

**HUBUNGAN KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR SISWA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMK NEGERI 4 PADANG**



Firmansyah

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

HUBUNGAN KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMK NEGERI 4 PADANG

Firmansyah

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi “Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 4 Padang” untuk persyaratan wisuda Periode September 2013 dan telah diperiksa /disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, Juli 2013

Pembimbing I



Dr. Yahya, M.Pd

Pembimbing II



Drs. Mediagus

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang: adakah hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa jurusan Desain Komunikasi Visual dan seberapa signifikan hubungan tersebut. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Sumber data yaitu data primer adalah jawaban angket tentang pernyataan indikator kreativitas yang diisi siswa, sedangkan data skunder adalah hasil belajar siswa kelas sampel, yaitu nilai siswa. Analisis data, pengujian hipotesis diolah menggunakan SPSS versi 18. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan sebesar 0,466. Di samping itu kreativitas berkontribusi positif sebesar 20,3% terhadap hasil belajar siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual.

Abstract

The purpose of this research is to know if there any relationship between students 'creativity to students' achievement in Visual Communication Design program and to know the significance of its relationship. This is correlation research. The prior data was got from questionnaire that had been indicated students' creativity. The secondary data was got from the students' achievement in sample group. The data was analyzed by using SPSS version 18. The finding shown that there is significance relationship in the number of 0,466 and the students' creativity gave positive contribution in the number of 20,3% to students' achievement in grade XI of Visual Communication Design program.

HUBUNGAN KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMK NEGERI 4 PADANG

Firmansyah¹, Yahya², Mediagus³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

The purpose of this research is to know if there any relationship between students 'creativity to students' achievement in Visual Communication Design program and to know the significance of its relationship. This is correlation research. The prior data was got from questionnaire that had been indicated students' creativity. The secondary data was got from the students' achievement in sample group. The data was analyzed by using SPSS version 18. The finding shown that there is significance relationship in the number of 0,466 and the students' creativity gave positive contribution in the number of 20,3% to students' achievement in grade XI of Visual Communication Design program.

Kata kunci: Kreativitas, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan individu dalam bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu dan membina serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan).

¹. Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2013.

². Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³. Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Dulu orang biasanya mengartikan anak berbakat sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi saja melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.

Dalam upaya mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia perlu dikembangkan iklim pembelajaran yang konstruktif bagi kreativitas siswa. Berdasarkan hal tersebut, kreativitas diharapkan akan mampu menunjang proses pendidikan sehingga akan mampu menciptakan hasil belajar yang baik.

Lingkungan pendidikan, terutama tingkat Sekolah Menengah Kejuruan, penyajian materi pelajaran sering lebih menggunakan metode ceramah dan interaksi satu arah dari pengajar ke siswa, penyajian ini memungkinkan pengajar untuk memberikan wawasan dan ilmu baru kepada siswa, akan tetapi banyak siswa yang tidak mampu mengikuti apa yang disampaikan oleh pengajar sehingga materi yang disampaikan tidak dipahami oleh siswa.

Kelemahan metode ini akan mengakibatkan kurang terasahnya kreativitas siswa karena tidak dibiasakan untuk mencari sendiri materi, melainkan hanya menunggu materi yang akan disampaikan oleh pengajar saja. Selain itu rasa ingin tahu yang rendah dimana siswa hanya menerima apa yang disampaikan saja. Bahkan tidak merasa tertantang, itu terlihat pada saat guru meminta pendapat para siswa, tidak banyak siswa yang berani mengeluarkan pendapatnya, bahkan banyak siswa yang diam. Ada pula siswa merasa takut

salah terhadap apa yang akan disampaikan, dan siswa lebih cenderung menilai gagasan temannya, daripada memberikan gagasan.

Ada pula siswa yang malas dalam mengerjakan tugas, baik tugas rumah maupun tugas berkarya, dalam tugas berkarya siswa lebih sering mengundur-undur waktu dalam menyelesaikan karya, sehingga saat tugas harus dikumpulkan untuk dinilai banyak siswa yang meminta tenggang waktu, jadinya karya yang dibuat tidak dikerjakan secara optimal dan ada pula meminta bantuan teman untuk mengerjakan karya tersebut. Sehingga nilai yang didapatkan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah yang menjadi pilihan favorit untuk meneruskan jenjang pendidikan, terutamanya bagi mereka yang berminat untuk mendalami seni (seni murni dan desain). Melihat perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, tidak sedikit mereka yang memilih jurusan desain komunikasi visual sebagai fokus pembelajar. Khususnya jurusan desain komunikasi visual sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan bagi calon tenaga kerja dituntut dapat menghasilkan tamatan yang berkualitas serta relevan dengan kebutuhan pasar kerja yang terus berkembang dan semua itu membutuhkan kreativitas dalam berinovasi menghasilkan karya-karya.

Berdasarkan pengamatan penulis dan pengalaman guru yang mengasuh siswa dalam jurusan Desain Komunikasi Visual terlihat masih rendahnya hasil belajar yaitu belum mencapai standar yang ditetapkan yakni kriteria ketuntasan minimum siswa, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ujian Siswa Kelas X DKV

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai < 75	Nilai > 75
X DKVA	28	69,44 %	30,55 %
X DKVB	28	69,23 %	30,77 %

Sumber: Nilai Siswa DKV SMK Tahun 2011-2012

Berdasarkan data tabel di atas dapat terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar tidak mencapai standar KKM dimana kelas X DKVA memperoleh nilai di bawah 75 sebesar 69,44% dan nilai di atas 75 sebesar 30,55% kemudian untuk kelas X DKVB juga masih rendah dengan peroleh nilai pada ujian akhir semesternya siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 sebesar 69,23% dan di atas 75 sebesar 30,77%.

Berdasarkan uraian di atas kreativitas dan hasil belajar merupakan hal yang saling berkaitan, dimana dalam proses pembelajaran hal tersebut harus ditumbuh kembangkan secara bersamaan agar terbentuknya suasana pembelajaran yang kreatif, dan efektif. Tetapi sejauh yang peneliti tahu di institusi ini belum pernah diteliti orang apakah memang ada keterkaitan kreativitas dengan hasil belajar siswa desain komunikasi visual.

Kreativitas adalah "hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Munandar, 2009 : 19). Dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang

sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan dan nilai.

Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh dari adanya proses pembelajaran, karena dari sesuatu yang dipelajari pasti ingin mendapatkan hasil yang optimal atau suatu prestasi pada diri seseorang. Menurut Sudjana (1982:22). "Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang dimiliki siswa atau mahasiswa setelah ia menerima pengalaman". Selanjutnya menurut Prayitno (1989:35). "Hasil belajar yaitu merupakan sesuatu yang dicapai atau yang dikuasai atau merupakan hasil dari proses belajar mengajar".

Dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan harus dilakukan dengan mengadakan evaluasi. Pengukuran hasil belajar peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran yang bersifat kuantitatif atau lebih sering menggunakan simbol-simbol angka. Hasil-hasil pengukuran yang berupa angka itu selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode statistik untuk pada akhirnya diberikan interpretasi secara kualitatif.

Desain komunikasi visual Menurut Widya (2005:5): "Komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian komunikasi) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan".

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang: Ada tidaknya hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa

jurusan Desain Komunikasi Visual SMK dan seberapa signifikan hubungan tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode kuantitatif dengan pendekatan analisis korelasional. Penelitian kuantitatif adalah Definisi, pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pernyataan untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka. Sugiyono (2012:8) menyatakan: “Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang primer dan sekunder. Data primer adalah Jawaban angket tentang pernyataan indikator kreativitas yng telah diisi oleh siswa, sedangkan data skunder adalah hasil belajar siswa kelas sampel, yaitu data nilai siswa dari wali kelas. Sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah siswa jurusan Desain Komunikasi Visual kelas XI SMK, tahun pelajaran 2012-2013 yang dipilih sebagai sampel, dan wali kelas untuk data hasil belajar siswa. Setelah data didapatkan, Analisis data, deskripsi data dan pengujian hipotesis diolah menggunakan SPSS versi 18.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan tentang: Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK. Lebih lengkapnya data dideskripsikan sesuai dengan variabel penelitian.

1. Kreativitas Siswa Kelas XI Desain Komunikasi Visual

Berikut ini akan dijelaskan deskripsi variabel kreativitas siswa (X) dengan menggunakan data angket dengan mengajukan 35 butir pernyataan. Seperti tabel berikut:

Tabel Distribusi Frekuensi Data Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Desain Komunikasi Visual

No.	Kelas Interval	Frekuensi F	Persen %
1	102 – 109	7	12,6
2	110 – 117	3	5,4
3	118 – 125	18	32,4
4	126 – 133	11	19,8
5	134 – 141	10	18
6	142 – 149	5	9
7	150 – 157	2	3,6
Jumlah		56	100
Rata-rata		126,7	
Median		125,5	
Maksimum		102	
Minimum		154	

Sumber: Hasil Olahan Data Primer 2013

Berdasarkan table di atas dapat dilihat skor rata-rata kreativitas belajar siswa 126,7 dari 56 siswa. Frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval 118 - 125 sebanyak 18 siswa dengan presentase 32,4%, selanjutnya pada kelas interval 126 - 133 sebanyak 11 siswa dengan presentase 19,8% dan frekuensi yang terendah pada kelas interval 150 -

157 sebanyak 2 siswa dengan presentase 3,6%. Selanjutnya, hasil analisis tingkat pencapai responden setiap indikator kreativitas siswa pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Pencapaian Respon Setiap Indikator Kreativitas

Indikator	Skor Ideal	Rata-rata	Pencapaian %	Kategori
1. Berpikir lancar	15	10,16	67,7	Sedang
2. Berpikir luwes	25	17,30	69,2	Sedang
3. Berpikir orisinal	5	2,96	53,8	Sangat Rendah
4. Keterampilan memerinci	15	10,70	71,3	Sedang
5. Berani mengambil resiko	20	15,0	75	Sedang
6. Rasa ingin tahu yang tinggi	20	12,5	62,5	Rendah
7. Imajinasi tinggi	15	11,5	76,7	Sedang
8. Merasa tertantang oleh kemajemukan	20	14,4	72	Sedang
9. Melahirkan karya sendiri	15	11,1	74	Sedang
10. Mempunyai rasa keindahan	25	21,1	84,4	Tinggi
Keseluruhan	175	126,7	72,4	Sedang

Sumber: Hasil Olahan Data Primer 2013

Tingkat pencapaian skor kreativitas siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual termasuk kategori baik dengan persentase 72,4%. Hasil ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK termasuk kategori **sedang**

Kesepuluh indikator di atas masih ada beberapa indikator yang masih di bawah standar kategori pencapaian, selebihnya termasuk kategori sedang, dan secara keseluruhan kreativitas siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK perlu ditingkatkan.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas XI Desain Komunikasi Visual

Pada variabel hasil belajar (Y) nilai yang diambil yaitu nilai ujian produktif semester satu siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual SMK tahun ajaran 2012/2013, sebanyak 56 siswa yang telah dijadikan sampel penelitian.

Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa
Kelas XI Desain Komunikasai Visual

No.	Rentangan skor	Frekuensi F	Persen %	Penilaian
1	81 – 90	17	30,6	Sangat tinggi
2	71 – 80	38	68,4	Tinggi
3	61 - 70	1	1,8	Sedang
4	51 - 60	-		Rendah
5	41 - 50	-		Sangat rendah
Jumlah		56	100	
Rata-rata		79,23		
Nilai Tengah		80		
Modus		80		
Maksimum		85		
Minimum		61		

Sumber: Hasil Olahan Data Primer 2013

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,23 dari 56 siswa. Frekuensi nilai yang tertinggi terdapat pada rentangan skor 71 - 80 sebanyak 38 siswa dengan persentase 68,4%, kategori penilain tinggi. Selanjutnya pada rentangan skor 81 - 90 sebanyak 17 siswa dengan persentase 30, 6% kategori penilaian tertinggi, rentangan skor 61 - 70 sebanyak 1 siswa dengan persentas 1,8% kategori penilaian sedang dan dijelaskan nilai maksimum diraih siswa yaitu 85, dan nilai minimum yaitu 61. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK dalam kategori tinggi.

3. Hasil Korelasi Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hubungan kreativitas dengan hasil belajar, untuk mengetahuinya dilakukan uji analisis korelasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel Analisis Correlations Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual

		Kreativitas	Hasil Belajar
Kreativitas	Pearson Correlation	1	,466**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	56	56
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,466**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	56	56

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel di atas menunjukkan koefisien korelasi antara kreativitas (X) dengan hasil belajar siswa (Y) sebesar 0,466 dengan harga signifikan probabilitas sebesar 0,000, berarti terdapat hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar.

Tabel Hasil Regresi Kreatifitas Siswa dengan Hasil Belajar

Model Summary ^b			
Model	R	R Square	Std. Error of the Estimate
1	,466 ^a	,203	2,859

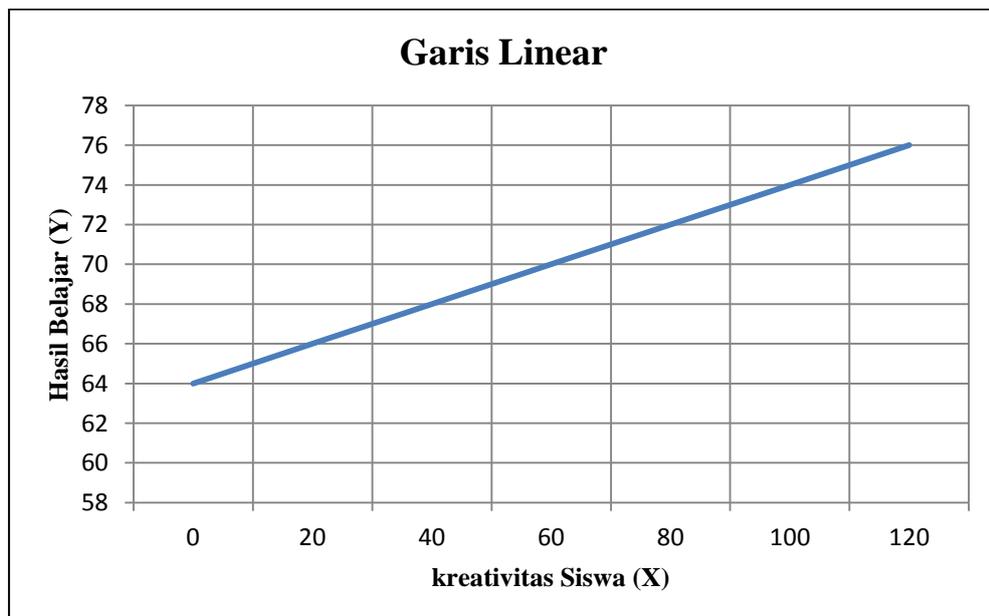
a. Predictors: (Constant), kreativitas

b. Dependent Variable: hasil belajar

Pada tabel di atas menunjukkan, bahwa koefisien korelasi antara variabel kreativitas siswa dengan hasil belajar siswa adalah 0,466 dengan $p < \alpha$ (0,005). Berdasarkan hasil penghitungan ini dapat dijelaskan

kreativitas siswa korelasi positif dan sangat signifikan dengan hasil belajar siswa dengan koefisien 0,203.

Selanjutnya untuk mengetahui bentuk hubungan, apakah bersifat prediktif atau tidak, maka dilakukan analisis regresi. Dari hasil analisis diperoleh model persamaan regresi $\hat{Y} = 64,536 + 0,116X$. Daya prediksi model regresi ini ditentukan oleh koefisien arah sebesar 0,116. Ini berarti bahwa setiap peningkatan kreativitas siswa sebesar 1 skala akan berkontribusi terhadap hasil belajar sebesar 0,116 skala. Sementara hasil belajar siswa sudah ada sebesar 64,536 skala tanpa kontribusi kreativitas siswa. Sebagai contoh, misalkan seorang siswa merasakan dampak dari kreativitas senilai 100 skala, maka hasil belajar siswa selanjutnya dapat diperkirakan sebesar $100 \times 0,116 + 64,536 = 76,136$. Ini dapat dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar Regresi Linear Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa

Dengan demikian hipotesis yang diajukan “kreativitas siswa berkontribusi terhadap hasil belajar siswa jurusan Desain Komunikasi Visual SMK” ini teruji empiris pada taraf kepercayaan 95%.

Selanjutnya dapat dipaparkan bahwa pengaruh atau kontribusi kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK sebesar 20,3% sedangkan 79,7% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di atas dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK pada umumnya sedang, dimana terlihat dari tingkat pencapaian respon siswa terhadap keseluruhan indikator kreativitas menunjukkan presentase sebesar **72,4%** termasuk dalam kategori **Sedang**.
2. Pada hasil belajar siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,23 dari 56 siswa. Frekuensi nilai ini terdapat pada rentangan skor 71 s.d 80 sebanyak 38 siswa dengan persentase 68,4%, ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual pada umumnya tinggi atau baik.
3. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa terdapatnya hubungan yang berarti atau signifikan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual yaitu sebesar 0,466. Regresi menunjukkan nilai R square sebesar 0,217, berarti bahwa pengaruh

keaktivitas siswa terhadap hasil belajar siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK sebesar 20,3% sedangkan 79,7% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Penemuan ini berarti semakin baik atau tinggi kreativitas siswa dalam proses pembelajaran maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru supaya dapat lebih berinovasi dalam proses pembelajaran, agar daya kreativitas siswa lebih terasah, sehingga meningkat kreativitas siswa, maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Perlunya menciptakan suasana atau iklim yang kondusif untuk pemikiran dan sikap kreatif.
2. Hendaknya siswa lebih meningkatkan kreativitasnya baik dalam proses pembelajaran maupun dalam lingkungan sehari-hari, melihat perkembangan zaman yang begitu pesat. Terlebih pada kreativitas hendaknya siswa menyadari akan pentingnya keaslian dari pemikiran itu sendiri untuk berinovasi, agar siswa dapat meniringi perkembangan zaman.
3. Peneliti agar lebih memperluas kajian yang lain dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang belum terungkap dalam penelitian ini.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Yahya, M.Pd. dan Pembimbing II Drs. Mediagus.

Daftar Rujukan

Munandar, Utami. 2009. *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nana, Sudjana . 1982. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*, Jakarta: P2LPK

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widya.2005. *Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.