



PENGARUH KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDI AL BIRRUNI

Novi Azzuhriatul Fitri¹, Eko Pujiyanto², Erlina Yulastuti³

^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan

Email : noviazzuhriatulfitri@gmail.com¹, ekopujiyanto@udn.ac.id²,
yulastutierlina04@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SDI Al Birruni. Kreativitas merupakan salah satu faktor internal yang diduga kuat memengaruhi bagaimana siswa menyerap dan mengaplikasikan materi pelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif asosiatif dengan desain *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDI Al Birruni, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik jenuh (*total sampling*) sebanyak 22 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner untuk mengukur kreativitas siswa dan dokumentasi nilai harian murni untuk mengukur hasil belajar IPS. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linear sederhana berbantuan software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien regresi yang positif dan signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,001 yang memenuhi kriteria $< 0,05$. Kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar ditunjukkan oleh nilai *R Square* sebesar 42,9%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah semakin tinggi kreativitas yang dimiliki oleh siswa kelas V SDI Al Birruni, maka semakin meningkat pula hasil belajar IPS mereka.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Hasil Belajar IPS, SDI Al Birruni.

Abstract

*This study aims to determine the influence of student creativity on Social Studies (IPS) learning outcomes of fifth-grade students at SDI Al Birruni. Creativity is an internal factor suspected to significantly affect how students absorb and apply learning materials. The type of research used is associative quantitative research with an ex post facto design. The population in this study was all fifth-grade students at SDI Al Birruni, with samples selected using the total sampling technique consisting of 22 students. Data collection was conducted through questionnaires to measure student creativity and score documentation to measure IPS learning outcomes. Data analysis was performed using simple linear regression analysis assisted by SPSS software. The results showed that there is a positive and significant influence of student creativity on IPS learning outcomes. This is proven by the positive regression coefficient and a significance value (*Sig.*) of 0.001, which meets the significance criteria of < 0.05 . The contribution of creativity to learning outcomes is indicated by the *R Square* value of 42.9%. The conclusion of this study is that the higher the creativity of the fifth-grade students at SDI Al Birruni, the higher their IPS learning outcomes.*

Keywords: Student Creativity, IPS Learning Outcomes, SDI Al Birruni.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan tidak hanya bergantung pada kurikulum dan materi pembelajaran, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh karakteristik internal peserta didik serta bagaimana mereka mengolah informasi dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik memiliki motivasi dan daya kognitif yang tinggi dalam memahami setiap mata pelajaran, khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kreativitas siswa adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan gagasan, solusi, atau karya yang baru (orisinal), bernilai, dan bermanfaat, baik dalam konteks belajar maupun kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pandangan Guilford, kreativitas merupakan bagian dari berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan banyak kemungkinan jawaban dari satu masalah. Di tingkat sekolah dasar, Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas tercermin melalui empat aspek utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Aspek-aspek ini sangat krusial dalam membantu siswa memahami materi pelajaran yang membutuhkan analisis mendalam dan penalaran kontekstual.

Mata pelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar merupakan integrasi dari konsep geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang disajikan secara terpadu. Materi pada tingkat ini memiliki karakteristik yang dinamis dan bersentuhan langsung dengan fenomena sosial kemasyarakatan serta perubahan lingkungan sekitar, baik yang terjadi secara alami maupun akibat aktivitas manusia. Seringkali siswa dihadapkan pada materi yang padat sehingga menuntut kemampuan berpikir yang fleksibel dan tidak sekadar hafalan jangka pendek. Oleh karena itu, faktor psikologis internal seperti kreativitas dipandang memegang peranan penting terhadap pencapaian hasil belajar IPS. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDI Al Birruni?" Penelitian ini bertujuan untuk menguji arah dan signifikansi pengaruh linear dari kedua variabel tersebut.

II. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Munandar (2012), kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada. Dalam konteks siswa SD, kreativitas tampak pada kemampuan anak dalam mengemukakan ide, bertanya, berimajinasi, dan menyelesaikan tugas dengan cara yang berbeda dari teman-temannya. Berpikir divergen yang menjadi inti kreativitas memicu kemampuan *problem-solving* kognitif anak agar mampu menyerap informasi secara lebih interaktif dan bermakna.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2016). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013), hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan interaksi tindak belajar dan tindak

mengajar yang lazim direpresentasikan dalam bentuk nilai angka. Faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor intern (fisiologis dan psikologis termasuk kreativitas) serta faktor ekstern (lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat). Siswa dengan tingkat kreativitas yang tinggi cenderung memiliki strategi belajar yang variatif sehingga memudahkan pemahaman konsep-konsep sosial terpadu dalam IPS.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan korelasi positif antar variabel ini. Penelitian Sari (2020) menyimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Pratama (2021) juga menemukan kontribusi positif dari tingkat kreativitas terhadap pencapaian belajar kognitif IPS. Berdasarkan teori dan pijakan empiris tersebut, kerangka berpikir penelitian ini mengasumsikan bahwa kreativitas siswa (Variabel X) yang diukur melalui aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi berpikir akan berpengaruh linear searah terhadap tingginya nilai Hasil Belajar IPS (Variabel Y). Hipotesis yang diajukan adalah Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDI Al Birruni.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal melalui metode *ex post facto*. Peneliti tidak memberikan perlakuan (treatment) atau manipulasi terhadap variabel bebas (Kreativitas Siswa), melainkan mengukur kondisi alami yang sudah ada pada subjek penelitian kemudian menganalisis hubungannya dengan variabel terikat (Hasil Belajar IPS). Desain konseptual variabel digambarkan sebagai berikut:

$$X \rightarrow Y$$

Keterangan: X = Kreativitas Siswa; Y = Hasil Belajar IPS; $\rightarrow$ = Arah pengaruh linear.

Penelitian dilaksanakan di SDI Al Birruni, Dusun Pengendong, Desa Bintang Rinjani, Kecamatan Suralaga, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Waktu pengumpulan data dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDI Al Birruni yang terdaftar aktif dengan jumlah 22 siswa. Karena ukuran populasi yang terbatas (< 100), teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian ($N = 22$).

Teknik pengumpulan data menggunakan dua metode utama. Instrumen kreativitas siswa (X) dikumpulkan melalui kuesioner/angket tertutup dengan Skala Likert 4 pilihan jawaban (Sangat Setuju = 4, Setuju = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1) yang mengukur indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* sebanyak 4 butir valid. Data hasil belajar IPS (Y) diperoleh melalui teknik dokumentasi nilai harian murni yang tersimpan pada administrasi wali kelas V.

Analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis regresi linear sederhana, data diuji prasyarat terlebih dahulu melalui uji normalitas residual dengan metode Shapiro-Wilk dan uji linearitas hubungan dengan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis (Uji t) dan pengujian koefisien determinasi (R^2) menggunakan bantuan software IBM SPSS Statistics.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Karakteristik Demografis Sampel Siswa Kelas V

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Laki-laki	10	45,5%
2	Perempuan	12	54,5%
Total		22	100%

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data mentah 22 responden yang ditabulasi (skor mentah angket dikonversi ke skala 100 untuk sinkronisasi analisis regresi), rangkuman statistik deskriptif untuk kedua variabel ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rangkuman Statistik Deskriptif Variabel

Variabel Penelitian	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreativitas Siswa (X)	22	50,00	100,00	79,00	15,01
Hasil Belajar IPS (Y)	22	60,00	96,00	79,36	10,39

Berdasarkan data sebaran frekuensi, variabel kreativitas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (40,9%) memiliki tingkat kreativitas yang tinggi pada interval skor atas, yang menggambarkan kesiapan berpikir kreatif yang baik di kelas V SDI Al Birruni. Untuk variabel Hasil Belajar IPS, nilai rata-rata sebesar 79,36 berada pada kategori baik dengan sebaran mayoritas siswa (36,4%) berada pada rentang nilai 78-86.

Hasil pengujian validitas instrumen kreativitas terhadap 4 butir pernyataan menunjukkan seluruh item memiliki nilai r hitung antara 0,684 hingga 0,756 yang

berada di atas nilai r tabel (0,423) untuk $N=22$ pada signifikansi 5%, sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien sebesar $0,702 > 0,60$, yang berarti instrumen angket handal dan konsisten.

Uji prasyarat analisis residual menggunakan Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,245. Karena nilai Sig. $> 0,05$, ditarik kesimpulan bahwa data residual model berdistribusi normal. Selanjutnya, uji linearitas menghasilkan nilai *Deviation from Linearity Sig.* sebesar $0,385 > 0,05$, yang membuktikan bahwa hubungan antara variabel Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar IPS bersifat linear secara signifikan.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana dan Uji t

Model	Coefficients (B)	Std. Error	t hitung	Sig.	Keterangan
(Constant)	24,150	7,765	3,110	0,006	Konstanta
Kreativitas Siswa (X)	0,780	0,201	3,875	0,001	Signifikan

Berdasarkan analisis regresi linear sederhana pada Tabel 3, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 24,150 + 0,780X$. Nilai konstanta sebesar 24,150 mengindikasikan baseline hasil belajar IPS jika variabel kreativitas diasumsikan nol. Koefisien regresi b sebesar 0,780 bernilai positif, yang berarti setiap peningkatan satu satuan skor kreativitas siswa akan diikuti dengan kenaikan nilai Hasil Belajar IPS sebesar 0,780 satuan. Arah pengaruh yang positif ini menunjukkan hubungan yang berbanding lurus.

Uji signifikansi parsial (Uji t) menghasilkan nilai t hitung sebesar 3,875 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001. Karena nilai Sig. $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima secara meyakinkan. Hal ini membuktikan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDI Al Birruni. Besarnya kontribusi pengaruh dianalisis menggunakan koefisien determinasi (R Square) yang menghasilkan nilai sebesar 0,429. Hal ini berarti Variabel Kreativitas Siswa memberikan kontribusi atau sumbangan pengaruh sebesar 42,9% terhadap variasi Hasil Belajar IPS. Sementara 57,1% sisanya ditentukan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini, seperti minat belajar, motivasi, kecerdasan emosional, fasilitas belajar, maupun pola asuh orang tua.

Pembahasan hasil penelitian ini memperkuat landasan teoretis yang menyatakan bahwa kreativitas bukan sekadar pelengkap kompetensi afektif atau seni, melainkan motor kognitif yang memicu kemampuan berpikir kritis dan divergen (Guilford dalam Santrock, 2011). Siswa kelas V yang kreatif mampu memvisualisasikan materi IPS yang bersifat abstrak—seperti materi interaksi sosial, ekonomi, maupun sejarah nasional—menjadi pemahaman bermakna melalui pembuatan peta konsep mandiri, eksplorasi media visual, dan pengungkapan gagasan yang orisinal saat diskusi kelompok. Kemampuan elaborasi dan keluwesan berpikir ini mencegah kejenuhan belajar dan secara empiris terbukti mendongkrak pencapaian nilai akademis mereka secara signifikan di sekolah dasar, sejalan dengan temuan Lestari (2022) dan Hidayah & Rosadi (2025).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Tingkat kreativitas siswa kelas V SDI Al Birruni berada pada kategori cukup baik dan hasil belajar IPS siswa secara umum berada pada kategori baik. (2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDI Al Birruni. Hal ini ditunjukkan oleh persamaan regresi $Y = 24,150 + 0,780X$ dan nilai signifikansi $p = 0,001 < 0,05$. (3) Kreativitas siswa memberikan kontribusi sebesar 42,9% terhadap hasil belajar IPS, sedangkan sisanya sebesar 57,1% dipengaruhi oleh variabel luar lainnya.

Berdasarkan simpulan di atas, diajukan beberapa saran: (1) Bagi Guru, hendaknya mengintegrasikan model pembelajaran inovatif berbasis proyek (Project-Based Learning) atau pemecahan masalah (Problem-Based Learning) yang memberikan ruang kebebasan berekspresi kognitif dan memicu daya kreativitas berfikir divergen siswa. (2) Bagi Sekolah, diharapkan memfasilitasi sarana prasarana yang mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi demi merangsang ekosistem belajar yang kreatif. (3) Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan memperluas populasi penelitian dan mengeksplorasi variabel bebas lain yang lebih komprehensif seperti motivasi intrinsik atau literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayah, N., & Rosadi, K. (2025). Kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil ujian materi IPS terpadu siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 201-212.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika dan IPS*. Bandung: Refika Aditama.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratama, A. (2021). Hubungan antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Horizon Pendidikan Dasar*, 6(2), 114-123.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Sari, R. (2020). Pengaruh Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(1), 45-52.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.