

PENGARUH PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Ermawati Harahap¹⁾, Ahmad Zainy³⁾, Rahmad Fauzi²⁾, Ilham Sahdi Lubis³⁾

^{1,2,3,4}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2,3}Institut Pendidikan Tapanuli selatan

²Email : zainy.nasti@gmail.com

³Email : udauzi@gmail.com

⁴Email : ilhamsahdilubis@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 30 Juni 2022

Revisi, 5 Juni 2023

Diterima, 9 Januari 2024

Publish, 15 Januari 2024

Kata Kunci :

Konstruktivisme,

Kreativitas,

Belajar,

Metode,

Eksperimen

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pendekatan konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah. Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-shot Case Study*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.541 > 1.725$. Selanjutnya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu "Terdapat Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim".

This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Nama: Ahmad Zainy

Afiliasi: Institut Pendidikan Tapanuli selatan

Email: zainy.nasti@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar bisa bersaing dan sesuai dengan tuntutan di era globalisasi saat ini. Pendidikan juga merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar memiliki keterampilan dan pengetahuan. Oleh karena itu, Pendidikan berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa sehingga diperlukan pendidikan yang berkualitas untuk memajukan suatu bangsa. Salah satu tingkat pendidikan yang dapat ditempuh oleh siswa adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga tingkat satuan pendidikan yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM)

berkualitas dan kompeten di bidangnya. (Hamalik, 2017:34)

Untuk menjadikan siswa menjadi sumber daya manusia berkualitas dan siap bersaing maka siswa harus menguasai setiap pembelajaran di sekolah. Melalui proses pembelajaran potensi dan bakat siswa dapat dikembangkan. Kemudian dalam pembelajaran kreativitas belajar siswa juga sangat penting dikembangkan. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non-aptitude*, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas

merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan. Dengan kreativitas yang tinggi siswa akan mampu menjawab tantangan pembelajaran era globalisasi saat ini.

Namun berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan pada hari Selasa tanggal 26 April 2022 dengan guru mata pelajaran pemrograman dasar yaitu Ahmad Ibrahim, S.Kom diperoleh informasi salah satu permasalahan dalam pembelajaran adalah kreativitas siswa masih rendah dalam pembelajaran. Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran ditunjukkan dari kurang rasa ingin tahu yang luas dan mendalam terhadap materi yang disampaikan, kemudian siswa masih terlihat kesulitan memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu pokok permasalahan materi pelajaran, kurang memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas serta kurangnya kelancaran dalam menemukan alternatif jawaban dari tugas kelompok yang diberikan. Selanjutnya kreativitas siswa dalam belajar tergolong rendah ditunjukkan juga dengan hasil pencapaian ulangan harian siswa selama proses belajar pada pembelajaran pemrograman dasar masih ada yang belum tuntas dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75.

Permasalahan rendahnya kreativitas belajar siswa diduga disebabkan oleh beberapa faktor yang tergolong dalam faktor internal dan faktor eksternal seperti rendahnya dorongan dari orang tua untuk lebih giat dalam belajar, kurangnya daya imajinasi siswa untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang mendorong kreativitas siswa dalam belajar masih kurang dan metode dan model pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan. Menurut Riyanto (2018: 229) "Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analisis, kreativitas, dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinasi dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan." Dengan kreativitas yang tinggi siswa akan mampu menjawab tantangan pembelajaran saat ini seperti pertanyaan yang berbasis kontekstual dan melakukan pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan dalam pembelajaran. Menurut Budiarti (2020:68) "Ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: (1) waktu, (2) kesempatan menyendiri, (3) dorongan, (4) sarana, (5) lingkungan yang merangsang, (6) hubungan anak-orangtua yang tidak posesif, (7) cara mendidik anak, (8) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan."

Apabila kondisi rendahnya kreativitas belajar siswa dibiarkan terus menerus maka akan mengakibatkan mutu pendidikan semakin rendah sehingga akan berdampak kepada hasil belajar siswa yang akan terus menurun serta tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa melalui guru akan sulit tercapai. Permasalahan ini menuntut guru agar lebih mengoptimalkan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran di kelas XI TKJ. Hal ini dilakukan dengan tujuan dapat memperbaiki dan kreativitas belajar siswa sehingga tujuan disetiap pembelajaran dapat tercapai. Dengan demikian diperlukan suatu rancangan pendekatan pembelajaran yang menarik dan mampu mendorong kreativitas siswa dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pendekatan konstruktivisme.

Rusman (2018:132) menyatakan bahwa "Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum." Santi (2018:59) menyatakan bahwa "Melalui pendekatan konstruktivisme, guru membimbing para siswa untuk mengungkapkan gagasan tentang materi yang dipelajari dan diselidiki pada proses eksplorasi melalui tema yang telah disepakati antara guru dan siswa. Pendekatan konstruktivisme lebih menekankan pada bagaimana siswa belajar melalui interaksi sosial, dan pada pendekatan ini siswa menemukan konsep dalam pembelajaran melalui penyelidikan, pengumpulan data, penginterpretasian data melalui suatu kegiatan yang dirancang oleh guru. Dan dalam pendekatan pembelajaran konstruktivis ini siswa dapat mencari pengetahuan sendiri melalui suatu kegiatan pembelajaran seperti pengamatan, percobaan, diskusi, tanya jawab, membaca buku bahkan surfing di internet. (Nurdyansyah dan Fahyuni 2016:45)

Konstruktivisme merupakan suatu landasan dalam berpikir yakni dengan maksud bahwa pengetahuan dibangun oleh pembelajar sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Melalui pendekatan konstruktivisme, guru membimbing para siswa untuk mengungkapkan gagasan tentang materi yang dipelajari dan diselidiki pada proses eksplorasi melalui tema yang telah disepakati antara guru dan siswa. Pelaksanaan dalam pembelajaran ini memberikan kesempatan belajar dan bekerja pada anak secara kooperatif dalam kelompok.

1. Rumusan Masalah
Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah ada pengaruh pendekatan

konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah?"

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pendekatan konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah.

Dengan demikian pendekatan konstruktivisme diharapkan memberikan pengaruh terhadap permasalahan kreativitas belajar siswa sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah"**.

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah yang beralamat di Jalan Binanga-Gunungtua, Binanga, Kecamatan Barumon Tengah, Kabupaten Padang Lawas.

Metode merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh suatu tujuan atau pemecahan masalah yang dihadapi. Sugiyono (2010: 2) menyatakan bahwa, "Secara Umum metode penelitian di artikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu."

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian yaitu metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang dipakai peneliti adalah bentuk *pre-eksperimental designs One Shot Case Study*. Dengan demikian Adapun desain penelitian yang dipakai peneliti adalah bentuk *pre-eksperimental designs One Shot Case Study* menurut (Sugiyono 2010:75), yaitu merupakan desain penelitian dimana peneliti hanya melakukan satu kali treatment yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh untuk kemudian diadakan post-test.

Populasi dapat didefinisikan sebagai suatu himpunan yang terdiri dari orang, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda yang mempunyai kesamaan sifat. Rangkuti (2016:46) menyatakan bahwa, "Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian". Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah yang berjumlah 21 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah yang berjumlah 21 siswa.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan lembar angket untuk kedua variabel:

1. Observasi

Menurut (Siyoto, dkk 2015:143) "Observasi

adalah teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan". Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun yang menjadi observer adalah guru mata pelajaran.

2. Angket

Husein (2018:49) menyatakan bahwa, "Teknik angket merupakan suatu pengumpulan data dengan memberi atau menyebarkan daftar pertanyaan/pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut". Teknik Angket atau Kuesioner mempunyai kelebihan-kelebihan, antara lain: responden dapat lebih leluasa memberikan jawaban karena tidak ada hubungan antara peneliti dengan responden sehingga jawaban diberikan akan lebih baik karena dipikirkan secara matang. Angket digunakan untuk mengukur Y yang digunakan. Untuk melakukan analisis kedua variabel dilakukan dengan dua cara yakni analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Teknik analisis data dilakukan melalui SPSS versi 21.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terdapat hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat hasil sebagai berikut, yaitu:

a) Deskripsi Data Pendekatan Konstruktivisme di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan terhadap 21 siswa melalui SPSS dari hasil observasi yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Observasi pendekatan konstruktivisme

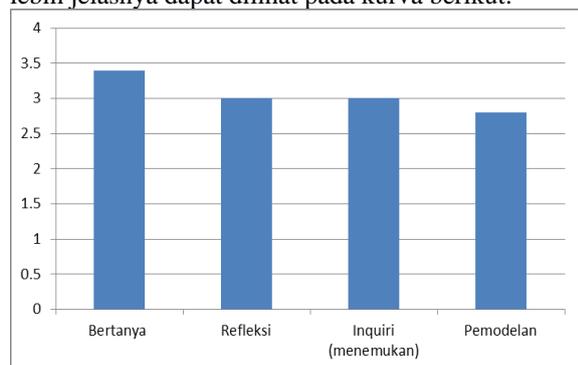
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		3.05
Median		3.00
Mode		3
Minimum		2
Maximum		4
Sum		61

Berdasarkan hasil data yang diperoleh diketahui bahwa skor tertinggi yang dicapai adalah 3 dan skor terendah adalah 2. Selanjutnya berdasarkan data tabel hasil output SPSS di atas, diketahui nilai rata-rata observasi yang dilakukan sebesar 3.05 yakni berada pada kategori baik. Sedangkan nilai tengah atau median dari perhitungan yang dilakukan pada lampiran diketahui sebesar 3.00 dan nilai yang sering muncul dari diperoleh sebesar 3.00. Selanjutnya pencapaian hasil angket untuk tiap indikator yang ditetapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Pencapaian Nilai Rata-rata Hasil Observasi Pendekatan Konstruktivisme pada tiap Indikator

No	Langkah-Langkah	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Bertanya	3.40	Sangat Baik
2	Refleksi	3.00	Baik
3	Inquiri (menemukan)	3.00	Baik
4	Pemodelan	2.80	Baik

Berdasarkan pencapaian hasil angket untuk tiap Indikator bertanya diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.40 berada pada kategori “sangat baik” artinya pada tahapan bertanya dalam pembelajaran melalui pendekatan konstruktivisme terlaksana dengan sangat baik. Adapun pencapaian paling rendah yaitu berada pada indikator pemodelan diperoleh nilai rata-rata sebesar 2.80 berada pada kategori “baik” artinya pada tahapan Inquiri (menemukan) dalam pembelajaran melalui pemodelan terlaksana dengan baik. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kurva berikut:



Gambar 1 Kurva Nilai Rata-rata Hasil Observasi Pendekatan Konstruktivisme pada tiap Indikator
b) Deskripsi Data Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah

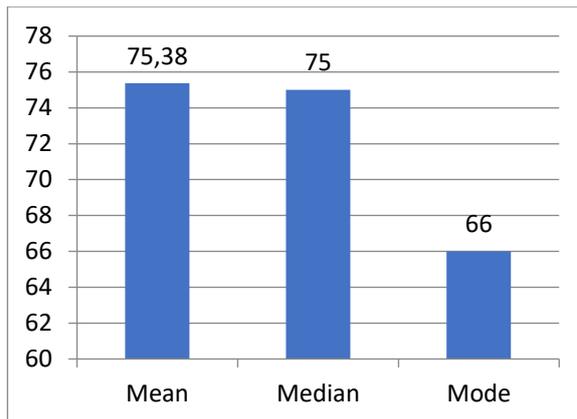
Selanjutnya hasil data yang dikumpulkan berikutnya melalui angket adalah terkait dengan kreativitas belajar siswa. Dari data yang dikumpulkan diperoleh skor tertinggi 93 sedangkan skor terendah adalah 60. Adapun hasil analisis yang dilakukan terhadap data yang dikumpulkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Hasil Angket Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		75.38
Median		75.00
Mode		66(a)
Range		33
Minimum		60
Maximum		93
Sum		1583

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 22

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata atau mean yang dicapai dari angket yang dijawab oleh siswa diperoleh sebesar 75.38. Adapun nilai tengah atau median yang diperoleh sebesar 75.00, dan modus yang dicapai adalah 66. Pencapaian nilai rata-rata hasil angket yang dikumpulkan setelah dianalisis diketahui berada pada kategori “Baik” artinya kreativitas belajar siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah berada pada kategori baik. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kurva berikut ini :



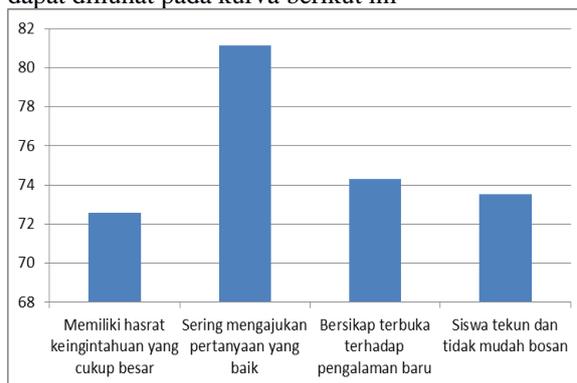
Gambar 3. Hasil Angket Kreativitas Belajar Siswa

Selanjutnya pencapaian untuk tiap indikator yang ditetapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Nilai Rata-rata Pencapaian Tiap Indikator Angket Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar	72.57	Baik
2	Sering mengajukan pertanyaan yang baik	81.14	Sangat Baik
3	Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru	74.29	Baik
4	Siswa tekun dan tidak mudah bosan	73.52	Baik

Berdasarkan pencapaian hasil untuk tiap indikator sering mengajukan pertanyaan yang baik dalam belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 81.14 berada pada kategori “sangat baik”, artinya siswa sering mengajukan pertanyaan yang baik dalam belajar. Sedangkan indikator memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar dalam belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 72.57 berada pada kategori “baik”, artinya memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar dalam belajar. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kurva berikut ini



Gambar 3. Nilai Rata-rata Pencapaian Tiap Indikator Angket Kreativitas Belajar

c) Hasil Uji Hipotesis

Pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini ditujukan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Adapun hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah.

H0 : Tidak terdapat Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim.

Adapun syarat dari pengujian hipotesis ditetapkan yaitu apabila nilai p value (sig) lebih kecil dari 0.05 maka pengaruh antara variabel signifikan. Setelah data terkumpul maka dilakukan uji hipotesis melalui SPSS.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7.464 sedangkan nilai t_{tabel} pada df 20 sebesar 1.725. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.541 > 1.725$. Selanjutnya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu "Terdapat Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim".

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini dapat diambil kesimpulan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7.464 sedangkan nilai t_{tabel} pada df 20 sebesar 1.725. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.541 > 1.725$. Selanjutnya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu "Terdapat Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim".

5. REFERENSI

- Budiarti, Yesi. 2020. Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS. Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro.
- Hamalik, Oemar, 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husein, Umar. 2018. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdyansyah dan Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Rangkuti, Ahmad, Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: IKAPI.

- Riyanto, Yatim. 2013. *Paradigm Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Santi, Jane. 2018. Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tumbuhan Hijau di Kelas V SDN 3 Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4 No. 3.
- Siyoto, Sandu dan Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman : Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.