138
Lampiran 26 Tabel Menguji Keberartian Linearitas Harga-Harga Yang Diperlukan Untuk Mencari JK	139
Lampiran 27 Perhitungan Manual Regresi Dan Korelasi Variabel X Dan Y Uji Siginfikasi	139
Lampiran 28 ANAVA Regresi	143
Lampiran 29 Tabel Derajat Koefisien Determinasi	144
Lampiran 30 Perhitungan Manual Korelasi Dan Reliabiitas Setelah Uji Coba	145
Lampiran 31 Nilai-Nilai Distribusi F	147
Lampiran 32 Nilai-Nilai Distribusi T	149
Lampiran 33 Tabel Distribusi Normal Z	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kesadaran untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup, yang dilaksanakan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui pendidikan, manusia distimulus untuk berfikir, menghargai dan berbuat. Pendidikan memberikan penekanan perubahan dan transformasi, tetapi perubahan akan terjadi jika didukung oleh pengetahuan dan pemahaman terhadap pengetahuan baru. Adapun pemahaman mengenai pengetahuan baru hanya akan diperoleh melalui pembelajaran di sekolah.

Didalam kegiatan pembelajaran terciptalah suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik tidak dituntut hanya keaktifannya saja tetapi kreativitasnya juga, karena kreativitas dalam pembelajaran mampu menciptakan kondisi yang baru, tidak monoton, sehingga pembelajaran di dalam kelas pun lebih menarik. Dengan demikian belajar akan tercapai dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan adanya simbol beberapa angka, huruf, maupun kalimat. Melalui proses belajar, maka peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yaitu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar peserta dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan kuantitas pengajaran. Hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik yaitu ada dua faktor dari dalam individu (internal) serta dari lingkungan peserta didik (eksternal). Sedangkan kualitas pengajaran adalah profesional yang dimiliki guru berupa kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pra penelitian pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyyah Ahmad Dahlan, terlihat bahwa sebanyak 53% nilai peserta didik berada dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 70; dan sebanyak 47% yang telah mencapai KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya, 1). peserta didik kurang antusias dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, 2). peserta didik cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang rendah, 3). peserta didik kurang berimajinasi, 3). peserta didik kurang antusias dalam bertanya di kelas, 4). peserta didik kurang menyukai hal-hal baru, 5). peserta didik kurang kreatif dalam pembelajaran di kelas. Salah satu faktor cara meningkatkan hasil belajar pada peserta didik adalah kreativitas belajar dalam kelas.

Kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam. Hasil belajar yang diharapkan siswa akan terwujud apabila peserta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sering bertanya apabila di kelas, dan peserta didik memiliki kreativitas yang baik.

Setiap individu memiliki potensi yang berbeda-beda serta kreativitas yang dapat dikembangkan. Adanya perbedaan kreativitas juga dialami oleh setiap guru dalam menghadapi peserta didik karena di kelas setiap peserta didik mempunyai kreativitas tertentu, masing-masing dalam bidang yang berbeda, tetapi jika minat yang dimiliki oleh peserta didik tidak dilatih maka bakat dan kemampuan tersebut tidak akan berkembang dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penelitian mengenai kreativitas belajar terhadap hasil belajar telah mendapat perhatian dari beberapa peneliti diantaranya Siti Nuhasanah, bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas siswa terhadap hasil belajar subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku, menunjukkan hasil dalam bentuk persamaan regresi yaitu $= 7,264 + 0.253X$, dengan taraf nyata 0, 05 sebesar 4,03 dan kontribusi berdasarkan hasil penelitian sebesar 91%.

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliana Miftah menghasilkan bahwa ada pengaruh positif dari kreativitas siswa terhadap

hasil belajar IPA di SD N 1 Sumberdalem yang ditunjukkan dengan koefisien regresi kreativitas siswa sebesar 0,333 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% kreativitas siswa akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,333. Koefisien regresi ini bernilai positif, yang artinya ada hubungan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang ini dapat menunjukkan bahwa studi tentang kreativitas dan hasil belajar sangat penting terutama dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat pada MI Ahmad Dahlan ialah

1. Peserta didik kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Peserta didik kurang bertanya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.
3. Peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Peserta didik kurang menyukai hal-hal baru pada saat kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik belum kreatif dalam menjawab pertanyaan guru.

6. Peserta didik kurang merasa percaya diri, menyebabkan kurangnya kreativitas saat pembelajaran berlangsung.

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini lebih berfokus pada permasalahan "Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan Siswa Kelas IV MI Ahmad Dahlan 2021/2021". Masalah ini dibatasi oleh dua variabel yaitu, variabel (X) kreativitas belajar dan variabel (Y) hasil belajar subtemakeberagaman budaya bangsaku.

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan, maka peneliti merumuskan apakah terdapat pengaruh antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema manusia dan lingkungan di kelas IV Ahmad Dahlan semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Adapun dengan penelitian ini mampu menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan serta dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah,

Adapun dengan diadakannya penelitian ini bisa menjadikan bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar lebih efektif dan efisien terhadap keaktivitas belajar.

b. Bagi Guru,

Adapun dengan penelitian ini mampu menjadikan guru untuk mengetahui kemampuannya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran subtema manusia dan lingkungan.

c. Bagi Siswa,

Adapun dengan penelitian ini Peserta didik mampu meningkatkan kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema manusia dan lingkungan dengan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti,

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penulisan karya ilmiah.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Hakikat Hasil Belajar

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan kemampuan dan sejumlah pengalaman yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (keterampilan) seperti yang dikemukakan oleh Arika (2013:3) Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa dalam hal kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar siswa ditunjukkan oleh kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sehingga mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Sejalan dengan pendapat Jihad dan Abdul Haris (2013:14) hasil belajar merupakan proses belajar yang dilakukan dalam kurun waktu yang ditentukan mengakibatkan peserta didik memiliki perubahan perilaku yang meliputi dari ranah kognitif, afektif, psikomotoris.

Hasil belajar dapat diartikan adanya perubahan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2017:3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang luas mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotoris. Selaras dengan pendapat Purwanto (2011: 49)

menyatakan hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Aspek perubahan perilaku yang dimaksud ialah perubahan yang mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom yaitu mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila ketiga aspek tersebut terlihat berubah, maka seorang peserta didik telah berhasil dalam *mengikuti* pembelajaran di sekolah.

Pendapat lain dikemukakan oleh Ahmad (2013:5) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Yang dimaksud dari paparan tersebut ialah hasil usaha seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, transkrip nilai, ijazah, piagam, sertifikat atau bentuk-bentuk yang lainnya.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2006: 22) yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. 1). Ranah Kognitif, yaitu ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif, aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. 2). Ranah

Afektif, yaitu ranah yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. 3). Ranah Psikomotoris, yaitu ranah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, keterampilan gerakan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Selaras dengan pendapat Ahmad (2013:6) jenis-jenis hasil belajar meliputi pemahaman konsep, yakni (aspek kognitif), Keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif) dan lebih jelasnya dapat dijelaskan dapat dijelaskan sebagai berikut ini :

1). Pemahaman konsep (aspek kognitif)

Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau interaksi. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari 6 tingkat yang sifatnya hierarkis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi : pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreatifitas. Hasil belajar pengetahuan meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang telah dipelajari.

2). Hasil belajar afektif

Hasil belajar ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini yang membentuk tahapan pula. Kelima ranah afektif itu meliputi:

- a). Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut
- b). Partisipasi, mencakup kerelaan, kesedihan, memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c). Penilaian dan penentuan sikap, mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap
- d). Organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup
- e). Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai kehidupan pribadi

3). Hasil belajar psikomotor

Hasil belajar psikomotor yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara reflex hingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas.

Diperjelas oleh Purwanto (2011:48) domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan berubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi menjadi 3 domain, yaitu :1).

Taksonomi hasil belajar kognitif, hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah 2). Taksonomi hasil belajar afektif, hasil belajar terbagi menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi.. Hasil belajar disusun hierarkis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi kompleks. 3). Taksonomi hasil belajar psikomotor, hasil belajar psikomotor dapat diklasifikasikan persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Berbeda pendapat dengan sebelumnya menurut Jihad dan Haris hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam yakni pengetahuan dan keterampilan :

- 1) Pengetahuan terdiri dari empat kategori yaitu :
 - a). Pengetahuan tentang fakta
 - b). Pengetahuan tentang procedural
 - c). Pengetahuan tentang konsep
 - d). Pengetahuan tentang prinsip
- 2) Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu :
 - a). Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif

- b). Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motoric
- c). Keterampilan bereaksi atau bersikap
- d).Keterampilan berinteraksi.

c. Faktor-faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010:54) sebagai berikut :

- 1). Faktor-faktor internal, meliputi : a). Aspek Jasmani, faktor kesehatan, Catat tubuh b). Aspek Psikologis, Intelegensi Perhatian, minat, bakat, motivasi, kesiapan
- 2). Faktor-faktor Eksternal, meliputi : a). Aspek Keluarga, pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, moral, keterampilan. b). Aspek Sekolah, aspek sekolah yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari : Metode mengajar, Relasi guru dengan peserta didik, Disiplin, Keadaan Gedung, alat Pelajaran. c).Aspek Masyarakat, aspek masyarakat terdiri dari : Bentuk kehidupan Masyarakat, Teman Bergaul.

Sejalan dengan pendapat Ahmad (2013:15) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua yaitu

faktor internal dan faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :1). Faktor Internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. 2). Faktor Eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berbeda pendapat dengan sebelumnya, menurut Zainal (2016:299) guru juga harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar, antara lain: 1) Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat, khusus, motivasi, minat, dan kesiapan, sikap dan kebiasaan, dan lain-lain. 2) Faktor sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun penggunaannya, seperti guru, metode, dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program dan lain-lain. 3) Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, dimana kegiatan

pembelajaran dilaksanakan. Kultur masyarakat setempat, hubungan antarinsani, masyarakat setempat, kondisi fisik lingkungan, hubungan antar peserta didik dengan keluarga merupakan kondisi lingkungan yang akan mempengaruhi proses dan hasil belajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran. 4) Faktor hasil belajar yang menunjuk pada rumusan normatif harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Donni (2017:83) faktor faktor yang mempengaruhi belajar terdiri atas faktor internal dan eksternal.

- 1) Faktor Internal, berkaitan dengan kondisi internal yang muncul dari dalam diri peserta didik
 - a) Jasmaniah

Faktor-faktor kesehatan atau kelainan fungsi pada tubuh jasmaniah peserta didik akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar yang dialaminya
 - b) Psikologis

Perhatian, minat bakat, motif, kematangan, dan kesiapan akan mempengaruhi kegiatan belajar yang dialami peserta didik.
 - c) Kelelahan

Kelelahan jasmani atau pun rohani akan berpengaruh buruk terhadap proses belajar yang dialami peserta didik.

2). Faktor Eksternal, yaitu unsur lingkungan luar dari peserta didik.

Kondisi keluarga di rumah, keadaan sekolah, dan keadaan masyarakat sekitar rumah akan berpengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.

d. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Anas Sudijono (2016:16) tujuan hasil belajar terdapat dua tujuan, yakni :

1). Tujuan umum :

a) Untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan atau taraf kemajuan yang dialami oleh peserta didik, setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu

b) Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.

2). Tujuan Khusus

Adapaun yang menjadi tujuan khusus dari hasil belajar adalah:

- a) Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan
- b) Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan ketidak berhasilan.
- e). Untuk memilih pengalaman pembelajaran pada masa yang akan datang.

Seperti yang dikemukakan oleh Oemar Malik (2010:160) berpendapat hasil belajar bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebagai guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas. Tujuan hasil belajar yaitu sebagai berikut : 1). Memberikan informasi tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar. 2). Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar peserta didik lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu 3). Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial. 4). Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar peserta didik dengan cara mengenai kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan. 5). Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku peserta didik, sehingga guru

dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi berkualitas. 6). Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing peserta didik memilih sekolah atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan minat bakatnya.

Berbeda lain pendapat dengan Sudjana (2006: 4) tujuan hasil belajar adalah sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi yang ditempuhnya. 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan. 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, apabila laporan hasil pembelajaran itu kurang maka yang harus dilakukan oleh pendidik adalah mengambil kebijakan pendidikan khusus kepada siswa yang bersangkutan. Dan berdasarkan hasil-hasil evaluasi inilah seorang guru dapat merancang kegiatan tindak lanjut yang perlu dilakukan baik berupa perbaikan maupun berupa penyempurnaan program. 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Dengan adanya pertanggungjawaban dapat memudahkan siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapainya selama masa belajar berlangsung.

e. Prinsip- prinsip Hasil Belajar

Memperoleh hasil belajar yang lebih baik, maka kegiatan hasil belajar harus bertitik tolak dari prinsip-prinsip umum seperti yang dikemukakan oleh Menurut Zainal (2013:63) adalah sebagai berikut :

- 1). Komunitas, evaluasi tidak boleh dilakukan secara incidental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang konitu.
- 2). Komprehensif, dalam melakukan evaluasi terhadap suatu objek, guru harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan evaluasi.
- 3). Adil dan Objektif, dalam melaksanakan evaluasi, guru harus berlaku adil tanpa pilih kasih.
- 4). Kooperatif, dalam kegiatan evaluasi guru hendaknya bekerja sama semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri.
- 5). Praktis, praktis mengandung arti mudah digunakan, baik oleh guru itu sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut.

Sejalan dengan Nurhayati (2016:6) Prinsip umum penilaian kelas yaitu :

- 1). Sahih (Valid), yaitu suatu tes dikatakan valid apabila mengukur apa yang seharusnya diukur.
- 2). Reabilitas, sering disebut juga taraf kepercayaan dan sering disebut juga taraf kepercayaan serta keterandalan. Suatu tes dikatakan memiliki reabilitas apabila tes tersebut dipergunakan untuk mengukur secara berulang-ulang memberikan hasil yang tetap atau sama
- 3). Adil dan objektif, yaitu sebuah tes memiliki objektivitas apabila dalam melaksanakan tes itu tidak ada faktor-faktor subjektif yang mempengaruhi.
- 4). Terus

menerus dengan penilaian berkali-kali dilakukan maka guru akan memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang keadaan peserta didik. 5). Komprehensif (menyeluruh), yakni mencakup keseluruhan materi, mencakup berbagai aspek berpikir. 6). Praktibilitas, yakni sebuah tes yang dikatakan memiliki praktibilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis, mudah pengadministrasiannya, mudah dilaksanakan, mudah memeriksanya, dan dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga dapat diberikan/diawali oleh orang lain. 7). Ekonomis, pelaksanaan tes atau penilaian tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama.

Tidak berbeda jauh dengan pendapat Kemendikbud (2016:8) Penilaian dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut.: 1). Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur. 2). Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai. 3). Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender. 4). Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dan kegiatan pembelajaran. 5). Terbuka, berarti prosedur penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh

pihak yang berkepentingan. 6). Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik. 7). Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.

Diperjelas oleh Asep Jihad dan Haris (2013:63) Sistem penilaian dalam pembelajaran, baik pada penilaian berkelanjutan maupun penilaian akhir, hendaknya dikembangkan berdasarkan sejumlah prinsip sebagai berikut :

- 1). Menyeluruh, penguasaan kompetensi/kemampuan dalam mata pelajaran hendaknya menyeluruh, baik menyangkut standar kompetensi, kemampuan dasar serta keseluruhan indikator kecapaian, baik menyangkut domain kognitif (pengetahuan, afektif (sikap, perilaku, dan nilai), serta psikomotor (keterampilan).
- 2). Berkelanjutan, disamping menyeluruh, penilaian hendaknya dilakukan secara berkelanjutan (direncanakan dan dilakukan terus menerus) guna mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar sebagai dampak langsung (dampak instruksional/pembelajaran).
- 3). Berorientasi pada indikator kecapaian, sistem penilaian dalam pembelajaran mengacu pada indikator ketercapaian yang sudah ditetapkan berdasarkan kemampuan dasar/kemampuan minimal dan standarkompetensinya.
- 4). Sesuai dengan pengalaman belajar,

sistem penilaian dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan pengalaman belajarnya.

f. Sub Tema Manusia dan Lingkungan

Buku Tematik yang berlaku pada Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dengan mengkombinasi ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Buku tematik kelas V terdiri dari Tema 1 sampai Tema 9. Kusumawati (2017) salah satunya yaitu Tema 8 yang memiliki empat Kompetensi Inti yaitu,

- a) menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- c) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- d) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan

yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pada tema 8 pula, masing-masing memiliki muatan mata pelajaran yang sama yaitu, PPKn, Bahasa Indonesia, Ips, SBdP, dan IPA, serta terdiri dari enam pembelajaran.

Dari pemaparan di atas dapat disintesis bahwa hasil belajar subtema organ gerak hewan ialah perubahan yang terdapat dari pola pikir dan tingkah laku siswa dari beberapa aspek pada saat kegiatan pembelajar subtema organ gerak hewan setelah dilaksanakan.

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Setiap siswa lahir ke dunia dengan keadaan yang berbeda dan masing-masing memilikipotensi yang berbeda namun dapat dikembangkan. Kreatiativitas masih dipandang sebagai bagian dari aktivitas dan selalu dikaitkan dengan bidang seni, tetapi pada kenyataanya kreativitas bykan hanya dimiliki oleh para seniman saja, namun semua bidang membutuhkan kreativitas termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut Sukmadinata (2011:107) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal-hal baru. Kreativitas didasari oleh segi intelektual, seperti kecerdasan, bakat dan kecakapan nyata, tetapi juga segi-segi afektif seperti sikap, minat, dan motivasi. Selaras dengan pendapat Idris (2016:62-63)

Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir bagi seseorang untuk mdenanggung ide halus, lentur, rinci yang baru dan asli atau menghasilkan solusi yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya- kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide yang baru itu sebelumnya tidak dikenal oleh pebuatannya maupun orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mulyani (2019:2) kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Kreativitas diperlukan untuk mengatasi berbagai kesulitan, mencari jalan keluar dari segala keriwetan dan permasalahan yang sering dihadapi, mendobrak “kamandekan”, dan meraih cita-cita yang didambakan. Tanpa memiliki kreativitas, seseorang akan sering terbentur kebuntuan, tanpa arah atau tujuan yang jelas sehingga hal tersebut akan menghambat bahkan mengurangi semangat berprestasi

Sedangkan menurut Rahmawati (2011:14) kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Diperjelas oleh Maria Natalia (2017:18) kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh Individu dalam mengaktualisasikan diri untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan untuk menghadapi permasalahan, dan mencari berbagai alternatif pemecahan masalah.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas dapat dihasilkan dari orang-orang yang kreatif, seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2011:102) ciri-ciri kreatif dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif: 1). Aspek Kognitif, berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau diferegen, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti keterampilan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memerinci (*elaboration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*). 2). Aspek Afektif, ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, yang ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol.

Pendapat lain dikemukakan oleh Musfiroh (2019:34-36) Ciri-ciri seorang anak kreatif, diantaranya sebagai berikut : 1). Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan. 2). Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita. 3). Berkonsentrasi untuk “tugas tunggal” dalam waktu cukup lama. 4). Menata sesuatu sesuai selera. 5). Mengerjakan ssesuatu dengan orang dewasa. 6). Mengulang untuk tahu lebih jauh.

Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 147-148) mengatakan individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri, yaitu sebagai berikut:

- 1). hasrat keingin tahuan yang cukup besar;
- 2). bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
- 3). panjang akal;
- 4). keinginan untuk menemukan dan meneliti;
- 5). Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
- 6). cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- 7). memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
- 8). Berpikir fleksibel;

9). menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;

10). kemampuan membuat analisis

Diperjelas oleh Rachmawati (2011: 15) menyebutkan 24 ciri kepribadian yang ditemukannya dalam berbagai studi, adalah sebagai berikut:

- 1). Terbuka terhadap pengalaman baru
- 2). Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- 3). Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- 4). Menghargai fantasi
- 5). Tertarik pada kegiatan kreatif
- 6) Memiliki pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
- 7). Memiliki rasa ingin tau yang besar
- 8). Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- 9). Berani mengambil risiko yang diperhitungkan
- 10). Percaya diri dan mandiri
- 11). Memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas
- 12). Tekun dan tidak mudah bosan
- 13). Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- 14). Kaya akan inisiatif
- 15). Peka terhadap situasi lingkungan

- 16). Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu
- 17). Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
- 18). Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki
- 19). Memiliki gagasan yang orisinal
- 20). Memiliki minat yang luas
- 21). Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
- 22). Kritis terhadap pendapat orang lain
- 23). Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- 24). Memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.

c. Faktor-faktor Kreativitas

Dalam suatu proses kreativitas dapat berlangsung berdasarkan atas beberapa faktor, di mana faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah atau secara bersamaan yang dapat melahirkan kreativitas. Menurut Rahmawati (2011: 27) terdapat empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas, yaitu:

1). Rangsangan Mental

Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadianya serta suasana psikologis (*Psychological Atmosphere*).

2). Iklim dan kondisi lingkungan

Menciptakan lingkungan yang kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja stimulant otak kiri dan kanan.

3). Peran Guru

Kepada guru, siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.

4). Peran Orangtua

Beberapa sikap orangtua yang menunjang tumbuhnya kreativitas diantaranya:

- a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.

e) Meyakinkan anak bahwa orangtua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mulyani (2019:22-23) mengatakan terdapat variasi dalam pola tersebut walaupun kreativitas mengikuti pola yang dapat diramalkan. Variasi dalam kreativitas tersebut terjadi karena beberapa faktor yang memengaruhinya. Ada enam faktor yang dianggap paling penting, yaitu sebagai berikut.

- 1). Jenis Kelamin, kreativitas anak laki-laki lebih tinggi dari pada anak perempuan, terutama setelah berlakunya masa anak-anak.
- 2). Status Sosial Ekonomi, anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari pada anak dari kelompok dan sosial ekonomi yang lebih rendah. Hal ini tidak terlepas dari pola pendidikan yang diterapkan dalam keluarga.
- 3). Urutan Kelahiran, studi-studi mengenai urutan kelahiran dan pengaruhnya terhadap perkembangan anak menjelaskan bahwa anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Penjelasan mengenai perbedaan ini lebih dititikberatkan pada lingkungan dari pada faktor bawaan.
- 4). Ukuran Keluarga, anak dari keluarga yang kecil cenderung lebih kreatif dari pada anak yang lahir dan tumbuh dalam keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak yang otoriter

disertai dengan kondisi sosial ekonomi yang kurang akan memengaruhi dan menghalangi kreativitas anak.

- 5). Lingkungan kota vs lingkungan desa, anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan.
- 6). Inteligensi, pada setiap usia anak, anak yang pandai menunjukkan kreativitas lebih tinggi dari pada anak yang kurang pandai. mereka memiliki lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana atau masalah dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian-penyelesaian masalah tersebut.

Adapun faktor yang mempengaruhi hambatan kreativitas anak seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2013: 105) adalah sebagai berikut : 1) Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi. 2) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak. 3) Terlalu menekankan peran. 4) Terlalu banyak melarang. 5) Takut dan malu. 6), Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu. 7) Memberikan kritik yang bersifat deskriptif.

d. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif akan muncul bila ada stimulus seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2014:115) Berbagai langkah didefinisikan dalam proses kreatif, dirangkum dalam lima tahap, yaitu:

- 1). Stimulus

Stimulus awal didorong oleh suatu kesadaran bahwa sebuah masalah harus diselesaikan, atau suatu perasaan yang tidak jelas bahwa ada ide yang tidak begitu dapat ditangkap atau disadari sepenuhnya.

2). Eksplorasi

Siswa dibantu untuk memerhatikan alternative-alternatif pilihan sebelum membuat suatu keputusan. Untuk berpikir secara kreatif, siswa harus mampu menginvestigasi lebih lanjut, dan melihat lagi apa yang mereka perlukan.

3). Perencanaan

Setelah diadakan stimulus berupa masalah, kemudian melakukan eksplorasi untuk pemecahan masalah, selanjutnya membuka berbagai rencana atau strategi untuk pemecahan masalah.

4). Aktivitas

Siswa harus diberi kesempatan untuk menyadari berpikir kreatif mereka dalam bentuk tindakan dengan kata lain setelah perencanaannya matang kemudian dilakukan aktivitas atau melaksanakan berbagai rencana yang lebih ditetapkan.

5). Riview

Siswa perlu mengadakan evaluasi dan meninjau kembali pekerjaan, siswa dapat dilatih untuk menggunakan *judgement* dan imajinasi mereka untuk mengevaluasi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sukmadinata (2011: 105) tahap perbuatan atau kegiatan kreatif diantaranya:

- 1). Tahap persiapan atau preparation, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data-informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada.
- 2). Tahap pematangan atau incubation, merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses inkubasi atau pematangan ini diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.
- 3). Tahap pemahaman atau illumination, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar untuk dianalisis dan disintesis, kemudian mermuskan beberapa keputusan.
- 4). Tahap pengetesan atau verification, merupakan tahap mentes membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.

Senada dengan pendapat Sukmadinata, dalam Asrori (2013: 71) berpendapat bahwa proses kreatif mengikuti tahap-tahap tertentu, ada empat tahapan proses kreatif, yaitu:

- 1). Tahap Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternative pemecahan masalah yang dihadapi.

2). Tahap Inkubasi (Incubation)

Pada tahap ini, pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar; individu seakan-akan melupakannya. Proses inkubasi dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun) dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3). Tahap Iluminasi (Illuminator)

Pada tahap ini, sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru itu.

4). Tahap Verifikasi (Verification).

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh

pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati.

Dan, imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

Menurut Muyani (2019:19-20) proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide, untuk memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa
- 3) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- 4) Keterperincian (*elaboration*), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) Kepekaan (*sensitivity*), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi

e. Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui proses belajar diskaveri/inkuiri dan belajar bermakna, dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori seperti yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2011: 105), berpikir divergen adalah proses berpikir melihat sesuatu masalah atas

beberapa kemungkinan pemecahan. Guru perlu menciptakan situasi belajar yang banyak member kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah, melakukan beberapa percobaan, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri.

Pendapat lain dikemukakan oleh Asrori (2013: 80) menyebutkan cara membimbing perkembangan anak-anak kreatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Kreativitas dapat di ekspresikan oleh anak melalui rasa aman agar anak mampu mengekspresikan kreativitas yang dimilikinya.
- 2) Mengakui dan menghargai gagasan anak. Seorang anak akan senang apabila gagasan yang dikemukakannya di akui dan di hargai.
- 3) Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya. Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya merupakan salah satu tindakan untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh anak tersebut.
- 4) Membantu anak memahami divergensinya dalam berpikir dan bersikap dan bukan malah menghukumnya. Seseorang anak akan terus memiliki tingkat kreativitasnya apabila mampu

membantu anak memahami divergensinya dalam berpikir dan bersikap tanpa harus menghukumnya.

- 5) Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya. Seorang anak akan sengang apabila diberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang dimilikinya, hal tersebut akan menjadikan anak tetap memiliki kreatif dalam dirinya.
- 6) Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia termasuk salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki pada anak.

Sikap natural (karakter dasar) anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas seperti yang dikemukakan oleh Mulyani (2019:46-47), yaitu sebagai berikut :

1). Bekal Kebaikan

Pada dasarnya anak sudah memiliki bekal kebaikan dalam dirinya. Tinggal selanjutnya, orang tua dan lingkunganlah yang berperan dalam memengaruhi dan mengembangkan bekal kebaikan tersebut. Anak akan berperilaku baik jika suasana lingkungan memang didesain untuk kebaikan.

2). Suka Meniru

Menurut Musfiroh, kreativitas anak tidak bisa dipisahkan dari sikap meniru. Proses meniru tersebut, dimulai dengan kepekaan

identifikasi dan membandingkan. Dalam hal ini, anak menemukan berbagai persamaan dan perbedaan dari objek yang pernah ia kenal.

3). Suka Bermain

Bermain dan anak-anak laksana kepingan yang logam yang tidak bisa terpisahkan satu dengan yang lainnya. Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, persaaan, juga cara mereka memahami dan menjelajahi lingkungan di sekitarnya. Bermain juga membantu anak untuk mengembangkan kreativitas.

4).Rasa ingin Tahu Tinggi

Setelah satu ciri identitas anak-anak adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Ia akan menanyakan kepada orang tua atau orang dewasa terkait dengan benda atau sesuatu yang menarik perhatiannya. Hal yang harus kita pahami bersama adalah bahwa rasa ingin tahu pada anak merupakan sifat dasar kreativitas.

5). Imajinasi yang Tinggi

Dunia khayal atau imajinasi merupakan dunia yang identic deangan anak. Hanya dengan menggunakan sebatang pensil, anaka dapat merasakan naik pesawat terbang dengan dirinya yang menjadi seorang pilot, dan sebagainya.

Berdasarkan teori di atas dapat disintesis bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru untuk meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan pengalaman hidupnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini diteliti oleh Yuliana Miftah dengan judul “Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar Negeri Gugus Handayani Kecamatan Kertek Di Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012” pada tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPA sebesar 40%.

Kemudian bukti relevan selanjutnya yaitu diteliti oleh Middiya Boti dan Ari Handoyo dengan judul “Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Ma’had Islamy Palembang” pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dengan nilai presentase 69,24% pada kreativitas dan 76,29% pada hasil belajar.

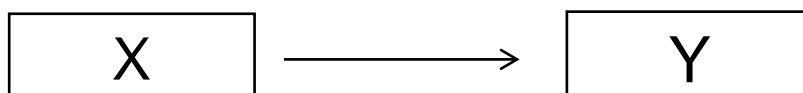
C. Kerangka Berpikir

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh Individu dalam mengaktualisasikan diri untuk menciptakan sesuatu yang baru atau

kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan untuk menghadapi permasalahan, dan mencari berbagai alternatif pemecahan masalah. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Kegiatan pembelajaran di kelas peserta didik tidak dituntut dalam keaktifannya saja melainkan kreativitasnya juga, sebab kreativitas dalam pembelajaran mampu menciptakan situasi yang baru, tidak monoton, dan juga menarik sehingga peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kreativitas belajar sangat membantu tercapainya hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Karena, dengan adanya kreativitas siswa mampu untuk mengemukakan pendapatnya mengenai hal pembelajaran yang berlangsung pada subtema keberagaman budaya bangsaku.

Dari kedua variabel diatas dapat di duga bahwa variabel (Y) hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku berpengaruh dengan variabel (X) kreativitas belajar, karena dengan cara siswa memiliki kreativitas dalam belajar secara tidak langsung mampu membuat hasil belajar semakin meningkat. Sehingga nilai yang di peroleh akan melebihi KKM yang sudah di tentukan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

(Sumber : Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi)

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik dan kerangka berpikir diatas, maka terdapat pengaruh antara kreativitas belajar dengan hasil belajar subtema manusia dan lingkungan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ahmad Dahlan semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV di MI Ahmad Dahlan semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

B. Tempat, dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ahmad Dahlan

2. Waktu Penelitian

Semester Ganjil 2020/2021

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian kelas IV A, kelas IV B

C. Metode Penelitian

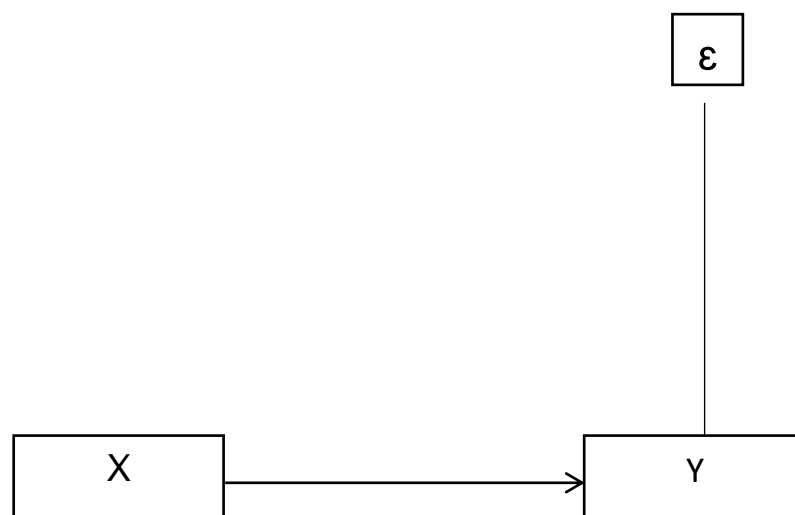
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode survei, menurut Hamdi dan Bahruddin (2014:6) tujuan dari menggunakan metode survey adalah mengetahui gambaran umum karakteristik dari populasi.

Metode survei dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa kelas IV yang terpilih sebagai responden dan pendekatan penelitian kausal untuk mendapatkan informasi pengaruh

keaktivitas belajar terhadap hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku siswa kelas IV Madrasah Ibditaiyah Ahmad Dahlan Kota Cianjur.

D. Konstelasi Masalah Penelitian

Konstelasi masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku siswa kelas IV. Variabel X adalah Kreativitas Belajar dan Variabel Y adalah Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, sedangkan ε adalah variabel-variabel lain yang mempengaruhi kreativitas belajar. Gambar konstelasi masalah penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Konstelasi Masalah Penelitian

(Sumber : Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi)

Keterangan : X = Variabel Kreativitas Belajar
Y = Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku
 ε = Variabel-variabel lain

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Kadir (2017:118) populasi adalah suatu himpunan dengan sifat-sifat yang ditentukan oleh peneliti sedemikian rupa sehingga setiap individu/variabel/data dapat dinyatakan dengan tepat apakah individu tersebut menjadi anggota atau tidak.. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi berasal dua rombel, yakni kelas IV A, dan IV B di Madrasah Ibditaiyah Ahmad Dahlan. Peserta didik dari jumlah populasi dapat dilihat dalam tabel 3.1 berikut

3.1 Tabel Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah
1.	IV A	35 siswa
2.	IV B	35 siswa
Jumlah		70 Siswa

2. Sampel

Menurut Kadir (2017:118) sampel adalah himpunan bagian atau sebagian dari populasi yang karakteristiknya benar-benar diselidiki. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik acak sederhana (*simple random sampling*).

$$n = \frac{N}{1 + (Ne^2)}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = toleransi ketidaktelitian

perhitungan sampel :

$$n = \frac{N}{1 + (Ne^2)}$$

$$n = \frac{70}{1 + (70 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{70}{1 + 0,175}$$

$$n = \frac{70}{1,175}$$

$$n = 59,57 = 60$$

Teknik pengambilan sampel digunakan *proportional random sampling*. Pengambilan sampel dilakukan dengan *proporsional* secara acak sederhana untuk masing-masing kelas di MI Ahmad Dahlan kota Cianjur yang dijadikan sampel untuk masing-masing kelas yang diteliti dapat dilihat seperti pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Distribusi Jumlah Sampel Penelitian Perkelas

No	Kelas	Jumlah Populasi	Perhitungan Pengambilan Sample	Jumlah Sampel
1.	IV-A	35	$35 : 70 \times 60 = 30$	30
2.	IV-B	35	$35 : 70 \times 60 = 30$	30
		70		60

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang tepat kemudian dilanjutkan dengan menyusun alat pembantunya yang disebut instrumen. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data menggunakan metode pokok, yaitu:

1. Metode Tes

Penelitian ini mengumpulkan data untuk hasil belajar tema 1 pembelajaran 1, siswa dilakukan dengan mengisi tes mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, IPA, semua pertanyaan mencakup materi tersebut. Pada tes ini, penulis menggunakan tipe pilihan ganda agar memudahkan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dilembar tes.

2. Metode Angket

Penelitian ini mengumpulkan data untuk kreativitas belajar siswa dilakukan dengan angket kreativitas belajar. Angket tersebut berisi pernyataan mencakup variabel kreativitas belajar.

Pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan item angket tipe pilihan yang hanya meminta responden untuk memilih salah satu jawaban dari beberapa alternatif jawaban dengan pengambilan skor yang tertera pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Pengambilan Skor Angket

No	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	Skor
1	Sangat Sering	Tidak Pernah	5
2	Sering	Pernah	4
3	Kadang-kadang	Kadang-kadang	3
4	Pernah	Sering	2
5	Tidak Pernah	Sangat Sering	1

Pada penelitian ini penulis menggunakan angket langsung dimana angket tersebut diberikan langsung kepada subjek penelitian yang sekaligus menjadi unit analisis dalam hal ini adalah siswa, untuk memberikan jawaban informasi mengenai kreativitas belajar yang dimiliki siswa yaitu mengungkap pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku siswa di sekolah.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi instrumen dan uji coba instrumen (uji validitas dan perhitungan reliabilitas)

1. Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku ialah perubahan yang terdapat dari pola pikir dan tingkah laku siswa dari beberapa aspek pada saat kegiatan pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku setelah dilaksanakan.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar subtema adalah suatu perubahan kemampuan Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual, menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan, mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang, menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang, menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran, serta menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat sifat bunyi, setelah siswa mengikuti proses pembelajarannya dalam muatan mata pelajaran yaitu, PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, dan IPA yang diukur dengan tes berdasarkan Ranah Kognitif C1 (mengetahui), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Tema 1 Indahya Kebersamaan, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku, Pembelajaran 1 terdapat beberapa indikator yang diukur

dengan instrumen tes yang disusun berdasarkan indikator-indikator di setiap muatan mata pelajarannya, meliputi :

Bahasa Indonesia :

- 1) Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 2) Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.

IPS :

- 1) Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 2) Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

IPA :

- 1) Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.
- 2) Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat sifat bunyi.
 - a. Kisi-kisi Instrumen Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

Kisi-kisi instrumen hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku terhadap siswa kelas IV MI Ahmad Dahlan 3 Kelurahan Cipanas Kecamatan Cipanas Kota Cianjur sesuai dengan indikator pengukuran dibawah ini :

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

No	Mata Pelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Butir soal	Jumlah Butir Soal
1.	Bahasa Indonesia	Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	C2	1, 2	2
		Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.	C2	3, 4, 5	3
3.	IPS	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	C2	6,7,8,9,10,11,13,14,15,16,29,30.	12
		Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	C3	12,17,18,19,20,21,22,28,31,32,	10
4.	IPA	Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	C3	23,24,35,36,40	5

	Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	C3	25,26,27,33,34,37,38,39	8
Jumlah				40

a. Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran, dan Uji Daya Pembeda

1) Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berkaitan dengan apakah instrumen yang digunakan dapat mengukur secara tepat sesuat yang akan diukur. Uji validitas dengan korelasi biserial dilakukan untuk uji validitas instrumen tes, jika benar mendapat skor 1 dan salah mendapat skor 0. Rumus korelasi biserial sebagai berikut :

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_q}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan :

- rpbi : Koefisien korelasi point biserial
- M_p : Jumlah responden yang menjawab benar
- M_q : Jumlah responden yang menjawab salah
- S_t : Standar deviasi untuk semua item
- p : Peluang menjawab benar butir ke-i
- q : Peluang menjawab salah butir ke-i

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas (reliability) merupakan tingkat konsisten pengukuran sebuah instrumen atau tidak berubah-ubah dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dengan menggunakan rumus KR-20, rentang nilainya berada diantara 0 sampai 1. Semakin mendekati 1 maka semakin reliabel. Nilai Kuder Richardson-20 >0,90 dapat dinyatakan bahwa soal reliabel. Rumus KR-20 sebagai berikut

$$KR-20 = \left(\frac{n}{n-1} \right) \frac{S^2 - \sum pq}{S^2}$$

Keterangan :

KR-20 : Koefisien reliabilitas Kuder Richardson-20

n : Banyak item

S² : Standar deviasi

$\sum pq$: Jumlah hasil perkalian p dan q

p : Peluang menjawab benar butir ke-i

q : Peluang menjawab salah butir ke-i

3) Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal. Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan :

$$P = \frac{B}{J_x}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyak responden yang menjawab soal dengan benar

J_x : Jumlah seluruh responden

Indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut :

P-P	Klasifikasi
0,00-0,29	Soal Sukar
0,30-0,69	Soal Sedang
0,70-1,00	Soal Mudah

4) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Daya pembeda butir soal dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

DP :Indeks daya pembeda

BA :Banyaknya responden kelompok atas yang menjawab soal benar

BB :Banyaknya responden kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA :Banyaknya responden kelompok atas

JB :Banyak responden kelompok bawah

Kriteria indek daya pembeda, sebagai berikut :

DP	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik, harus dibuang

c. Instrumen Variabel Kreativitas Belajar

a. Definisi Konseptual

Kreativitas dapat disintesisikan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap manusia baik yang di ciptakan berupa ide, gagasan, maupun dalam bentuk sebuah karya.

b. Definisi Operasioanal

Dalam variabel kreativitas belajar, diukur dengan kuisisioner yang disusun berdasarkan kemampuan siswa memberikan banyak gagasan atau usul terhadap sesuatu yang baru, memiliki daya imajinatif yang kuat, hasrat keingintahuan yang tinggi, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan berani

mencoba hal yang baru. Untuk butir pernyataan positif diberi skor (5,4,3,2,1), sedangkan untuk pernyataan negatif diberi skor (1,2,3,4,5) dengan pilihan jawaban selalu, sering, kadang-kadang, pernah dan tidak pernah.

c. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kreativitas Belajar

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel Kreativitas Belajar

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1	Imajinatif	Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap sesuatu yang baru	1, 2, 3, 4	5, 6	6
		Memiliki daya imajinasi yang kuat	7, 8, 9, 10	11, 12	6
2	Kritis	Hasrat keingintahuan yang tinggi	13, 14, 15, 16	17, 18	6
		Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru	19, 20, 21, 22	23, 24	6
3	Berani	Memiliki rasa percaya diri yang tinggi	25, 26, 27, 28, 29, 30	31, 32	8
		Berani mencoba hal yang baru	33, 34, 35, 36, 37, 38	39, 40	8
Jumlah					40

d. Uji Validitas dan Perhitungan Koefisien Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berkaitan dengan apakah instrumen yang digunakan dapat mengukur secara tepat sesuat yang akan diukur. Validitas menggunakan korelasi Pruduct Moment Pearson dengan syarat nilai syarat koefisien korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau 1% maka butir instrumen dapat dinyatakan valid. Rumus Korelasi Pruduct Moment Pearson:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua yang dikorelasikan
 N : Jumlah respon uji coba
 Σxy : Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y
 Σx : Jumlah seluruh skor X
 ΣY : Jumlah seluruh skor Y

2) Perhitungan Koefisien Reliabilitas

Reliabilitas (reliability) merupakan tingkat konsisten pengukuran sebuah instrumen atau tidak berubah-ubah dari waktu ke waktu. Reliabilitas dengan membandingkan r_{11} dengan r_{tabel} , jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka diartikan tidak reliabel dengan taraf signifikansi 5% atau 1%.

Rumus Alpha Cronbash :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
 k : Banyaknya butir pernyataan

Σsi^2 : Jumlah varians butir
 St^2 : Varians total

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif data penelitian terdiri dari rata-rata skor data (mean), nilai tengah (median), nilai yang paling banyak muncul (modus) standar deviasi (SD), rentang skor (range), varians sampel, jmlah kelas serta jarak interval atau panjang kelas. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Rata-sata Skor Data (Mean)

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

b) Jarak Skor (range)

$$\text{Range (R)} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$$

c) Banyak Kelas Interval

$$\text{BK} = 1 + 3.3 \log n$$

d) Jarak atau Interval Kelas

$$\text{JK} = \text{Range} : \text{BK}$$

e) Nilai Tengah (median)

$$\text{Me} = \text{Bb} + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{fk} \right)$$

f) Nilai yang Sering Muncul (modus)

$$\text{Mo} = \text{Bb} + p \frac{b1}{b1+b2}$$

g) Varians Sampel

$$G2 = \frac{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}{n(n-1)}$$

h) Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{G^2}$$

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas Galat Data

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui normalitas sampel atau memeriksa keabsahan sampel. Uji normalitas digunakan adalah uji Lieliefors dengan rumus.

$$L_0 = F(z_i) - S(z_i)$$

Keterangan :

L_0 = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji kesamaan dua varian. Uji Homogenitas Varian memiliki kriteria pengujian $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan data bersifat homogen. Perhitungan uji homogenitas menggunakan Uji Fisher

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

3. Uji Signifikansi

Perhitungan uji signifikasi menggunakan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t : Nilai thitung

r : Koefisien korelasi thitung

n : Jumlah responden

r² : Kuadrat dari koefisien korelasi thitung

Uji signifikansi dengan syarat jika nilai *thitung* > *ttabel* maka H₀ ditolak dan sebaliknya jika nilai *thitung* < *ttabel* maka H₀ diterima. Ftest digunakan untuk menguji hubungan signifikansi variable bebas dengan variable terikat. Apabila Fhitung > Ftabel maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

4. Derajat Koefisien Determinasi

Derajat koefisien determinasi dihitung dengan rumus:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

I. Hipotesis Statistik

- a. H₀ : $\rho = 0$ tidak terdapat pengaruh antara kreativitas belajar (X) terhadap hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y)
- b. H_a : $\rho > 0$ terdapat pengaruh antara kreativitas belajar (X) terhadap hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y)

Keterangan :

H₀ = Hipotesis Awal

H_a = Hipotesis penelitian

ρ = Koefisien jalur (kausal)

J. Jadwal Kegiatan Penelitian

Proses penelitian dimulai dari penyusunan dan bimbingan proposal, seminar proposal, perbaikan proposal, pengumpulan data, perbaikan instrumen, uji instrumen, penelitian, analisis hasil penelitian, penulisan skripsi, dan yang terakhir yaitu sidang skripsi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian terlebih dahulu dilaksanakan uji coba instrumen penelitian khusus untuk variabel kreativitas belajar siswa sebagai variabel bebas dan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku sebagai variabel terikat ujicoba instrumen dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Juni 2020. Variabel tersebut diujicobakan kepada 30 responden (siswa) kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ahmad Dahlan Semester Gasal Tahun 2020/2021.

Berdasarkan hasil uji coba, variabel kreativitas belajar siswa yang terdiri dari 40 butir pernyataan diperoleh hasil sebanyak 30 butir pernyataan yang valid dan 10 butir pernyataan yang tidak valid dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,8234. Berdasarkan hasil uji coba variabel (Y) yaitu Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku yang terdiri dari 40 butir soal pilihan ganda yang diujicobakan dengan hasil sebanyak 32 butir soal yang valid dan 8 butir soal tidak valid dengan koefisien reliabilitas 0,8638.

Penelitian yang dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Juli 2020. Penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas Kreativitas Belajar (X) dan variabel terikat Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y). Untuk instrumen penelitian berupa angket dan instrumen soal yang

sebelumnya telah diujicobakan oleh 30 Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ahmad Dahlan Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil penelitian kedua variabel yang diteliti yaitu variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y) dan Kreativitas Belajar (X), maka dapat dianalisis dan dideskripsikan secara statistik deskriptif dengan mean, median, modus, standar deviasi, nilai maksimum, nilai minimum, varian sampel, skor total, banyak kelas, dan rentang kelas.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Statistik Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian dikelompokkan menjadi dua bagian, yang terdiri dari: data variabel bebas yaitu: Kreativitas belajar siswa (X), dan data variabel terikat Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y) yang dideskripsikan dalam bentuk deskripsi statistik.

Tabel 4.1 Data Statistik Hasil Penelitian Variabel Kreativitas belajar siswa (X) dan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y).

Unsur Statistik	Variabel X	Variabel Y
Skor Minimum	82	50
Skor Maksimum	126	84
Rentang skor	44	34
Rata-Rata (Mean)	107,96	66
Median	127,46	74
Modus	111,5	70,02
Standar Deviasi (SD)	97,36	10,63
Varians(G^2)	9	113,08

Total Skor	6478	3970
------------	------	------

Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah responden sebanyak 60 siswa untuk variabel Kreativitas Belajar sebagai variabel bebas (X) dengan skor total 6478 diperoleh hasilnya sebagai berikut : skor minimum 82; skor maksimum 126; rentang skor 44; nilai mean 107,51; nilai median 109,08; nilai modus 112,00; standar deviasi 9,08; dan varians 82,5. Sedangkan variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku sebagai variabel terikat (Y) dengan skor totalnya 3941 diperoleh hasilnya sebagai berikut : skor minimum 50; skor maksimum 84; rentang skor 34; nilai mean 65.67; nilai median 66; nilai modus 71.85; standar deviasi 8,58; dan varians 73,6.

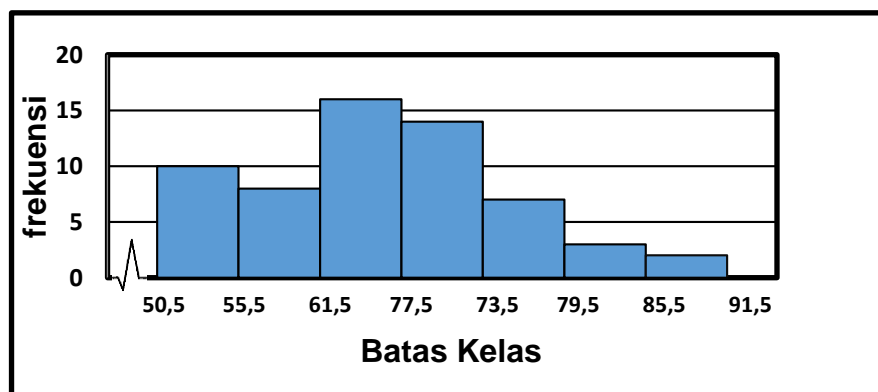
2. Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y)

Berdasarkan hasil penelitian tentang Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan dengan banyak sampel yang digunakan sebanyak 60 siswa, dan untuk mengetahui skor Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku yang terdiri dari IVA dan IVB dengan menggunakan test pilihan ganda dengan nilai 1 untuk jawaban yang dinilai benar dan nilai 0 untuk jawaban yang bernilai salah. Adapun untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan pada tabel frekuensi dan histogram data Hasil Belajar Ilmu pengetahuan alam yaitu antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y)

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	f_{absolut}	$f_{\text{kumulatif}}$	$f_{\text{relative}} (\%)$
1	50 – 55	50,5 – 55,5	52,5	10	7	16,66
2	56 – 61	55,5 – 61,5	59,5	8	18	13,33
3	62 – 67	61,5 – 67,5	65,5	16	32	23,33
4	68 – 73	67,5 – 73,5	71,5	14	48	26,66
5	74 – 79	73,5 – 79,5	77,5	7	55	11,66
6	80 – 85	79,5 – 85,5	84,5	3	58	5
7	86 – 91	85,5 – 91,5	89,5	2	60	3,33
Jumlah				60	-	100 %

Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan bahwa skor pada rentang 50 – 55 sebanyak 7 siswa dengan persentase 16,66%, rentang 56 – 61 sebanyak 11 siswa dengan persentase 13,33%, rentang 62 – 67 sebanyak 16 siswa dengan persentase 23,33%, rentang 68 – 73 sebanyak 14 siswa dengan persentase 26,66%, rentang 74 – 79 sebanyak 10 siswa dengan persentase 11,66%, rentang 80 – 85 sebanyak 3 siswa dengan persentase 5%, rentang 86 – 91 sebanyak 2 siswa dengan persentase 3,33%. Hasil distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat pada diagram histogram di bawah ini:



**Gambar 4.1 Distribusi Histogram Frekuensi Skor Hasil Belajar
Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku**

Diagram histogram di atas menunjukkan frekuensi tertinggi berada pada kelas interval 61,5 – 67,5 sedangkan frekuensi terendah berada pada kelas interval 85,5 – 91,5. Selain itu berdasarkan data statistik deskriptif Hasil Belajar Ilmu pengetahuan alam memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 67.

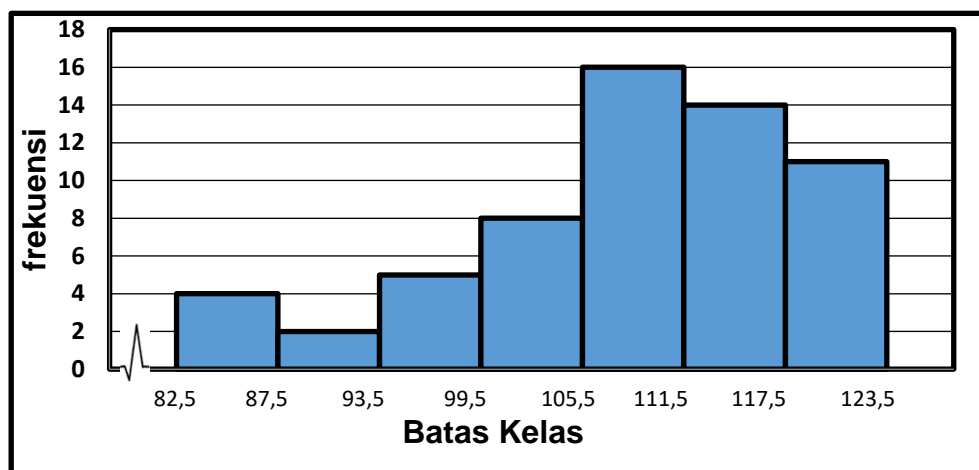
3. Deskripsi Data Variabel Kreativitas belajar (X)

Berdasarkan hasil penelitian tentang kreativitas belajar dengan sampel yang digunakan sebanyak 60 siswa, dan untuk mengetahui skor kreativitas belajar yang terdiri dari IVA dan IVB dengan skala *likert* yang terdiri dari lima rentang yaitu diantaranya: Selalu (SL), Sering (S), Kadang-kadang (KK), Pernah (P), dan Tidak pernah (TP). Adapun untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan pada tabel frekuensi dan histogram data kreativitas belajar yaitu antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Kreativitas belajar (X)

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	f_{absolut}	$f_{\text{kumulatif}}$	$f_{\text{relative}} (\%)$
1	82 – 87	82,5 – 87,5	84,5	4	1	6,66
2	88 – 93	87,5 – 93,5	90,5	2	4	3,33
3	94 – 99	93,5 – 99,5	96,5	5	11	8,33
4	100 – 105	99,5 – 105,5	102,5	8	19	13,33
5	106 – 111	105,5 – 111,5	108,5	16	34	26,6
6	112 – 117	111,5 – 117,5	115,5	14	49	25
7	118 – 123	117,5 – 123,5	121,5	11	60	18,33
Jumlah				60	-	100 %

Berdasarkan data tersebut dapat dijelaskan bahwa skor pada rentang 82 – 87 sebanyak 1 siswa dengan presentase 6,66%, rentang 88 – 93 sebanyak 3 siswa dengan presentase 3,33%, rentang 94 – 99 sebanyak 7 siswa dengan presentase 8,33%, rentang 100 – 105 sebanyak 8 siswa dengan presentase 13,33%, rentang 106 – 111 sebanyak 15 siswa dengan presentase 25%, rentang 112 – 117 sebanyak 15 siswa dengan presentase 25%, rentang 118 – 123 sebanyak 10 siswa dengan presentase 18,33%. Hasil distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat pada diagram histogram di bawah ini:



Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Belajar

Berdasarkan diagram histogram di atas dapat ditunjukkan frekuensi tertinggi berada pada kelas interval 105,5 – 111,5 sedangkan frekuensi terendah berada pada kelas interval 87,5 – 93,5. Selain itu berdasarkan data statistik deskriptif Kreativitas belajar siswa memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 107,51.

B. Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis meliputi normalitas galat baku taksiran dan uji homogenitas varian. Sesuai dengan jenis data tersebut, uji normalitas galat baku taksiran menggunakan uji Lilefors dan untuk menguji homogenitas menggunakan uji Fisher.

1. Uji Normalitas Galat Baku Taksiran

Pengujian normalitas galat baku taksiran dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data, untuk mengujinya menggunakan *Uji Liliefors* pada variabel Hasil Belajar Subtema organ gerak hewan (Y) dan variabel Kreativitas Belajar (X) dengan syarat jika $H_0 = L_{hitung} > L_{tabel}$, berarti galat baku taksiran tidak normal dan jika $H_0 = L_{hitung} < L_{tabel}$, berarti galat bukan taksiran normal.

Tabel 4.4 Rangkuman Uji Normalitas Data Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan dengan Kreativitas Belajar

No	Galat Baku Taksiran	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Variabel X dan Y	0,109	0,114	Normal
Syarat Normal $L_{hitung} < L_{tabel}$				

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan *Liliefors* diperoleh $L_{hitung} = 0,109$. Harga tersebut dibandingkan dengan harga $L_{tabel} = 0,114$ dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi data Kreativitas belajar (X) terhadap Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku tersebut normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji *Fisher* menggunakan varian terbesar dibandingkan varians terkecil.

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data kreativitas belajar dan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku diperoleh f_{hitung} sebesar 1,07 untuk jumlah sampel 60 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh $f_{tabel} = 4,00$.

Dimana jika :

$F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti homogen

$F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen

Karena $f_{hitung} < f_{tabel}$ berarti data yang digunakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Subtema organ gerak hewan (Y) dan Kreativitas belajar (X)

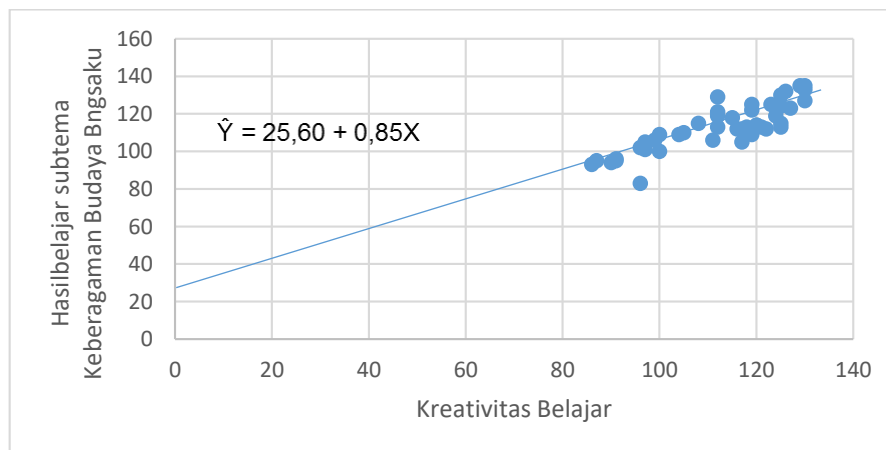
No	Varian yang diuji	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Y atas X	1,07	4,00	Homogen
Uji Taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$				

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis yang diuji melalui metode statistik berupa uji regresi dan pengaruh. Adapun data yang diuji berdasarkan perhitungan statistik yang dibantu dengan

program Ms.Excel dan perhitungan manual terdiri atas data Kreativitas belajar (X) dan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y). Data yang dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang akan dilanjutkan diterima atau sebaliknya pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ atau 5%.

Untuk memperjelas pengaruh Kreativitas belajar (X) terhadap Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y), berdasarkan hasil dari perhitungan uji signifikan dan dinyatakan dalam bentuk persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = a + bX$. Analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan mengukur kekuatan pengaruh antara dua variabel. Hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana antara Kreativitas belajar (X) sebesar 25,60 yang menunjukkan jika Kreativitas belajar sebesar satu maka Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,85. Pengaruh antara Kreativitas belajar terhadap Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku disajikan dalam persamaan $\hat{Y} = 25,60 + 0,85 X$.



Gambar 4.3 Diagram Pancar Pengaruh Fungsional Variabel Kreativitas belajar (X) dan Hasil Belajar keberagaman budaya bangsaku (Y)

Sesuai dengan hasil perhitungan analisis persamaan regresi pada gambar diagram pancar di atas menunjukkan suatu pengaruh bahwa terdapat pengaruh positif dan menunjukkan kerataan antara kedua variabel dengan ketentuan pengaruh positif variabel Y akan naik jika variabel X naik, jika variabel X dikendalikan maka variabel Y juga akan dikendalikan. Kebenaran dari hasil regresi di atas digunakan untuk menguji hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh positif antara Kreativitas belajar siswa (X) dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y). Pengaruh fungsional antar X dan Y disajikan dalam bentuk $\hat{Y} = 25,60 + 0,85 X$. dengan X adalah signifikan.

4. Uji Keberartian Regresi

Untuk menentukan hipotesis teruji dengan syarat jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Maka, berdasarkan hasil perhitungan uji signifikansi regresi diperoleh $F_{hitung} = 357,03$ dan $F_{tabel} (\alpha=0,05) = 3,98$. Dengan demikian

$F_{hitung} > F_{tabel (a=0,05)} = 357,03 > 3,98$. Berarti pengaruh fungsional antara Kreativitas belajar dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku yang ditunjukkan oleh persamaan regresi yaitu sangat signifikan.

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan ANAVA Variabel Kreativitas belajar (X) dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y)

Sumber varians	Dk (df)	JK	RJK	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Total	60	268426			0,05	
Koefisien (a)	1	262681,66	-25113,98	357,03	3,98	Signifikan
Koefisien (b/a)	1	4941,3	16764,95			
Sisa residu	58	802,95	13,84			
Tuna cocok	24	-602735,55	-25113,98	-1,49	1,82	Linear
Galat (error)	36	603538,5	16764,95			

C. Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dilakukan dengan metode statistik yaitu uji koefisien korelasi dan koefisien determinasi. Data yang diuji terdiri atas Kreativitas belajar (X) dan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y). Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan diterima atau sebaliknya pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ pengujian hipotesis tersebut antara lain.

1. Uji Koefisien korelasi

Berdasarkan perhitungan nilai koefisien korelasi (r_{xy}) antara kreativitas belajar (X) dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku (Y) diperoleh nilai $r = 0,92$ Koefisien korelasi $0,8464$ dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi *pearson product moment (r)*: adapun tabel interpretasi r adalah sebagai berikut

Tabel 4.7 Interpretasi r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono: 2016)

Berdasarkan tabel tersebut nilai koefisien korelasi $r = 0,92$ berada pada interval $0,800 – 1,000$ yang berarti pengaruh sangat kuat.

2. Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi (r^2) antara Kreativitas belajar (X) dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y) adalah $r^2 = 0,92$ dengan koefisien determinasi 84%. Hal ini berarti bahwa kreativitas belajar memberi kontribusi sebesar 84% terhadap Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku.

3. Uji Hipotesis Statistik

Pengaruh antara variabel kreativitas belajar (X) dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y) dinyatakan dengan syarat:

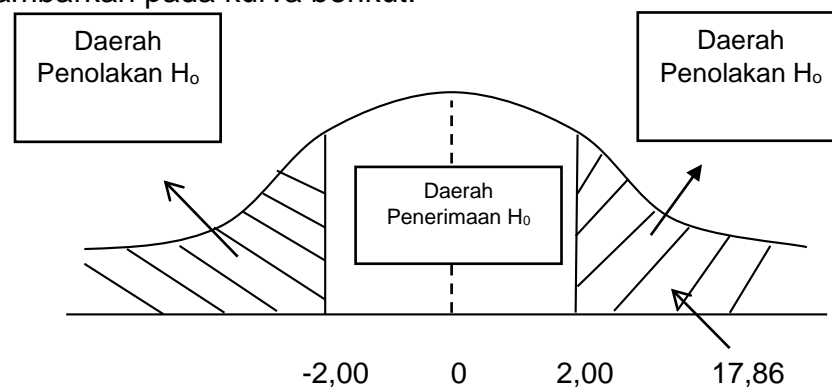
- a. $H_0 : \rho = 0$; (tidak terdapat pengaruh antara kreativitas belajar (X) terhadap Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y))
- b. $H_a : \rho > 0$; (terdapat pengaruh antara kreativitas belajar (X) terhadap Hasil Belajar Subtema Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y))

Pengujian hipotesis terdapat hubungan positif antara variabel kreativitas belajar dengan variabel Hasil Keberagaman budaya bangsaku menggunakan uji signifikansi koefisien korelasi dengan uji t pada taraf nyata sebesar 5% atau 0,05 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka koefisien korelasi dinyatakan signifikan. Adapun perhitungan dari uji signifikansi dituangkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Korelasi Variabel Kreativitas belajar (X) dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku (Y)

Koefisien Korelasi	DK	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
			($\alpha 0,05$)	
0,92	60	17,86	2,0	Hubungan Positif
Syarat Taraf Uji Signifikansi = $t_{hitung} > t_{tabel}$				

Berdasarkan tabel di atas tentang hasil perhitungan uji signifikansi korelasi, diperoleh t_{hitung} sebesar 17,86 dengan derajat kebebasan 60, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} (\alpha = 0,05) = 17,86 > 2,00$, yang berarti koefisien jalur kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku bersifat signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku. Adapun data hasil penelitian dapat digambarkan pada kurva berikut:



Gambar 4.4 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0

Berdasarkan kurva di atas apabila t_{hitung} terletak antara -2,00 dan 2,00 maka H_0 diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak antara -2,00 dan 2,00 maka H_0 ditolak. Oleh karena itu didapatkan t_{hitung} 17,86 dan tidak terletak diantara -2,00 dan 2,00 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kuat antara Kreativitas

Belajar terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman budaya Bangsa.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis data pengujian hipotesis diperoleh data bahwa terdapat pengaruh yang positif antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, berarti Kreativitas belajar memberikan kontribusi dalam Hasil Belajar Subtema Keberagaman budaya bangsa.

Hubungan fungsional antara kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar ilmu pengetahuan alam secara analisis statistik ditunjukkan dengan hasil uji signifikansi dan regresi dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 25,60 + 0,85X$. Hal ini berarti bahwa setiap kenaikan suatu unit variabel Kreativitas belajar akan menyebabkan peningkatan pada Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsa sebesar 0,85 unit.

Kekuatan pengaruh Kreativitas belajar dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsa ditunjukkan dengan koefisien hubungan sebesar . Harga koefisien tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kuat antara Kreativitas belajar terhadap Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsa. Besarnya kontribusi Kreativitas belajar terhadap Hasil Belajar Subtema organ gerak hewan ditunjukkan oleh koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,8464. Hal tersebut berarti bahwa kenaikan atau penurunan Hasil Belajar Subtema

keberagaman budaya bangsa dipengaruhi oleh tingkat Kreativitas belajar siswa sebesar 8464%, sedangkan sisanya 1536% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

Hasil perhitungan tersebut didukung dengan hasil penelitian oleh Maria Natalia Tahun 2017, Program Studi Pendidikan Matematika Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma. Dengan judul “Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari kreativitas siswa terhadap hasil belajar Matematika yang ditunjukkan bahwa kreativitas belajar berkontribusi sebesar 0,8299% terhadap hasil belajar, sedangkan sisanya 1701% hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar kreativitas.

Selain itu hasil Penelitian oleh Dewi A. Sagitasari mahasiswa pendidikan IPA dengan judul “Hubungan kreativitas dan gaya belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar bahasa Indonesia di mana diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,900 dan kontribusi kreativitas dengan hasil belajar sebesar 80,9.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan terdapat pengaruh positif kreativitas belajar terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsa berdasarkan analisa statistik di atas secara logika dan dapat dibuktikan. Jadi salah satu upaya untuk pembentukan Hasil Belajar

subtema keberagaman budaya bangsa yaitu dengan memperbaiki Kreativitas belajar.

E. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan secara benar. Peneliti menyadari banyak keterbatasan penelitian walaupun penelitian ini telah dilakukan secara optimal dengan menekan semaksimal mungkin, namun terdapat keterbatasan dari faktor yang terjadi saat penelitian langsung, yaitu,

1. Keterbatasan fokus variabel peneliti,
2. Pelaksanaan waktu penelitian yang pelaksanaannya dalam situasi pandemic covid19 dan,
3. keterbatasan pembiayaan,

Hal-hal tersebut di atas, dapat menyebabkan data yang diperoleh sangat rentan terhadap berbagai hal yang dapat berhubungan dengan hasil penelitian.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, yang berarti semakin tinggi tingkat kreativitas belajar maka akan semakin tinggi pula hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku, demikian sebaliknya semakin rendah tingkat kreativitas belajar maka semakin rendah pula hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajar dengan hasil belajarsubtema keberagaman budaya bangsaku, ditunjukkan dengan analisis statistik yang menghasilkan harga koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,92. Ini menunjukkan adanya pengaruh kreativitas belajar dengan hasil belajarsubtema keberagaman budaya bangsaku, sedangkan koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,84 atau sebesar 84%. Hal ini berarti nilai kreativitas belajar dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku sebesar 92%, melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 25,60 + 0,85 X$. Sisanya sebanyak 16% ditentukan oleh faktor lain. Dimana persyaratan uji hipotesis statistik; $H_0: \rho = 0$ (tidak terdapat pengaruh antara kreativitas belajar (X) dengan hasil

belajar subtema keberagaman budaya bangsaku (Y); $H_a: \rho > 0$ (terdapat pengaruh antara kreativitas siswa (X) dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku (Y). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi antara kreativitas belajar dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku. Hal ini berarti untuk meningkatkan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku maka harus memperhatikan kreativitas belajar.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Ibditaiyyah Ahmad Dahlan di kelas IVA dan IVB maka kesimpulan yang ditarik tentu mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan. Sehubungan dengan hal tersebut, maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Guru

Memudahkan guru sebagai pengembang tugas operasional pendidikan di Sekolah agar kreativitas belajar lebih optimal

2. Peserta didik

Peserta didik memiliki hasil belajar yang baik, yang dimana dapat memiliki pengetahuan serta wawasan yang luas yang berguna dalam proses pendidikan

3. Sekolah

Memberikan kemudahan bagi sekolah untuk menciptakan dan mengembangkan program yang berkaitan dengan kreativitas belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Orang tua

Orang tua menjadi lebih memperhatikan kreativitas anak yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak.

C. Saran

Berdasarkan simpulan tersebut dapat dijadikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Mengingat guru adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi terjadinya penyaluran penyampaian ilmu, maka sangat perlu bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran agar meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mencoba segala hal baru dalam pemecahan masalah atau mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan dan melengkapi sarana serta prasarana yang mendukung kegiatan siswa untun

mengembangkan kreativitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat terus membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan memberikan bimbingan dan mengarahkan anak agar dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di sekolah.

5. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana, hendaknya untuk menggunakan lebih dari satu faktor pengaruh kreativitas belajar siswa, sehingga dapat terlihat besarnya pengaruh faktor-faktor lain pada kreativitas belajar.
- b. Penelitian ini hanya membatasi Pengaruh Kreativitas belajar siswa dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku, hendaknya dapat juga dicari atau dilakukan penelitian mengenai faktor-faktor lain yang berpengaruh dengan Hasil Belajar Subtema keberagaman budaya bangsaku, seperti motivasi belajar dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asmawati, Luluk. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol.11. Edisi 1.
- Asrori, Mohammad. 2013. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Astina, Wa Ode. La Hadisi. 2017. *Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Siswa Di SMK Negeri 3 Kendari*. *Jurnal Al'ta'dib*. Vol.10. No.2.
- Astiti. 2017. *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Penerbit Andi.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Seti.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jihad, Asep. Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multipressindo.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remja Rosdakarya.
- Kurniawan, Heru. 2016. *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan Untuk Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kusmawati, Yeni. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rachmawati. 2011. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Rohani. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*. Jurnal Raudhah. Vol.05. No.2.
- Rostrianingsih, Maisaroh. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Vol.8. No.2.
- Semiawan, Conny. 2009. *Kreativitas keberkatan mengapa, apa, dan bagaimana*. Jakarta: Indeks.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Pengembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Sutrisno dan Siswanto. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol.6. No.1.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Widoyoko. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wulandari, Bakti. 2013. *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol.3.
- Yusuf dan Nurihsan. 2010. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Katak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 524/SK/D.FKIP/IX/2020

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN,
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang** :
1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 35/KEP/REK/VIII/2020, tentang Pemberhentian Dekan Masa Bakti 2011-2015 dan Pengangkatan Dekan Masa Bakti 2020-2025 di Lingkungan Universitas Pakuan.
- Memperhatikan** :
- Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- Pertama** :
- Mengangkat Saudara
1. Ely Sukmanasa, M.Pd.
 2. Mira Mirawati, M.Pd.
- Sebagai pembimbing dari:
- Nama : FATIA NURUL AZMI
 NPM : 037116171
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Judul Skripsi : PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
- Kedua** :
- Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga** :
- Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
 pada tanggal 10 September 2020

Dekan

Dr. Entis Sutisna, M.Pd.
 NIP : 1. 1101 033 404

Tembusan :

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

LAMPIRAN 2



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkp@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 1529/WADEK I/FKIP/VI/2020

16 Juni 2020

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala MI Ahmad Dahlan
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : FATIA NURUL AZMI
NPM : 037116171
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik,


Dr. Entis Susana, M. Pd.
NIK : 1.1101 033 404

LAMPIRAN 3



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
CIPANAS CIANJUR JAWA BARAT

MI AHMAD DAHLAN

TERAKREDITASI : A

Jalan Babakan Cisarua No. 03 RT 03 RW 13 Ds. Sindanglaya Kec. Cipanas Kab. Cianjur 43253
Email : miad_cipanas@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

NO.004/III.4.AU/F/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Firlian Nurrahman S.Pd
NIP :-
JABATAN : Kepala Sekolah
UNIT KERJA : MI AHMAD DAHLAN CIPANAS

Menerangkan Bahwa :

NAMA : Fatia Nurul Azmi
NPM : 037116171
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Pra penelitian di MI AHMAD DAHLAN CIPANAS kec.Cipanas kab.Cianjur pada tanggal 19 Juni 2020 untuk menunjang kelancaran penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Cipanas, 19 Juni 2020

Kepala Sekolah



Firlian Nurrahman S.Pd

LAMPIRAN 4



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 1671/WADEK I/FKIP/VII/2020

10 Juli 2020

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. MI Ahmad Dahlan

di

Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : FATIA NURUL AZMI
NPM : 037116171
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

mohon diberikan izin uji instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian yang akan dilakukan oleh yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik

Dr. Entis Suneha, M. Pd.

NIK : 1.1101 033 404

LAMPIRAN 5



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
CIPANAS CIANJUR JAWA BARAT
MI AHMAD DAHLAN
TERAKREDITASI : A
Jalan Babakan Cisarua No. 03 RT 03 RW 13 Ds. Sindanglaya Kec. Cipanas Kab. Cianjur 43253
Email : miad_cipanas@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

NO.005/III.4.AU/F/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Firlan Nurrahman S.Pd
NIP :-
JABATAN : Kepala Sekolah
UNIT KERJA : MI AHMAD DAHLAN CIPANAS

Menerangkan Bahwa :

NAMA : Fatia Nurul Azmi
NPM : 037116171
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Uji Instrumen di MI AHMAD DAHLAN CIPANAS kec.Cipanas kab.Cianjur pada tanggal 16 Juli 2020 untuk menunjang kelancaran penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Cipanas, 16 Juli 2020

Kepala Sekolah

Firlan Nurrahman S.Pd

LAMPIRAN 6



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 1767/WADEK I/FKIP/VII/2020

21 Juli 2020

Perihal : Izin Penelitian

Yth. MI Ahmad Dahlan
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : FATIA NURUL AZMI
NPM : 037116171
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 22 Juli s.d. 23 Juli mengenai:
PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik,

Dr. Entis Sumarna, M. Pd.
NIK : 1.1101 033 404

LAMPIRAN 7



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
CIPANAS CIANJUR JAWA BARAT

MI AHMAD DAHLAN

TERAKREDITASI : A

Jalan Babakan Cisarua No. 03 RT 03 RW 13 Ds. Sindanglaya Kec. Cipanas Kab. Cianjur 43253
Email : miad_cipanas@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

NO.006/III.4.AU/F/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Firlian Nurrahman S.Pd
NIP :-
JABATAN : Kepala Sekolah
UNIT KERJA : MI AHMAD DAHLAN CIPANAS

Menerangkan Bahwa :

NAMA : Fatia Nurul Azmi
NPM : 037116171
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Penelitian di MI AHMAD DAHLAN CIPANAS kec.Cipanas kab.Cianjur pada tanggal 22 Juli 2020 untuk menunjang kelancaran penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Cipanas, 22 Juli 2020

Kepala Sekolah

Firlian Nurrahman S.Pd

Lampiran 8

Angket Kreativitas Belajar (Sebelum Uji Coba)

Nama :

Kelas :

Pengantar :

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui kreativitas belajar
2. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran apapun
3. Isilah angket dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaanmu.
4. Periksa kembali sebelum angket diserahkan.

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas terlebih dahulu
2. Bacalah dengan cermat pernyataan yang telah tersedia
3. Berikan tanda centrang (V) pada salah satu dari empat jawaban yang tersedia

Kriteria Jawaban :

1. Pilihan kata “selalu” apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
2. Pilihan kata “sering” apabila sering melakukan pernyataan
3. Pilihan kata “kadang-kadang” apabila kadang-kadang sering melakukan pernyataan
4. Pilihan kata “tidak pernah” apabila tidak pernah melakukan pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban (V)				
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Pernah	Tidak Pernah

1.	Saya menghasilkan kreasi yang baik dan diberikan kepada sekolah					
2.	Saya memiliki ide-ide cemerlang saat dikelas					
3	Saya senang mendengarkan pendapat orang lain					
4	Saya saya mengusulkan kepada guru untuk mengulang materi pelajaran yang belum dipahami					
5	Saya mempunyai cara untuk mengajak teman bermain saat belajar					
6	Saya akan meminta bantuan kepada teman dalam mengerjakan soal					
7	Saya senang membuat keterampilan					
8	Saya senang mengerjakan tugas kelompok, karena dapat memberikan banyak ide					
9	Saya menghafalkan materi ketika akan ulangan					
10	Saya memiliki ide yang cemerlang untuk membuat keterampilan					
11	Saya menggunakan alat lain ketika penggaris tidak ada					
12	Saya menanyakan jawaban yang benar kepada guru					
13	Saya ingin tahu dalam hal apapun					
14	Saya senang mencoba hal-hal baru					
15	Saya selalu berusaha ketika akan ujian semester					
16	Saya bersemangat dalam mengerjakan soal					
17	Saya merasa biasa saja terhadap hal-hal menarik					
18	Saya senang membuat keterampilan walaupun					

	terkadang berbeda dengan aslinya					
19	Saya senang apabila belajar kelompok dengan teman-teman					
20	Saya mempelajari pengetahuan yang belum saya ketahui					
21	Saya tertarik terhadap pengetahuan baru					
22	Saya mengerjakan soal yang diberikan oleh guru di dalam kelas					
23	Saya mendapatkan pengetahuan yang di dapat dari orang lain					
24	Saya membuat catatan kecil ketika ulangan					
25	Saya berani dalam membuat kreasi					
26	Saya bangga dengan hasil karya saya sendiri					
27	Saya percaya dengan kemampuan saya sendiri					
28	Saya mampu menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi					
29	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru					
30	Saya memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah keterampilan yang saya inginkan					
31	Saya tetap mengerjakan soal walaupun soal itu belum saya pelajari					
32	Saya yakin akan jawaban yang saya lihat dari teman					
33	Saya memberitahu kepada teman yang menanyakan cara menyelesaikan soal					

34	Saya menyelesaikan suatu masalah di dalam tugas kelompok dengan cara berbeda dari teman yang lain					
35	Dalam diskusi kelompok, saya mempunyai pendapat yang berbeda dengan teman saya					
36	Pada saat mengerjakan soal, saya mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain					
37	Saya memiliki cara berpikir yang berbeda dari orang lain					
38	Saya enggan menyerah untuk mengerjakan soal yang sulit sekalipun					
39	Saya memeriksa kembali hasil pekerjaan saya, karena tidak yakin kebenarannya					
40	Saya memberikan saran yang berbeda walaupun bertentangan dengan kelompok saya sendiri					

Lampiran 9**ANGKET HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU****(sebelum uji coba)**

Nama :

Kelas :

Isilah soal pilihan ganda dibawah ini dengan memberi silang (X) pada huruf a, b, c, d dengan benar!**Perhatikan bacaan berikut untuk mengisi soal nomor 1 sampai dengan nomor 5!**

Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki keberagaman budaya. Negara Indonesia memiliki banyak suku, banyak ras dan budaya yang sangat beragam. Salah satunya dikarenakan Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau. Pulau-pulau tersebut tersebar dari Sabang sampai merauke. Keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia ini menjadi salah satu kekayaan bangsa Indonesia di mata dunia.

Keberagaman budaya bangsa Indonesia membuat negara ini menjadi negara yang memiliki banyak sekali kesenian daerah contohnya seperti tarian daerah, pertunjukan daerah, rumah adat daerah, senjata daerah dan alat musik daerah. Setiap daerah mempunyai ciri khas tersendiri dalam setiap keseniannya. Bahkan di setiap daerah tidak sedikit yang mempunyai beberapa kesenian daerah sekaligus. Kesenian-kesenian daerah tersebut masih terjaga hingga sekarang.

Kesenian daerah di Indonesia sangat menarik sekali, contohnya adalah tarian-tarian yang berasal dari tiap daerahnya. Ada tari Bungong Jeumpa dari Aceh, tari Gambyong dan Jawa tengah, tari Kecak dari Bali, tari Kipas Pakarena dari Sulawesi Selatan, dan lain-lain banyak lagi. Contoh berikutnya adalah berupa pertunjukan daerah, seperti pertunjukan Reog dari Jawa Timur, pertunjukan Ketoprak dari Jawa Tengah, pertunjukan

Lenong dari DKI Jakarta, pertunjukan Wayang Kulit dari Yogyakarta, petunjukan Makyong dari Riau, dan lain sebagainya. Demikian beberapa contoh kesenian daerah yang sangat menarik yang berasal dari Indonesia. Kesenian daerah yang disukai oleh penduduk lokal maupun dari wisatawan manca negara.

1. Gagasan pokok dari paragraf pertama adalah
 - a. Indonesia adalah salah satu negara terkaya di Dunia
 - b. Indonesia kaya akan keberagaman budaya daerah
 - c. Budaya daerah Indonesia terbaik di dunia
 - d. Indonesia menjadi sumber keberagaman budaya di mata dunia

2. Contoh kesenian daerah di Indonesia menurut paragraf kedua adalah sebagai berikut, kecuali
 - a. Senjata daerah
 - b. Tarian daerah
 - c. Alat musik daerah
 - d. Pertunjukan daerah

3. Gagasan pokok pada paragraf ketiga adalah
 - a. Kesenian daerah di Indonesia disukai penduduk dunia
 - b. Kesenian daerah di Indonesia banyak berupa tarian daerah
 - c. Kesenian daerah di Indonesia seperti tarian dan pertunjukan sangat menarik
 - d. Tarian daerah dan pertunjukan daerah perlu dilestarikan penduduk Indonesia

4. Informasi yang tepat yang dapat diperoleh dari paragraf ketiga adalah
 - a. Pertunjukan Ketoprak berasal dari Jawa Barat
 - b. Pertunjukan Lenong dari Aceh
 - c. Tari Reog berasal dari Jawa Timur
 - d. Tari Kecak berasal dari Bali

5. Ide utama yang dibahas dalam sebuah bacaan dinamakan
 - a. Judul
 - b. Tema
 - c. Gagasan pokok
 - d. Alur

6. Keberagaman budaya di Indonesia harus disyukuri karena
 - a. Merupakan suatu kelemahan bangsa
 - b. Merupakan anugerah dari Tuhan
 - c. Menjadikan Indonesia negara adi kuasa
 - d. Membuat bangsa Indonesia ditakuti

7. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap
 - a. Menonjolkan budaya sendiri
 - b. menghargai budaya daerah lain
 - c. budaya luar daerah
 - d. Mencari budaya yang terbaik

8. Contoh sikap tidak mau menghargai keberagaman yang ada seperti
 - a. Menonton pertunjukan budaya daerah lain
 - b. Mencintai berbagai budaya daerah
 - c. Mau berteman hanya dengan satu suku
 - d. Menghargai budaya lain walau berbeda

9. Sebuah perbedaan yang terjadi akibat keragaman pendapat yang dimiliki oleh bangsa Indonesia tidak akan menjadi sebuah masalah dan justru akan menjadi sumber kekayaan bangsa itu sendiri apabila semua warga negara menjunjung tinggi suatu sikap yang
 - a. Pemaaf
 - b. Toleransi
 - c. Rendah Hati
 - d. Pemaarah

10. Kebudayaan bangsa bisa kita lestariakan dengan cara
 - a. Mengadakan hiburan pertunjukan tarian daerah
 - b. Membuat perbandingan kebudayaan antar daerah
 - c. Rutin mengundang musisi dari luar negeri
 - d. Mendatangkan warga asing untuk menilai budaya kita

11. Toleransi memiliki arti
 - a. Membiarkan dan menghargai
 - b. Mengekang

- c. Melarang
 - d. Fanatik
12. Walau memiliki banyak keberagaman dan perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu seperti dalam semboyan
- a. Bhineka Tunggal Ika
 - b. Tut Wuri Handayani
 - c. Ing Ngarsa Sung Tuladha
 - d. Negara Kertagama
13. Keberagaman berbagai macam seni dan budaya yang ada di Indonesia ternyata salah satunya telah membuat
- a. Negara lain turun mental menghadapi bangsa Indonesia
 - b. Warga asing datang untuk berwisata ke Indonesia
 - c. Negara-negara di dunia ingin merebut negara Indonesia
 - d. Merugikan Negara tetangga
14. Sikap yang tepat yang harus dimiliki oleh bangsa Indonesia saat menjaga keragaman bangsa Indonesia adalah
- a. Saling merasa budayanya yang paling unggul
 - b. Fanatik dengan budaya sendiri
 - c. Saling menghargai dan mendukung budaya dari daerah lain
 - d. Mengusulkan agar di adakan pemilihan satu budaya utama saja di Indonesia dan diunggulkan
15. Keberagaman suku dan budaya yang ada pada bangsa Indonesia ini merupakan sumber
- a. Penguat bangsa
 - b. Kemerosotan bangsa
 - c. Kerenggangan bangsa
 - d. Kemalasan bangsa
16. Indonesia memiliki berbagai macam budaya dari setiap daerahnya. Hal ini merupakan
- a. Kelemahan sebagai bangsa yang memiliki jumlah penduduk paling besar
 - b. Kekuatan bisnis yang bisa digunakan untuk kerjasama bangsa lain

- c. Hadiah dari yang diberikan oleh bangsa lain di dunia
- d. Anugerah dari Tuhan yang patut untuk kita syukuri

17. Berikut ini contoh keberagaman alat musik dari Indonesia, kecuali

....

- a. Kendang
- b. Tifa
- c. Kecapi
- d. Pianika

18. Sayur nangka yang sudah di masak beberapa hari yang biasa disebut Gudeg adalah nama makanan khas yang berasal dari daerah

- a. Papua
- b. Yogyakarta
- c. Purwokerto
- d. Denpasar

19. Dibawah ini adalah jenis makanan tradisional dari Indonesia, kecuali

- a. Bakpia
- b. Pecel
- c. Rendang
- d. Ramen

20. Sate adalah makanan khas yang berasal dari daerah

- a. Jawa
- b. Madura
- c. Padang
- d. Papua

21. Rendang merupakan salah satu makanan khas yang berasal dari daerah

- a. Minangkabau
- b. Sumatera barat
- c. Sulawesi timur
- d. Kalimantan barat

22. Nuwuw Sesat merupakan salah satu rumah adat yang berasal dari provinsi
- Jawa Tengah
 - Lampung
 - Sumatera Barat
 - Maluku
23. Bunyi berasal dari benda yang
- Diam
 - Bercahaya
 - Bergerak
 - Panas
24. Benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi dinamakan
- Nada bunyi
 - Sumber bunyi
 - Frekuensi bunyi
 - Irama bunyi
25. Bunyi tidak dapat merambat melalui
- Ruang hampa
 - Benda padat
 - Benda cair
 - Benda gas
26. Berikut ini adalah contoh sumber bunyi, kecuali
- Alat musik
 - Pita suara
 - Sirine kendaraan
 - Lampu jalan
27. Tinggi rendahnya bunyi dinamakan
- Irama
 - Nada
 - Not
 - music
28. Berikut ini adalah contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia, kecuali
- Benteng-bentengan

- b. Game Online
 - c. Gobak sodor
 - d. Petak Umpet
29. Indonesia adalah negara yang terdiri dari bangsa.
- a. Sedikit suku
 - b. satu suku
 - c. Jutaan suku
 - d. Banyak suku
30. Keberagaman yang dimiliki negara kita bukanlah sebuah kelemahan, namun bisa menjadi suatu
- a. Kekayaan bangsa
 - b. Kekurangan bangsa
 - c. Dasar negara
 - d. Alat berdebat
31. Santi berasal dari daerah yang mempunyai tarian daerah yaitu Gambyong dan memiliki rumah adat Joglo. Daerah asal Santi adalah ...
- a. Jawa timur
 - b. Nusa Tenggara Timur
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Jawa Tengah
32. Dibawah ini adalah beberapa jenis makanan serta tempat asalnya makanan tersebut. Manakah dibawah ini yang tepat
- a. Kulit lumpia dari Jawa Barat
 - b. Ketoprak dari Bengkulu
 - c. Soto buntut dari Sulawesi Tenggara
 - d. Rendang dari Sumatera Barat (Minangkabau)
33. Dibawah ini manakah benda yang dapat memantulkan bunyi yaitu
- a. Gabus, kertas dan karet
 - b. Kain, tisu dan tembok
 - c. Gabus, spon dan kasur
 - d. Kaca, tembok dan besi

34. Peredam bunyi merupakan suatu alat yang digunakan pada
- Kolam ikan
 - Musik Studio
 - Ruang mengajar
 - Terminal mikrolet
35. Asal bunyi berasal dari
- Hening
 - Sinar cahaya
 - Bergetar
 - Berenergi listrik
36. Pantulan bunyi yang masih bisa terdengar sebelum bunyi asli selesai dikirimkan ini dinamakan
- Nada
 - Gaung
 - Gema
 - Frekuensi
37. Sifat dari gema yaitu mampu terdengar
- Bersamaan dengan bunyi aslinya
 - Sebelum bunyi asli selesai di kirim
 - Beberapa jam setelah bunyi asli dikirim
 - Setelah bunyi asli dikirim
38. Gema dapat dan bahkan sering terjadi pada
- Toilet
 - Kolam pemancingan
 - Goa
 - Kelas
39. Gema biasanya dapat terjadi ketika jarak antara sumber bunyi dengan benda penghalangnya yaitu berada pada jarak
- Dua meter
 - Tidak dekat
 - Cukup jauh
 - Berpepetan
40. Sifat benda yang bisa meredam atau menyerap bunyi yaitu
- Lunak

- b. Keras
- c. Halus
- d. Tidak rata

Lampiran 13

UJI REABILITAS HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU (SEBEUM UJI COBA)

Table with 42 columns (No, Nama Peserta Didik, 1-40, Total skor) and 30 rows (1-30). It contains numerical data for each participant across 40 items, plus summary statistics at the bottom including means, p, q, pq, Tpq, and W-D values.

Lampiran 14

LAPORAN HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

A. IDENTITAS

Nama Sekolah : MI Ahmad Dahlan
 Kelas/Semester : V/I
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

B. VARIABEL

1. Variabel Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

a. Uji validitas

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	80%	32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
Invalid	20%	8	7, 10, 12, 19, 20, 24, 25, 28
Jumlah	100 %	40	

b. Koefisien Reliabilitas

Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
32	KR-20 = 0.76	Tinggi

c. Tingkat Kesukaran Butir Soal yang Valid

Interval Nilai	Indeks Kesukaran	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,30	Sukar	-	-	-
0,30 - 0,70	Sedang	29	90,62%	2, 4, 5, 6, 9, 11, 13, 14, 15,

				16, 17, 18, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
0,70 -1,00	Mudah	3	9,37%	1, 3, 8
Jumlah		32	100%	

d. Daya Pembeda Butir Soal yang Valid

Interval Nilai	Indeks Daya Pembeda	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,20	Jelek	-	-	-
0,20 - 0,40	Cukup	-	-	-
0,40 - 0,70	Baik	6	18,75%	1, 8, 33, 34, 35, 37
0,70 – 1,00	Sangat baik	26	81,25%	2, 3, 4, 5, 6, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 36, 38, 39, 40
Jumlah		32	100%	

2. Variabel Kreativitas Belajar.

Uji Validitas dan Koefisien Reliabilitas

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	75%	30	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 23, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40
Invalid	25%	10	1, 11, 14, 16, 21, 22, 24, 26, 29, 39
Jumlah	100%	40	
Reliabilitas		0,82	Sangat tinggi

Bogor, Juli 2020

Pembimbing Utama,


Ely Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510Mengetahui,
Pembimbing Pendamping,

Mira Mirawati, M.Pd.
NIK. 1.0212011589

Peneliti,


Fatia Nurul Azmi
NPM. 037116171

Lampiran 15

Instrumen Kreativitas Belajar (Setelah Uji Coba)

Nama :

Kelas :

Pengantar :

5. Angket ini digunakan untuk mengetahui kreativitas belajar
6. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran apapun
7. Isilah angket dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaanmu.
8. Periksa kembali sebelum angket diserahkan.

Petunjuk pengisian angket :

4. Isilah identitas terlebih dahulu
5. Bacalah dengan cermat pernyataan yang telah tersedia
6. Berikan tanda centrang (V) pada salah satu dari empat jawaban yang tersedia

Kriteria Jawaban :

5. Pilihan kata “selalu” apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
6. Pilihan kata “sering” apabila sering melakukan pernyataan
7. Pilihan kata “kadang-kadang” apabila kadang-kadang sering melakukan pernyataan
8. Pilihan kata “tidak pernah” apabila tidak pernah melakukan pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban (V)				
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Pernah	Tidak Pernah
1.	Saya menghasilkan kreasi yang baik dan diberikan kepada sekolah					

2.	Saya memiliki ide-ide cemerlang saat dikelas					
3	Saya senang mendengarkan pendapat orang lain					
4	Saya saya mengusulkan kepada guru untuk mengulang materi pelajaran yang belum dipahami					
5	Saya mempunyai cara untuk mengajak teman bermain saat belajar					
6	Saya akan meminta bantuan kepada teman dalam mengerjakan soal					
7	Saya senang membuat keterampilan					
8	Saya senang mengerjakan tugas kelompok, karena dapat memberikan banyak ide					
9	Saya menghafalkan materi ketika akan ulangan					
10	Saya memiliki ide yang cemerlang untuk membuat keterampilan					
11	Saya menggunakan alat lain ketika penggaris tidak ada					
12	Saya menanyakan jawaban yang benar kepada guru					
13	Saya ingin tahu dalam hal apapun					
14	Saya senang mencoba hal-hal baru					
15	Saya selalu berusaha ketika akan ujian semester					
16	Saya bersemangat dalam mengerjakan soal					
17	Saya merasa biasa saja terhadap hal-hal menarik					
18	Saya senang membuat keterampilan walaupun terkadang berbeda dengan aslinya					

19	Saya senang apabila belajar kelompok dengan teman-teman					
20	Saya mempelajari pengetahuan yang belum saya ketahui					
21	Saya tertarik terhadap pengetahuan baru					
22	Saya mengerjakan soal yang diberikan oleh guru di dalam kelas					
23	Saya mendapatkan pengetahuan yang di dapat dari orang lain					
24	Saya membuat catatan kecil ketika ulangan					
25	Saya berani dalam membuat kreasi					
26	Saya bangga dengan hasil karya saya sendiri					
27	Saya percaya dengan kemampuan saya sendiri					
28	Saya mampu menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi					
29	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru					
30	Saya memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah keterampilan yang saya inginkan					
31	Saya tetap mengerjakan soal walaupun soal itu belum saya pelajari					
32	Saya yakin akan jawaban yang saya lihat dari teman					

Lampiran 16**ANGKET HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU****(setelah uji coba)**

Nama :

Kelas :

Isilah soal pilihan ganda dibawah ini dengan memberi silang (X) pada huruf a, b, c, d dengan benar!**Perhatikan bacaan berikut untuk mengisi soal nomor 1 sampai dengan nomor 5!**

1. Gagasan pokok dari paragraf pertama adalah
 - a. Indonesia adalah salah satu negara terkaya di Dunia
 - b. Indonesia kaya akan keberagaman budaya daerah
 - c. Budaya daerah Indonesia terbaik di dunia
 - d. Indonesia menjadi sumber keberagaman budaya di mata dunia

2. Contoh kesenian daerah di Indonesia menurut paragraf kedua adalah sebagai berikut, kecuali
 - a. Senjata daerah
 - b. Tarian daerah
 - c. Alat musik daerah
 - d. Pertunjukan daerah

3. Gagasan pokok pada paragraf ketiga adalah
 - a. Kesenian daerah di Indonesia disukai penduduk dunia
 - b. Kesenian daerah di Indonesia banyak berupa tarian daerah
 - c. Kesenian daerah di Indonesia seperti tarian dan pertunjukan sangat menarik
 - d. Tarian daerah dan pertunjukan daerah perlu dilestarikan penduduk Indonesia

4. Informasi yang tepat yang dapat diperoleh dari paragraf ketiga adalah
 - a. Pertunjukan Ketoprak berasal dari Jawa Barat

- b. Pertunjukan Lenong dari Aceh
 - c. Tari Reog berasal dari Jawa Timur
 - d. Tari Kecak berasal dari Bali
5. Ide utama yang dibahas dalam sebuah bacaan dinamakan
- a. Judul
 - b. Tema
 - c. Gagasan pokok
 - d. Alur
6. Keberagaman budaya di Indonesia harus disyukuri karena
- a. Merupakan suatu kelemahan bangsa
 - b. Merupakan anugerah dari Tuhan
 - c. Menjadikan Indonesia negara adi kuasa
 - d. Membuat bangsa Indonesia ditakuti
7. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap
- a. Menonjolkan budaya sendiri
 - b. menghargai budaya daerah lain
 - c. budaya luar daerah
 - d. Mencari budaya yang terbaik
8. Contoh sikap tidak mau menghargai keberagaman yang ada seperti
- a. Menonton pertunjukan budaya daerah lain
 - b. Mencintai berbagai budaya daerah
 - c. Mau berteman hanya dengan satu suku
 - d. Menghargai budaya lain walau berbeda
9. Sebuah perbedaan yang terjadi akibat keragaman pendapat yang dimiliki oleh bangsa Indonesia tidak akan menjadi sebuah masalah dan justru akan menjadi sumber kekayaan bangsa itu sendiri apabila semua warga negara menjunjung tinggi suatu sikap yang
- a. Pemaaf
 - b. Toleransi
 - c. Rendah Hati
 - d. Pemaarah

10. Kebudayaan bangsa bisa kita lestariakan dengan cara
- Mengadakan hiburan pertunjukan tarian daerah
 - Membuat perbandingan kebudayaan antar daerah
 - Rutin mengundang musisi dari luar negeri
 - Mendatangkan warga asing untuk menilai budaya kita
11. Toleransi memiliki arti
- Membiarkan dan menghargai
 - Mengekang
 - Melarang
 - Fanatik
12. Walau memiliki banyak keberagaman dan perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu seperti dalam semboyan
- Bhineka Tunggal Ika
 - Tut Wuri Handayani
 - Ing Ngarsa Sung Tuladha
 - Negara Kertagama
13. Keberagaman berbagai macam seni dan budaya yang ada di Indonesia ternyata salah satunya telah membuat
- Negara lain turun mental menghadapi bangsa Indonesia
 - Warga asing datang untuk berwisata ke Indonesia
 - Negara-negara di dunia ingin merebut negara Indonesia
 - Merugikan Negara tetangga
14. Sikap yang tepat yang harus dimiliki oleh bangsa Indonesia saat menjaga keragaman bangsa Indonesia adalah
- Saling merasa budayanya yang paling unggul
 - Fanatik dengan budaya sendiri
 - Saling menghargai dan mendukung budaya dari daerah lain
 - Mengusulkan agar di adakan pemilihan satu budaya utama saja di Indonesia dan diunggulkan
15. Keberagaman suku dan budaya yang ada pada bangsa Indonesia ini merupakan sumber
- Penguat bangsa
 - Kemerosotan bangsa

- c. Kerenggangan bangsa
 - d. Kemalasan bangsa
16. Indonesia memiliki berbagai macam budaya dari setiap daerahnya. Hal ini merupakan
- a. Kelemahan sebagai bangsa yang memiliki jumlah penduduk paling besar
 - b. Kekuatan bisnis yang bisa digunakan untuk kerjasama bangsa lain
 - c. Hadiah dari yang diberikan oleh bangsa lain di dunia
 - d. Anugerah dari Tuhan yang patut untuk kita syukuri
17. Berikut ini contoh keberagaman alat musik dari Indonesia, kecuali
- a. Kendang
 - b. Tifa
 - c. Kecapi
 - d. Pianika
18. Sayur nangka yang sudah di masak beberapa hari yang biasa disebut Gudeg adalah nama makanan khas yang berasal dari daerah
- a. Papua
 - b. Yogyakarta
 - c. Purwokerto
 - d. Denpasar
19. Dibawah ini adalah jenis makanan tradisional dari Indonesia, kecuali
- a. Bakpia
 - b. Pecel
 - c. Rendang
 - d. Ramen
20. Sate adalah makanan khas yang berasal dari daerah
- a. Jawa
 - b. Madura
 - c. Padang
 - d. Papua

21. Santi berasal dari daerah yang mempunyai tarian daerah yaitu Gambyong dan memiliki rumah adat Joglo. Daerah asal Santi adalah ...
- Jawa timur
 - Nusa Tenggara Timur
 - Sulawesi Utara
 - Jawa Tengah
22. Dibawah ini adalah beberapa jenis makanan serta tempat asalnya makanan tersebut. Manakah dibawah ini yang tepat
- Kulit lumpia dari Jawa Barat
 - Ketoprak dari Bengkulu
 - Soto buntut dari Sulawesi Tenggara
 - Rendang dari Sumatera Barat (Minangkabau)
23. Dibawah ini manakah benda yang dapat memantulkan bunyi yaitu
- Gabus, kertas dan karet
 - Kain, tisu dan tembok
 - Gabus, spon dan kasur
 - Kaca, tembok dan besi
24. Peredam bunyi merupakan suatu alat yang digunakan pada
- Kolam ikan
 - Musik Studio
 - Ruang mengajar
 - Terminal mikrolet
25. Asal bunyi berasal dari
- Hening
 - Sinar cahaya
 - Bergetar
 - Berenergi listrik
26. Pantulan bunyi yang masih bisa terdengar sebelum bunyi asli selesai dikirimkan ini dinamakan
- Nada
 - Gaung
 - Gema
 - Frekuensi

27. Sifat dari gema yaitu mampu terdengar
- Bersamaan dengan bunyi aslinya
 - Sebelum bunyi asli selesai di kirim
 - Beberapa jam setelah bunyi asli dikirim
 - Setelah bunyi asli dikirim
28. Gema dapat dan bahkan sering terjadi pada
- Toilet
 - Kolam pemancingan
 - Goa
 - Kelas
29. Gema biasanya dapat terjadi ketika jarak antara sumber bunyi dengan benda penghalangnya yaitu berada pada jarak
- Dua meter
 - Tidak dekat
 - Cukup jauh
 - Berpepetan
30. Sifat benda yang bisa meredam atau menyerap bunyi yaitu
- Lunak
 - Keras
 - Halus
 - Tidak rata

Lampiran 19

Tabel Perhitungan Statistika Dasar

Deskriptif Data Hasil Penelitian Kreativitas Belajar dengan Hasil

Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Unsur Statistik	Variabel X	Variabel Y
Skor Minimum	82	50
Skor Maksimum	126	84
Rentang skor	44	34
Rata-Rata (Mean)	109,08	65.67
Median	110,00	66
Modus	112,00	71,85
Standar Deviasi (SD)	9,08	8,58
Varians(G^2)	82,5	73,6
Total Skor	6478	3970

1. Data skor hasil Kreativitas Belajar

Langkah yang ditempuh sebagai berikut :

a) Menentukan distribusi frekuensi

$$\text{Banyak data (n)} = 60$$

$$\text{Nilai maksimal} = 126$$

$$\text{Nilai minimal} = 82$$

$$\text{Range} = 44$$

$$\text{Banyak interval kelas (bk)} = 1 + 3,3 \log (60) = 6,86 = 7$$

$$\text{Panjang interval kelas} = \frac{r}{bk} = \frac{44}{7} = 6$$

b) Tabel distribusi frekuensi

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	f_{absolut}	$f_{\text{kumulatif}}$	$f_{\text{relative}} (\%)$
1	82 – 87	82,5 – 87,5	84,5	4	1	6,66
2	88 – 93	87,5 – 93,5	90,5	2	4	3,33
3	94 – 99	93,5 – 99,5	96,5	5	11	8,33
4	100 – 105	99,5 – 105,5	102,5	8	19	13,33
5	106 – 111	105,5 – 111,5	108,5	15	34	25
6	112 – 117	111,5 – 117,5	115,5	15	49	25
7	118 – 123	117,5 – 123,5	121,5	11	60	18,33
Jumlah				60	-	100 %

c) Rata-rata (mean)

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{Mean} = \frac{6478}{60} = 107,96$$

d) Mencari nilai tengah (Median)

$$Me = Bb + p \left(\frac{1/2 n - Fk}{f} \right)$$

$$Me = 105,5 + 6 \left(\frac{1/2 \cdot 60 - 8}{11} \right)$$

$$Me = 105,5 + 6 \left(\frac{30 - 8}{6} \right)$$

$$Me = 105,5 + 6 \left(\frac{22}{6} \right)$$

$$Me = 105,5 + 6 (3,66)$$

$$Me = 105,5 + 21,96$$

$$Me = 127,46$$

Keterangan :

Me = Median

Bb = Batas bawah

P = Panjang kelas

F = Frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f = Frekuensi

e) Modus

$$MO = Bb + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$MO = 105,5 + 6 \left(\frac{7}{7 + 0} \right)$$

$$MO = 105,5 + 6 \left(\frac{7}{7} \right)$$

$$MO = 105,5 + 6 (1)$$

$$MO = 105,5 + 6$$

$$MO = 111,5$$

Keterangan :

MO = Modus

b = Batas bawah kelas modus

p = Selisih frekuensi kelas modus

b_1 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sebelum kelas modus

b_2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sesudah kelas modus

f) Varians sampel dan standar deviasi

$$G^2 = \frac{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{n(n-1)}$$

$$G^2 = \frac{60.268426 - (3970)^2}{60(60-1)}$$

$$G^2 = \frac{16105560 - 15760900}{60(59)}$$

$$G^2 = \frac{344660}{3540}$$

$$G^2 = 97,36$$

$$SD = \sqrt{G^2}$$

$$SD = \sqrt{97,36}$$

$$SD = 9,86 = 9$$

Keterangan :

G^2 = Varians sampel

S = Standar Deviasi

2. Data skor Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya

Bangsaku

Langkah yang ditempuh sebagai berikut :

a) Menentukan distribusi frekuensi

Banyak data (n) = 60

Nilai maksimal = 91

Nilai minimal = 46,87

Range = 44

Banyak interval kelas (bk) = $1 + 3,3 \log (60) = 6,86 = 7$

Panjang interval kelas = $\frac{r}{bk} = \frac{44}{7} = 6,28 = 7$

b) Tabel distribusi frekuensi

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	f_{absolut}	$f_{\text{kumulatif}}$	$f_{\text{relative}} (\%)$
----	----------------	-------------	--------------	----------------------	------------------------	----------------------------

1	50 – 55	50,5 – 55,5	52,5	10	7	16,66
2	56 – 61	55,5 – 61,5	59,5	8	18	13,33
3	62 – 67	61,5 – 67,5	65,5	14	32	23,33
4	68 – 73	67,5 – 73,5	71,5	16	48	26,66
5	74 – 79	73,5 – 79,5	77,5	7	55	11,66
6	80 – 85	79,5 – 85,5	84,5	3	58	5
7	86 – 91	85,5 – 91,5	89,5	2	60	3,33
Jumlah				60	-	100 %

c) Rata-rata (mean)

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{Mean} = \frac{3970}{60} = 66,16 = 66$$

d) Mencari nilai tengah (Median)

$$Me = Bb + p \left(\frac{1/2 n - Fk}{f} \right)$$

$$Me = 67,5 + 7 \left(\frac{1/2 \cdot 60 - 32}{16} \right)$$

$$Me = 67,5 + 7 \left(\frac{30 - 32}{16} \right)$$

$$Me = 67,5 + 7 \left(\frac{-2}{16} \right)$$

$$Me = 67,5 + 7 (-0,125)$$

$$Me = 74,5 + -0,125$$

$$Me = 74,37 = 74$$

Keterangan :

Me = Median

Bb = Batas bawah

P = Panjang kelas

F = Frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f = Frekuensi

e) Modus

$$MO = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$MO = 67,5 + 7 \left(\frac{2}{2 + 9} \right)$$

$$MO = 67,5 + 7 \left(\frac{2}{11} \right)$$

$$MO = 67,5 + 7 (0,36)$$

$$MO = 67,5 + 2,52$$

$$MO = 70,02$$

Keterangan :

MO = Modus

b = Batas bawah kelas modus

p = Selisih frekuensi kelas modus

b_1 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sebelum kelas modus

b_2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sesudah kelas modus

f) Varians sampel dan standar deviasi

$$G^2 = \frac{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{n(n-1)}$$

$$G^2 = \frac{60.706080 - (6478)^2}{60(60-1)}$$

$$G^2 = \frac{42364800 - 41964484}{60(59)}$$

$$G^2 = \frac{400316}{3540}$$

$$G^2 = 113,08$$

$$SD = \sqrt{G^2}$$

$$SD = \sqrt{113,08}$$

$$SD = 10,63$$

Keterangan :

G^2 = Varians sampel

S = Standar Deviasi

Lampiran 20

Perhitungan Analisis Regresi Linear Variabel Kreativitas Belajar (X) dan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku (Y)

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	82	50	6724	2500	4100
2	82	50	6724	2500	4100
3	82	50	6724	2500	4100
4	82	50	6724	2500	4100
5	90	51	8100	2601	4590
6	90	51	8100	2601	4590
7	95	53	9025	2809	5035
8	95	53	9025	2809	5035
9	95	55	9025	3025	5225
10	99	55	9801	3025	5445
11	99	56	9801	3136	5544
12	100	56	10000	3136	5600
13	101	56	10201	3136	5656
14	102	56	10404	3136	5712
15	103	56	10609	3136	5768
16	104	60	10816	3600	6240
17	104	60	10816	3600	6240
18	104	60	10816	3600	6240
19	105	63	11025	3969	6615
20	106	63	11236	3969	6678
21	106	63	11236	3969	6678
22	106	63	11236	3969	6678
23	106	63	11236	3969	6678
24	107	66	11449	4356	7062
25	108	66	11664	4356	7128
26	109	66	11881	4356	7194
27	109	66	11881	4356	7194
28	110	66	12100	4356	7260
29	110	66	12100	4356	7260
30	110	66	12100	4356	7260
31	110	66	12100	4356	7260
32	110	66	12100	4356	7260
33	111	69	12321	4761	7659
34	111	69	12321	4761	7659

35	112	69	12544	4761	7728
36	112	69	12544	4761	7728
37	112	69	12544	4761	7728
38	112	69	12544	4761	7728
39	112	69	12544	4761	7728
40	112	69	12544	4761	7728
41	113	69	12769	4761	7797
42	113	72	12769	5184	8136
43	113	72	12769	5184	8136
44	116	72	13456	5184	8352
45	116	72	13456	5184	8352
46	116	72	13456	5184	8352
47	116	72	13456	5184	8352
48	116	73	13456	5329	8468
49	117	75	13689	5625	8775
50	118	75	13924	5625	8850
51	119	75	14161	5625	8925
52	119	75	14161	5625	8925
53	119	75	14161	5625	8925
54	120	75	14400	5625	9000
55	120	78	14400	6084	9360
56	121	80	14641	6400	9680
57	122	82	14884	6724	10004
58	123	85	15129	7225	10455
59	123	91	15129	8281	11193
60	123	91	15129	8281	11193
Total Skor	6478	3970	706080	268426	434441

Lampiran 21

Perhitungan Regresi Linear Variabel X dan Y

Model Regresi $\hat{Y} = -a + bx$

Diketahui:

$$\sum XY = 434441 \quad \sum Y = 3970 \quad N = 60$$

$$\sum X = 6478 \quad \sum X^2 = 706080$$

$$\begin{aligned} 1. \quad b &= \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum Y)}{n\sum x^2 - (\sum X)^2} \\ &= \frac{60 \times 434441 - (6478)(3970)}{60 \times 706080 - (6478)^2} \\ &= \frac{26060580 - 25717660}{42364800 - 41964484} \\ &= \frac{342920}{400316} \\ &= 0,85 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \quad a &= \frac{(\sum y) - b(\sum x)}{n} \\ &= \frac{(3970) - 0,85(6478)}{60} \\ &= \frac{3970 - 5506,3}{60} \\ &= \frac{1536,3}{60} \\ &= 25,60 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh konstanta :

a = 25,60 dan koefisien b = 0,85 dengan demikian pengaruh interaksi sosial terhadap motivasi belajar dalam bentuk persamaan regresi $\hat{Y} = 25,60 + 0,85 (X)$

Lampiran 22

Uji Normalitas Galat Baku Taksiran

1. X_i = Skor data galat baku taksiran ($Y - \hat{Y}$)
2.
$$SD = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}} = \sqrt{\frac{60(706080) - (6478)^2}{60(60-1)}} = \sqrt{\frac{42364800 - 41964484}{3540}}$$

$$= \sqrt{\frac{400316}{3540}} = \sqrt{113,0836} = 10,63$$
3. $Z_i = \frac{X - \bar{X}}{SD} = \frac{82 - 107,9}{10,63} = -2,43$ (Contoh untuk data pertama)
4. Z_{tab} , menentukan Z_{tabel} menggunakan Tabel Z. Contoh peluang untuk data pertama yakni data dari koordinat baris ke -2.4 kolom ke 3 yaitu diperoleh 0.4925. Data selanjutnya menggunakan data yang sama.
5. $F(Z_i)$ = Harga peluang
 - Bernilai Z_i negatif, maka $F(Z_i) = 0,5 - \text{nilai } Z_{tabel}$
 - Bernilai Z_i positif, maka $F(Z_i) = 0,5 + \text{nilai } Z_{tabel}$

Contoh peluang untuk data pertama, karena nilai $Z_i = -2,43$ maka luas di bawah kurva $Fz = 0,5 - 0,4925 = 0,0075$. Data selanjutnya menggunakan cara yang sama.
6. $S(Z_i)$ = Harga proporsi

Contoh proporsi data pertama: $S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N} = \frac{1}{60} = 0,016$. Data selanjutnya menggunakan cara yang sama.
7. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas (L_o) kedua variabel yang saya temukan adalah 0,100 Nilai ini didapatkan dari nilai tertinggi $|F(Z_i) - S(Z_i)|$
8. L_{hitung} maksimal = 0,100

$L_{\text{tabel}} = L_t$ pada tingkat kepercayaan 5% adalah:

$$L_t = \frac{0,886}{\sqrt{n}} = \frac{0,886}{\sqrt{60}} = \frac{0,886}{7,74} = 0,114$$

Jika L_{hitung} kurang dari L_{tabel} maka galat baku taksiran berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan metode Liliefors diperoleh L_{hitung} sebesar 0,100 dan L_{tabel} sebesar 0,114. Dengan demikian $L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}}$, sesuai dengan kriteria Uji Liliefors, maka dapat dikatakan variabel hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku (Y) dan variabel kreativitas belajar (X) berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan galat data $(Y - \hat{Y}_1)$ diperoleh nilai L_0 sebesar 0.100 sedangkan L_t dengan $N = 60$ taraf nyata 0,05 sebesar 0,114 karena $L_0 = 0,100 < L_t = 0,114$ maka terima H_0 yang berarti galat taksiran $(Y - \hat{Y}_1)$ berasal dari populasi yang distribusi normal.

Lampiran 24

Tabel Uji Homogenitas (Metode Fisher)

No	X	X ²	(X-X̄) ²	Y	Y ²	(Y - Ȳ) ²
1	82	6724	733.3264	50	2500	247.4329
2	82	6724	733.3264	50	2500	247.4329
3	82	6724	733.3264	50	2500	247.4329
4	82	6724	733.3264	50	2500	247.4329
5	90	8100	364.0464	51	2601	216.9729
6	90	8100	364.0464	51	2601	216.9729
7	95	9025	198.2464	53	2809	162.0529
8	95	9025	198.2464	53	2809	162.0529
9	95	9025	198.2464	55	3025	115.1329
10	99	9801	101.6064	55	3025	115.1329
11	99	9801	101.6064	56	3136	94.6729
12	100	10000	82.4464	56	3136	94.6729
13	101	10201	65.2864	56	3136	94.6729
14	102	10404	50.1264	56	3136	94.6729
15	103	10609	36.9664	56	3136	94.6729
16	104	10816	25.8064	60	3600	32.8329
17	104	10816	25.8064	60	3600	32.8329
18	104	10816	25.8064	60	3600	32.8329
19	105	11025	16.6464	63	3969	7.4529
20	106	11236	9.4864	63	3969	7.4529
21	106	11236	9.4864	63	3969	7.4529
22	106	11236	9.4864	63	3969	7.4529
23	106	11236	9.4864	63	3969	7.4529
24	107	11449	4.3264	66	4356	0.0729
25	108	11664	1.1664	66	4356	0.0729
26	109	11881	0.0064	66	4356	0.0729
27	109	11881	0.0064	66	4356	0.0729
28	110	12100	0.8464	66	4356	0.0729
29	110	12100	0.8464	66	4356	0.0729
30	110	12100	0.8464	66	4356	0.0729
31	110	12100	0.8464	66	4356	0.0729
32	110	12100	0.8464	66	4356	0.0729
33	111	12321	3.6864	69	4761	10.6929
34	111	12321	3.6864	69	4761	10.6929
35	112	12544	8.5264	69	4761	10.6929
36	112	12544	8.5264	69	4761	10.6929
37	112	12544	8.5264	69	4761	10.6929

38	112	12544	8.5264	69	4761	10.6929
39	112	12544	8.5264	69	4761	10.6929
40	112	12544	8.5264	69	4761	10.6929
41	113	12769	15.3664	69	4761	10.6929
42	113	12769	15.3664	72	5184	39.3129
43	113	12769	15.3664	72	5184	39.3129
44	116	13456	47.8864	72	5184	39.3129
45	116	13456	47.8864	72	5184	39.3129
46	116	13456	47.8864	72	5184	39.3129
47	116	13456	47.8864	72	5184	39.3129
48	116	13456	47.8864	73	5329	52.8529
49	117	13689	62.7264	75	5625	85.9329
50	118	13924	79.5664	75	5625	85.9329
51	119	14161	98.4064	75	5625	85.9329
51	119	14161	98.4064	75	5625	85.9329
53	119	14161	98.4064	75	5625	85.9329
54	120	14400	119.2464	75	5625	85.9329
55	120	14400	119.2464	78	6084	150.5529
56	121	14641	142.0864	80	6400	203.6329
57	122	14884	166.9264	82	6724	264.7129
58	123	15129	193.7664	85	7225	371.3329
59	123	15129	193.7664	91	8281	638.5729
60	123	15129	193.7664	91	8281	638.5729
Jumlah	6478			3970		
Mean	107.97			66.17		
SD	10.63			9.87		
Fhit	1.07772					
Ftabel	4.006873					
Fhitung < Ftabel = Homogen						

Lampiran 25

PERHITUNGAN MANUAL UJI HOMOGENITAS

1. Menentukan Rata-rata

Dari data yang didapat:

$$\text{Rata-rata (mean) kelompok X} = \bar{X} = \frac{\sum X}{n} = \frac{6478}{60} = 107,96$$

Varian data Kelompok X:

$$S^2 = \left(\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} \right) = \frac{60.706080 - (6478)^2}{60(60-1)} = \frac{42364800 - 41964484}{60(59)} = 113,083$$

$$\text{Rata-rata (mean) Kelompok Y} = \bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{3970}{60} = 66,16$$

Varian data Kelompok Y:

$$S^2 = \left(\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} \right) = \frac{60.268426 - (3970)^2}{60(60-1)} = \frac{16105560 - 15760900}{60(59)} = \frac{344600}{3540} = 97,36$$

2. Menghitung F_{hitung}

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} \\ &= \frac{10,63}{8,87} \\ &= 1,07 \end{aligned}$$

Dari tabel distribusi F dengan pembilang $db_{pembilang} = k - 1 = 2 - 1 = 1$

dan $db_{penyebut} = n - k = 60 - 2 = 58$ serta taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka

diperoleh $F_{hitung} = 1,07 < F_{tabel} = 4,00$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ ragam dinyatakan homogen

Lampiran 26

TABEL MENGUJI KEBERARTIAN LINEARITAS HARGA-HARGA

UNTUK Mencari JK

No.	X	K	N	Y	Y ²	ΣY	A	B	A-B	XY
							ΣY ²	ΣY ² :N		
1	82			50	2500					4100
2	82			50	2500					4100
3	82			50	2500					4100
4	82	1	4	50	2500	200	40000	10000	30000	4100
5	90			51	2601					4590
6	90	2	2	51	2601	102	10404	5202	5202	4590
7	95			53	2809					5035
8	95			53	2809					5035
9	95	3	3	55	3025	161	25921	8640.333	17280.67	5225
10	99			55	3025					5445
11	99	4	2	56	3136	111	12321	6160.5	6160.5	5544
12	100	5	1	56	3136	56	3136	3136	0	5600
13	101	6	1	56	3136	56	3136	3136	0	5656
14	102	7	1	56	3136	56	3136	3136	0	5712
15	103	8	1	56	3136	56	3136	3136	0	5768
16	104			60	3600					6240
17	104			60	3600					6240
18	104	9	3	60	3600	180	32400	10800	21600	6240
19	105	10	1	63	3969	63	3969	3969	0	6615
20	106			63	3969					6678
21	106			63	3969					6678
22	106			63	3969					6678
23	106	11	4	63	3969	252	63504	15876	47628	6678
24	107	12	1	66	4356	66	4356	4356	0	7062
25	108	13	1	66	4356	66	4356	4356	0	7128
26	109			66	4356					7194
27	109	14	2	66	4356	132	17424	8712	8712	7194
28	110			66	4356					7260
29	110			66	4356					7260
30	110			66	4356					7260
31	110			66	4356					7260
32	110	15	5	66	4356	330	108900	21780	87120	7260
33	111			69	4761					7659
34	111	16	2	69	4761	138	19044	9522	9522	7659
35	112			69	4761					7728
36	112			69	4761					7728
37	112			69	4761					7728
38	112			69	4761					7728
39	112			69	4761					7728
40	112	17	6	69	4761	414	171396	28566	142830	7728
41	113			69	4761					7797
42	113			72	5184					8136
43	113	18	3	72	5184	213	45369	15123	30246	8136
44	116			72	5184					8352
45	116			72	5184					8352
46	116			72	5184					8352
47	116			72	5184					8352
48	116	19	5	73	5329	361	130321	26064.2	104256.8	8468
49	117	20	1	75	5625	75	5625	5625	0	8775
50	118	21	1	75	5625	75	5625	5625	0	8850
51	119			75	5625					8925
51	119			75	5625					8925
53	119	22	3	75	5625	225	50625	16875	33750	8925
54	120			75	5625					9000
55	120	23	2	78	6084	153	23409	11704.5	11704.5	9360
56	121	24	1	80	6400	80	6400	6400	0	9680
57	122	25	1	82	6724	82	6726	6726	0	10004
58	123			85	7225					10455
59	123			91	8281					11193
60	123	26	3	91	8281	267	71289	23763	47526	11193
Jumlah	6478	351	60	3970	268426	3970	871928	268389.5	603538.5	434441

Lampiran 27

PERHITUNGAN MANUAL REGRESI DAN KORELASI VARIABEL X DAN Y UJI SIGNIFIKANSI

1. Jumlah Kuadrat Total

$$JK = \sum Y^2 = 268426$$

2. Jumlah Kuadrat Regresi a

$$\begin{aligned} JK(a) &= \frac{(\sum Y)^2}{N} \\ &= \frac{(3970)^2}{60} \\ &= \frac{15760900}{60} \\ &= 262681,66 \end{aligned}$$

3. Jumlah Kuadrat Regresi b terhadap a

$$\begin{aligned} JK(b/a) &= b \left(\sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n} \right) \\ &= 0,85 \left(434441 - \frac{6478 \times 3970}{60} \right) \\ &= 0,85 (434441 - 428627,6) \\ &= 0,85 (5813,4) \\ &= 4941,3 \end{aligned}$$

4. Jumlah Kuadrat Sisa

$$\begin{aligned} JK_{(res)} &= JK - JK(a) - JK(b/a) \\ &= 268426 - 262681,66 - 4941,3 \\ &= 802,95 \end{aligned}$$

5. Jumlah Regresi Galat

$$JK_{(e)} = \sum A-B = 871928 - 268389,5 = 603538,5$$

6. Jumlah Tuna Cocok

$$\begin{aligned} JK_{(tc)} &= JK_{(res)} - JK_{(e)} \\ &= 802,95 - 603538,5 \\ &= -602735,55 \end{aligned}$$

7. Derajat Kebebasan Tuna Cocok

$$dK_{(tc)} = K - 2 = 26 - 2 = 24$$

8. Derajat Kebebasan Galat

$$dK_{(e)} = n - K = 60 - 24 = 36$$

9. Rata-rata Kebebasan Tuna Cocok

$$\begin{aligned} RJK_{(tc)} &= \frac{JK_{(tc)}}{dk_{(tc)}} \\ &= \frac{-602735,55}{24} \\ &= -25113,98 \end{aligned}$$

10. Jumlah Rata-rata Kuadrat Galat

$$\begin{aligned} RJK_{(e)} &= \frac{JK_{(e)}}{dk_{(e)}} \\ &= \frac{603538,5}{36} \\ &= 16764,95 \end{aligned}$$

11. Jumlah Rata-rata Kuadrat Total

$$\begin{aligned} RJK_{(res)} &= \frac{JK_{(res)}}{n-2} \\ &= \frac{802,95}{58} \\ &= 13,84 \end{aligned}$$

12. Menguji Linearitas

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{RJK_{(tc)}}{RJK_{(e)}} \\ &= \frac{-25113,98}{16764,95} \\ &= -1,49 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F_{\{(1-\alpha)(dk_{(tc)}, dk_{(e)})\}} \\ &= F_{\{(1-0,05)(dk=k-2, dk=n-k)\}} \\ &= F_{\{(1-0,05)(dk = 26 - 2 = 24, dk = 60 - 21 = 32)\}} \end{aligned}$$

$$= F \{(0,95) (dk_{(tc)} =24, dk_{(e)} =36)\}$$

$$dk_{\text{pembilang}} = 24 , dk_{\text{penyebut}} = 36$$

$$0,05 = 1,82$$

13. Menguji Signifikasi

$$\begin{aligned} F_{\text{hitung}} &= \frac{RJK_{\text{reg}(b/a)}}{RJK_{\text{(res)}}} \\ &= \frac{4941,3}{13,84} \\ &= 357,03 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{\text{tabel}} &= F\{(1-\alpha)(dk_{\text{reg}(b/a)}, dk_{\text{(res)}})\} \\ &= F \{(1-0,05)(dk_{\text{reg}(b/a)}=1, dk_{\text{(res)}}= 70)\} \\ &= F \{(0,95)(1,70)\} \end{aligned}$$

Cara mencari F_{tabel} : angka 1 = pembilang

angka 70 = penyebut

$$0,05 = 3,98$$

Lampiran 28

ANOVA Regresi

Sumber varians	Dk (df)	JK	RJK	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Total	60	268426			0,05	
Koefisien (a)	1	262681,66	-25113,98	35,70	3,98	Signifikan
Koefisien (b/a)	1	4941,3	16764,95			
Sisa residu	58	802,95	13,84			
Tuna cocok	24	-602735,55	-25113,98	-1,49	1,82	Linear
Galat (error)	36	603538,5	16764,95			

Lampiran 29

Tabel derajat koefisien determinasi

No.	X	Y	$\hat{Y} = (3,64 + 0,66x)$	$Y - \hat{Y}$	$Y - \bar{Y}$	$(Y - \hat{Y})^2$	$(Y - \bar{Y})^2$
1	82	50	57.76	-7.76	-15.73	60.2176	247.4329
2	82	53	57.76	-4.76	-12.73	22.6576	162.0529
3	82	53	57.76	-4.76	-12.73	22.6576	162.0529
4	82	53	57.76	-4.76	-12.73	22.6576	162.0529
5	90	53	63.04	-10.04	-12.73	100.8016	162.0529
6	90	53	63.04	-10.04	-12.73	100.8016	162.0529
7	95	53	66.34	-13.34	-12.73	177.9556	162.0529
8	95	56	66.34	-10.34	-9.73	106.9156	94.6729
9	95	56	66.34	-10.34	-9.73	106.9156	94.6729
10	99	56	68.98	-12.98	-9.73	168.4804	94.6729
11	99	56	68.98	-12.98	-9.73	168.4804	94.6729
12	100	56	69.64	-13.64	-9.73	186.0496	94.6729
13	101	56	70.3	-14.3	-9.73	204.49	94.6729
14	102	56	70.96	-14.96	-9.73	223.8016	94.6729
15	103	59	71.62	-12.62	-6.73	159.2644	45.2929
16	104	59	72.28	-13.28	-6.73	176.3584	45.2929
17	104	59	72.28	-13.28	-6.73	176.3584	45.2929
18	104	59	72.28	-13.28	-6.73	176.3584	45.2929
19	105	63	72.94	-9.94	-2.73	98.8036	7.4529
20	106	63	73.6	-10.6	-2.73	112.36	7.4529
21	106	63	73.6	-10.6	-2.73	112.36	7.4529
22	106	63	73.6	-10.6	-2.73	112.36	7.4529
23	106	63	73.6	-10.6	-2.73	112.36	7.4529
24	107	66	74.26	-8.26	0.27	68.2276	0.0729
25	108	66	74.92	-8.92	0.27	79.5664	0.0729
26	109	66	75.58	-9.58	0.27	91.7764	0.0729
27	109	66	75.58	-9.58	0.27	91.7764	0.0729
28	110	66	76.24	-10.24	0.27	104.8576	0.0729
29	110	66	76.24	-10.24	0.27	104.8576	0.0729
30	110	66	76.24	-10.24	0.27	104.8576	0.0729
31	110	66	76.24	-10.24	0.27	104.8576	0.0729
32	110	66	76.24	-10.24	0.27	104.8576	0.0729
33	111	66	76.9	-10.9	0.27	118.81	0.0729
34	111	69	76.9	-7.9	3.27	62.41	10.6929
35	112	69	77.56	-8.56	3.27	73.2736	10.6929
36	112	69	77.56	-8.56	3.27	73.2736	10.6929
37	112	69	77.56	-8.56	3.27	73.2736	10.6929
38	112	72	77.56	-5.56	6.27	30.9136	39.3129
39	112	72	77.56	-5.56	6.27	30.9136	39.3129
40	112	72	77.56	-5.56	6.27	30.9136	39.3129
41	113	72	78.22	-6.22	6.27	38.6884	39.3129
42	113	72	78.22	-6.22	6.27	38.6884	39.3129
43	113	72	78.22	-6.22	6.27	38.6884	39.3129
44	116	72	80.2	-8.2	6.27	67.24	39.3129
45	116	72	80.2	-8.2	6.27	67.24	39.3129
46	116	72	80.2	-8.2	6.27	67.24	39.3129
47	116	72	80.2	-8.2	6.27	67.24	39.3129
48	116	73	80.2	-7.2	7.27	51.84	52.8529
49	117	75	80.86	-5.86	9.27	34.3396	85.9329
50	118	75	81.52	-6.52	9.27	42.5104	85.9329
51	119	75	82.18	-7.18	9.27	51.5524	85.9329
51	119	75	82.18	-7.18	9.27	51.5524	85.9329
53	119	75	82.18	-7.18	9.27	51.5524	85.9329
54	120	75	82.84	-7.84	9.27	61.4656	85.9329
55	120	78	82.84	-4.84	12.27	23.4256	150.5529
56	121	78	83.5	-5.5	12.27	30.25	150.5529
57	122	78	84.16	-6.16	12.27	37.9456	150.5529
58	123	78	84.82	-6.82	12.27	46.5124	150.5529
59	123	84	84.82	-0.82	18.27	0.6724	333.7929
60	123	91	84.82	6.18	25.27	38.1924	638.5729
Jumlah	6478	3977					
Mean	107.97	66.28					

Lampiran 30

Perhitungan Manual Korelasi Dan Reliabilitas Setelah Uji Coba

Diketahui:

$$\begin{aligned}\sum X &= 6478 & \sum X^2 &= 706080 & \sum XY &= 434441 \\ \sum Y &= 3970 & \sum Y^2 &= 268426 & N &= 60\end{aligned}$$

Koefisien Korelasi:

$$\begin{aligned}r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{((N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2))}} \\ &= \frac{60 \times 434441 - (6478)(3970)}{\sqrt{((60 \times 706080) - (6478)^2) \times (60 \times 268426 - (3970)^2)}} \\ &= \frac{26066460 - 25717660}{\sqrt{(42364800 - 41964484) \times (16105560 - 15760900)}} \\ &= \frac{342920}{\sqrt{(400316) \times (344660)}} \\ &= \frac{342920}{371447,05} \\ &= 0,92\end{aligned}$$

Koefisien Determinasi

$$\begin{aligned}KD &= r^2 \times 100\% \\ &= (0,92)^2 \times 100\% \\ &= 0,8464\end{aligned}$$

Koefisien korelasi 0,92 dikonsultasikan dengan tabel interpretasi

koefisien korelasi *person product moment* (r):

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat

0,800 – 1,000	Sangat Kuat
---------------	-------------

Berdasarkan tabel tersebut nilai koefisien korelasi $r = 0,92$ berada pada interval 0,800 – 1,000 yang berarti pengaruh sangat kuat.

Menguji Keberartian Koefisien Korelasi:

$$\begin{aligned}
 t_{\text{hitung}} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,62\sqrt{53-2}}{\sqrt{1-(0,62)^2}} \\
 &= \frac{0,62 \times 7,14}{\sqrt{1-0,38}} \\
 &= \frac{4,42}{\sqrt{0,62}} = \frac{4,42}{0,78} \\
 &= 17,86
 \end{aligned}$$

Harga $t_{\text{hitung}} = 17,86$ dibandingkan dengan $t_{\text{tabel}} (\alpha = 0,05) = 2,00$ pada $Dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ dengan syarat $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} (\alpha = 0,05) = 17,86 > 2,00$.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas belajar (X) terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku (Y)

Lampiran 31

NILAI – NILAI DISTRIBUSI F

{Nilai Persentil untuk Distribusi F (Fp : Baris atas ($\alpha = 0,05$), Baris bawah)}

($\alpha = 0,01$)}

Fp	v ₂ : k Pembeling																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	300	∞						
1	161	200	216	225	230	234	237	238	241	242	243	244	245	246	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254						
2	4052	4090	5403	5625	5764	5859	5928	5981	6022	6058	6082	6106	6129	6150	6169	6186	6203	6214	6228	6234	6238	6239	6241	6242						
3	18151	19100	19116	19235	19320	19383	19436	19483	19526	19565	19600	19631	19659	19684	19707	19727	19744	19759	19772	19783	19792	19799	19804	19808						
4	681	579	541	519	505	495	489	486	482	478	474	470	468	464	460	456	453	450	446	444	442	440	438	437						
5	1628	1327	1206	1139	1067	1007	1045	1027	1015	1005	998	990	982	977	972	968	965	962	958	955	952	947	938	929						
6	599	514	478	453	439	428	421	415	410	406	403	400	398	396	392	387	384	381	377	375	372	371	369	368	367					
7	1374	1022	928	875	835	807	788	780	772	760	752	739	731	723	714	709	702	699	694	690	686	682	678	674						
8	532	446	407	384	369	358	350	344	339	334	331	328	323	320	315	312	308	305	303	300	298	296	294	293						
9	512	428	388	363	348	337	329	323	318	313	310	307	302	298	293	290	286	282	280	277	276	273	272	271						
10	498	410	371	348	333	322	314	307	302	297	294	291	288	282	277	274	270	267	264	261	259	256	255	254						
11	484	398	359	336	320	309	301	295	290	286	282	279	274	270	265	261	257	253	250	247	245	242	241	240						
12	475	388	349	326	311	300	292	285	280	276	272	269	264	260	254	250	246	242	240	236	235	232	231	230						
13	467	380	341	318	302	292	284	277	272	268	263	260	255	251	246	242	238	234	232	228	228	224	222	221						
14	460	374	334	311	296	285	271	270	265	260	256	253	248	244	239	235	231	227	224	221	219	216	214	213						
15	454	368	328	306	290	279	270	264	259	255	251	248	243	239	233	229	225	221	218	216	212	210	208	207						
16	449	363	324	301	285	274	268	259	254	249	245	242	237	233	228	224	220	216	213	209	207	204	202	201						
17	445	359	320	298	281	270	262	255	250	245	241	238	233	229	223	219	215	211	208	204	202	199	197	196						
18	441	355	316	293	277	266	258	251	246	241	237	234	229	225	219	215	211	207	204	200	198	195	193	192						
19	438	352	313	290	274	263	255	248	243	238	234	231	226	222	216	212	207	203	199	196	194	191	189	188						
20	435	349	310	287	271	260	252	245	240	235	231	228	223	218	212	208	204	199	196	192	190	187	185	184						
21	432	347	307	284	268	257	249	242	237	232	228	225	220	215	209	205	200	196	193	189	187	184	182	181						
22	430	344	305	282	266	255	247	240	235	230	226	223	218	213	207	203	198	193	191	187	184	181	180	178						
23	428	342	303	280	264	253	245	238	232	228	224	220	214	210	204	200	196	191	188	184	182	179	177	176						

No. di Rangka	U. d. k. Pembalang																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.43	2.38	2.30	2.26	2.22	2.18	2.13	2.09	2.02	1.98	1.94	1.89	1.86	1.82	1.80	1.76	1.74	1.73	1.73
25	4.24	3.38	2.99	2.76	2.60	2.49	2.41	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.11	2.08	2.00	1.96	1.92	1.87	1.84	1.80	1.77	1.74	1.72	1.71	1.71
26	4.22	3.37	2.98	2.74	2.58	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.10	2.05	1.99	1.95	1.90	1.85	1.82	1.78	1.76	1.72	1.70	1.69	1.69
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.30	2.25	2.20	2.16	2.13	2.08	2.03	1.97	1.93	1.88	1.84	1.80	1.78	1.74	1.71	1.68	1.67	1.67
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.44	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.06	2.02	1.96	1.91	1.87	1.81	1.78	1.75	1.72	1.69	1.67	1.65	1.65
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.54	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.05	2.00	1.94	1.90	1.85	1.80	1.77	1.73	1.71	1.68	1.65	1.64	1.64
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.34	2.27	2.21	2.16	2.12	2.09	2.04	1.99	1.93	1.89	1.84	1.81	1.76	1.72	1.70	1.66	1.64	1.62	1.62
32	4.15	3.30	2.90	2.67	2.51	2.40	2.32	2.25	2.19	2.14	2.10	2.07	2.02	1.97	1.91	1.88	1.82	1.76	1.72	1.70	1.66	1.64	1.61	1.59	1.59
34	4.12	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.30	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.00	1.95	1.89	1.84	1.80	1.74	1.71	1.67	1.64	1.61	1.59	1.57	1.57
36	4.11	3.28	2.89	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.10	2.06	2.03	1.98	1.93	1.87	1.82	1.78	1.72	1.69	1.65	1.62	1.59	1.56	1.55	1.55
38	4.18	3.25	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.96	1.92	1.85	1.83	1.76	1.71	1.67	1.63	1.60	1.57	1.54	1.53	1.53
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.07	2.04	2.00	1.95	1.90	1.84	1.79	1.74	1.69	1.66	1.61	1.59	1.55	1.53	1.51	1.51
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.02	1.99	1.94	1.88	1.82	1.78	1.73	1.68	1.64	1.60	1.57	1.54	1.51	1.49	1.49
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.92	1.88	1.81	1.76	1.72	1.66	1.63	1.59	1.56	1.52	1.50	1.48	1.48
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.14	2.09	2.04	2.00	1.97	1.91	1.87	1.80	1.75	1.71	1.65	1.62	1.57	1.54	1.51	1.48	1.46	1.46
48	4.04	3.19	2.80	2.56	2.41	2.30	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.90	1.86	1.79	1.74	1.70	1.64	1.61	1.56	1.53	1.50	1.47	1.45	1.45
50	4.03	3.18	2.79	2.55	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.90	1.85	1.78	1.74	1.69	1.63	1.60	1.55	1.52	1.48	1.46	1.44	1.44
55	4.02	3.17	2.78	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.97	1.93	1.88	1.83	1.76	1.72	1.67	1.61	1.58	1.52	1.50	1.46	1.43	1.41	1.41
60	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.86	1.81	1.75	1.70	1.65	1.59	1.56	1.50	1.48	1.44	1.41	1.39	1.39
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.94	1.90	1.85	1.80	1.73	1.68	1.63	1.57	1.54	1.49	1.46	1.42	1.39	1.37	1.37
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.84	1.79	1.72	1.67	1.62	1.56	1.53	1.47	1.45	1.41	1.37	1.35	1.35
80	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.88	1.82	1.77	1.70	1.65	1.60	1.54	1.51	1.45	1.42	1.38	1.35	1.32	1.32
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.79	1.73	1.68	1.63	1.57	1.51	1.48	1.42	1.39	1.34	1.30	1.28	1.28
125	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.77	1.72	1.65	1.60	1.55	1.49	1.45	1.39	1.36	1.31	1.27	1.25	1.25
150	3.91	3.06	2.67	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.76	1.71	1.64	1.59	1.54	1.47	1.44	1.37	1.34	1.29	1.25	1.22	1.22
200	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26	2.14	2.05	1.98	1.92	1.87	1.83	1.80	1.74	1.69	1.62	1.57	1.52	1.45	1.42	1.35	1.32	1.28	1.22	1.19	1.19
400	3.86	3.02	2.62	2.39	2.23	2.12	2.03	1.96	1.90	1.85	1.81	1.78	1.72	1.67	1.60	1.54	1.49	1.42	1.38	1.32	1.28	1.22	1.16	1.13	1.13
1000	3.85	3.00	2.61	2.38	2.22	2.10	2.02	1.95	1.89	1.84	1.80	1.76	1.70	1.65	1.58	1.53	1.47	1.41	1.36	1.30	1.26	1.19	1.13	1.08	1.08
∞	3.81	2.99	2.60	2.37	2.21	2.09	2.01	1.94	1.88	1.83	1.79	1.75	1.69	1.64	1.57	1.52	1.46	1.40	1.35	1.29	1.24	1.17	1.11	1.00	1.00
∞	6.04	4.80	3.78	3.32	3.02	2.80	2.64	2.51	2.41	2.32	2.24	2.18	2.12	2.07	1.99	1.91	1.79	1.69	1.59	1.52	1.41	1.36	1.25	1.15	1.00

LAMPIRAN 32

NILAI – NILAI DISTRIBUSI t

t Table

cum. prob	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.80}$	$t_{.85}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
one-tail	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
two-tails	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%
	Confidence Level										

