

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Deskripsi Populasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa di SMPN 4 Belawang. Oleh karena itu populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri Belawang yang berjumlah 245 orang siswa.

b. Deskripsi Responden Penelitian

Responden penelitian di ambil dengan dengan cara *Probability Sampilng*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota pupulasi (siswa) untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Teknik ini memilih sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi tersebut.¹ Dalam menentukan jumlah sampel peneliti mengambil acuan pada *Isaac* dan *Michael*, peneliti mengambil taraf kesalahan sebesar 10%. Jika disesuaikan dengan tabel ukuran populasi sebesar 245 siswa yang maka jumlah sampel adalah sebesar 127, yang kemudian ketika dilapangan jumlah sampel menjadi 133 siswa.

c. Deskripsi Karakteristik Responden Penelitian

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*....., 82.

1) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin, responden didalam penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

| No. | Jenis Kelamin | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------------|---------------|------------|----------------|
| 1 | Laki-laki | 77 | 57,9% |
| 2 | Perempuan | 56 | 42,1% |
| Total | | 133 | 100% |

Sumber: Hasil Analisis Angket Penelitian Tahun 2023

Dari tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang mendominasi dalam penelitian ini adalah berjenis kelamin laki-laki Hal tersebut dapat dilihat dari total responden sebanyak 133 siswa, persentasi responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebesar 57,9% atau sebanyak 77 siswa. Responden yang berjenis kelamin perempuan adalah sebesar 42,1% atau sebanyak 56 orang.

2) Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan usia, responden didalam penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

| No. | Usia | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------------|----------|------------|----------------|
| 1 | 11 tahun | 1 | 0,8% |
| 2 | 12 tahun | 16 | 12% |
| 3 | 13 tahun | 38 | 28,6% |
| 4 | 14 tahun | 52 | 39,1% |
| 5 | 15 tahun | 24 | 18% |
| 6 | 16 tahun | 2 | 1,5% |
| Total | | 133 | 100% |

Sumber: Hasil Analisis Data Angket Penelitian tahun 2022

Dari tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa usia yang mendominasi pada responden adalah usia 14 tahun yang berjumlah 52 siswa atau sebesar 39,1%. Responden yang berusia 11 tahun adalah berjumlah 1 siswa atau sebesar 0,8%. Responden yang berusia 12 tahun adalah berjumlah 16 siswa atau sebesar 12%. Responden yang berusia 13 tahun adalah berjumlah 38 siswa atau sebesar 28,6%. Responden yang berusia 15 tahun adalah berjumlah 24 siswa atau sebesar 18%. Responden yang berusia 16 tahun adalah berjumlah 2 siswa atau sebesar 1,5%.

d. Deskripsi Variabel Penelitian

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui skor jawaban masing-masing pertanyaan untuk setiap variabel yang diteliti. Mendeskripsikan jawaban variabel dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata variabel. Nilai rata-rata yang diperoleh dapat digunakan untuk melihat persepsi responden mengenai pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa. Berpedoman pada nilai minimum dan nilai maksimum maka dapat ditentukan interval penilaian sebagai berikut:

$$\text{Skor minimum} = 1$$

$$\text{Skor maksimum} = 4$$

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kelas}}$$

$$\text{Interval} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Berikut ini adalah kategori skor item pertanyaan melalui analisis indeks dengan menggunakan nilai interval:

Tabel 4.3 Kategori Nilai Interval

| Interval | Kategori |
|-----------------|-----------------|
| 3.29 s/d 4.00 | Sangat Tinggi |

| | |
|---------------|---------------|
| 2.53 s/d 3.28 | Tinggi |
| 1.76 s/d 2.52 | Rendah |
| 1.00 s/d 1.75 | Sangat Rendah |

1) Variabel Kegiatan Ekstrakurikuler

Berikut ini merupakan rekapitulasi deskriptif dari variabel kegiatan ekstrakurikuler:

Tabel 4.5 Analisis Deskriptif Variabel Kegiatan Ekstrakurikuler (X)

| No | Pernyataan | Mean | Kategori |
|------------------------|---|-------------|---------------|
| 1 | Kegiatan Ekstrakurikuler PMR perlu ada disekolah | 3,14 | Tinggi |
| 2 | Sekolah perlu menambah kegiatan ekstra kurikuler Menari | 2,52 | Rendah |
| 3 | Saya menyukai jika kegiatan ekstrakurikuler ditambah, karena kreativitas saya belum muncul | 2,83 | Tinggi |
| 4 | Kegiatan ekstrakurikuler cinta alam itu penting | 3,27 | Tinggi |
| 5 | Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah sudah cukup tidak perlu di tambah lagi | 2,84 | Tinggi |
| 6 | Kegiatan ekstrakurikuler bermanfaat untuk siswa di sekolah | 3,37 | Sangat Tinggi |
| 7 | Kegiatan ekstrakurikuler disekolah sudah cukup untuk mengembangkan kreativitas siswa | 2,92 | Tinggi |
| 8 | Kegiatan ekstrakurikuler tidak penting bagi siswa | 3,12 | Tinggi |
| 9 | Kegiatan ekstrakurikuler hanya menyusahkan siswa, terutama untuk kegiatan ekstrakurikuler wajib | 2,29 | Tinggi |
| 10 | Lebih baik belajar di rumah dari pada mengikuti kegiatan ekstrakurikuler | 2,86 | Tinggi |
| Rata-Rata Total | | 2,99 | Tinggi |

Sumber: Hasil Analisis Angket Penelitian Tahun 2023

Dari tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa persepsi siswa SMPN 4 Belawang terhadap variabel kegiatan ekstrakurikuler adalah tinggi. Hal tersebut

ditunjukkan dengan rata-rata variabel kegiatan ekstrakurikuler yaitu 2,99 . Rata-rata variabel kegiatan ekstrakurikuler yang tinggi menunjukkan bahwa responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan yang dipaparkan dalam kuesioner.

2) Variabel Kreativitas Siswa

Berikut ini merupakan rekapitulasi deskriptif dari variabel Kreativitas Siswa:

Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Variabel Kreativitas Siswa (Y)

| No. | Pertanyaan | Mean | Kategori |
|-----|--|------|----------|
| 1 | Saya memecahkan masalah dengan mudah | 2,93 | Tinggi |
| 2 | Setiap mengerjakan sesuatu, saya selalu menyiapkan rencana lain | 2,88 | Tinggi |
| 3 | Saya malas berpikir untuk menyelesaikan masalah | 2,9 | Tinggi |
| 4 | Saya bekerja lebih lambat dari pada teman-teman saya | 2,77 | Tinggi |
| 5 | Saya senang memikirkan ide-ide baru | 3,18 | Tinggi |
| 6 | Ketika menjawab pertanyaan, saya menjawab dengan jawaban yang bervariasi | 3,01 | Tinggi |
| 7 | Saya menjawab pertanyaan sesuai dengan yang saya baca | 2,75 | Tinggi |
| 8 | Saya memandang/memecahkan masalah, hanya dari sudut pandang saya | 2,55 | Tinggi |
| 9 | Saya berpikir dengan cara yang sama dengan orang lain | 3,03 | Tinggi |
| 10 | Saya memikirkan alternatif lain dalam setiap masalah | 2,86 | Tinggi |
| 11 | Saya suka merangkai kata-kata yang unik | 3,05 | Tinggi |
| 12 | Saya menceritakan diri saya dengan apa adanya | 2,78 | Tinggi |
| 13 | Saya membuat kombinasi-kombinasi baru dalam beberapa hal | 2,96 | Tinggi |
| 14 | Saya membuat guru saya terpujau dengan jawaban saya | 2,95 | Tinggi |
| 15 | Saya memikirkan hal yang tak terpikirkan orang lain | 3,05 | Tinggi |

| No. | Pertanyaan | Mean | Kategori |
|------------------------|--|-------------|---------------|
| 16 | Saya selalu merincikan apa yang saya kerjakan/lakukan | 3,07 | Tinggi |
| 17 | Saya tidak memperdulikan hal-hal kecil | 2,82 | Tinggi |
| 18 | Saya bisa meimprovisasi jika terjadi hal tak terduga | 2,84 | Tinggi |
| 19 | Saya selalu membuat situasi menjadi lebih baik | 2,98 | Tinggi |
| 20 | Bagi saya menggabungkan suatau hal itu tidak perlu | 2,67 | Tinggi |
| 21 | Saya memiliki prinsip | 3,26 | Tinggi |
| 22 | Saya tidak pernah membenarkan suatu hal yang salah | 2,84 | Tinggi |
| 23 | Saya tidak menimbang suatu tindakan apapun | 2,55 | Tinggi |
| 24 | Saya ragu untuk mengambil untuk mengambil keputusan | 2,5 | Rendah |
| 25 | Saya merasa cukup menyumbangkan ide tanpa melakukan tindakan | 2,28 | Rendah |
| Rata-Rata Total | | 2,86 | Tinggi |

Sumber: Hasil Analisi Data Angket Penelitian Tahun 2023

Dari tabel 4.6 di atas dapat dilihat bahwa persepsi siswa SMPN 4 Belawang terhadap variabel kreativitas siswa adalah tinggi. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata variabel kreativitas siswa yaitu 2,86. Rata-rata variabel kreativitas guru yang tinggi menunjukkan bahwa responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan yang dipaparkan dalam kuesioner.

2. Hasil Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keyakinan dan/atau kesahihan suatu instrumen. Teknik pengujian validitas yang digunakan peneliti

adalah melalui *person correlation product moment*. Uji ini dilakukan menggunakan bantuan alat analisis *IBM SPSS Statistics 22*. Jika nilai positif dan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dapat dinyatakan valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.²

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Variabel Kegiatan Ekstrakurikuler (X)

| No. | Variabel | r_{tabel} | r_{hitung} | Keterangan |
|-----|---|-------------|--------------|------------|
| 1 | Kegiatan Ekstrakurikuler PMR perlu ada disekolah | 0,170 | 0,363 | Valid |
| 2 | Sekolah perlu menambah kegiatan ekstra kurikuler Menari | 0,170 | 0,522 | Valid |
| 3 | Saya menyukai jika kegiatan ekstrakurikuler ditambah, karena kreativitas saya belum muncul | 0,170 | 0,470 | Valid |
| 4 | Kegiatan ekstrakurikuler cinta alam itu penting | 0,170 | 0,491 | Valid |
| 5 | Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah sudah cukup tidak perlu di tambah lagi | 0,170 | 0,435 | Valid |
| 6 | Kegiatan ekstrakurikuler bermanfaat untuk siswa di sekolah | 0,170 | 0,383 | Valid |
| 7 | Kegiatan ekstrakurikuler disekolah sudah cukup untuk mengembangkan kreativitas siswa | 0,170 | 0,238 | Valid |
| 8 | Kegiatan ekstrakurikuler tidak penting bagi siswa | 0,170 | 0,587 | Valid |
| 9 | Kegiatan ekstrakurikuler hanya menyusahkan siswa, terutama untuk kegiatan ekstrakurikuler wajib | 0,170 | 0,616 | Valid |
| 10 | Lebih baik belajar di rumah dari pada mengikuti kegiatan ekstrakurikuler | 0,170 | 0,557 | Valid |

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat diartikan bahwa semua pernyataan pada variabel kegiatan ekstrakurikuler terbukti valid. Terbukti karena $r_{hitung} > r_{tabel}$

² Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*,.....

sehingga butir-butir pernyataan diatas dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya untuk mengukur variabel kegiatan ekstrakurikuler.

Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Variabel Kreativitas Siswa (Y)

| No. | Variabel | r _{tabel} | r _{hitung} | Keterangan |
|-----|--|--------------------|---------------------|------------|
| 1 | Saya memecahkan masalah dengan mudah | 0,170 | 0,504 | Valid |
| 2 | Setiap mengerjakan sesuatu, saya selalu menyiapkan rencana lain | 0,170 | 0,541 | Valid |
| 3 | Saya malas berpikir untuk menyelesaikan masalah | 0,170 | 0,285 | Valid |
| 4 | Saya bekerja lebih lambat dari pada teman-teman saya | 0,170 | 0,226 | Valid |
| 5 | Saya senang memikirkan ide-ide baru | 0,170 | 0,493 | Valid |
| 6 | Ketika menjawab pertanyaan, saya menjawab dengan jawaban yang bervariasi | 0,170 | 0,596 | Valid |
| 7 | Saya menjawab pertanyaan sesuai dengan yang saya baca | 0,170 | 0,611 | Valid |
| 8 | Saya memandang/memecahkan masalah, hanya dari sudut pandang saya | 0,170 | 0,185 | Valid |
| 9 | Saya berpikir dengan cara yang sama dengan orang lain | 0,170 | 0,251 | Valid |
| 10 | Saya memikirkan alternatif lain dalam setiap masalah | 0,170 | 0,390 | Valid |
| 11 | Saya suka merangkai kata-kata yang unik | 0,170 | 0,459 | Valid |
| 12 | Saya menceritakan diri saya dengan apa adanya | 0,170 | 0,589 | Valid |
| 13 | Saya membuat kombinasi-kombinasi baru dalam beberapa hal | 0,170 | 0,544 | Valid |
| 14 | Saya membuat guru saya terpukau dengan jawaban saya | 0,170 | 0,509 | Valid |
| 15 | Saya memikirkan hal yang tak terpikirkan orang lain | 0,170 | 0,491 | Valid |
| 16 | Saya selalu merincikan apa yang saya kerjakan/lakukan | 0,170 | 0,346 | Valid |
| 17 | Saya tidak memperdulikan hal-hal kecil | 0,170 | 0,188 | Valid |
| 18 | Saya bisa meimprovisasi jika terjadi hal tak terduga | 0,170 | 0,543 | Valid |
| 19 | Saya selalu membuat situasi menjadi lebih baik | 0,170 | 0,421 | Valid |
| 20 | Bagi saya menggabungkan suatau hal itu tidak perlu | 0,170 | 0,215 | Valid |
| 21 | Saya memiliki prinsip | 0,170 | 0,499 | Valid |

| No. | Variabel | r _{tabel} | r _{hitung} | Keterangan |
|-----|--|--------------------|---------------------|------------|
| 22 | Saya tidak pernah membenarkan suatu hal yang salah | 0,170 | 0,407 | Valid |
| 23 | Saya tidak menimbang suatu tindakan apapun | 0,170 | 0,237 | Valid |
| 24 | Saya ragu untuk mengambil untuk mengambil keputusan | 0,170 | 0,360 | Valid |
| 25 | Saya merasa cukup menyumbangkan ide tanpa melakukan tindakan | 0,170 | 0,174 | Valid |

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, dapat diartikan bahwa semua pernyataan pada variabel kreativitas siswa terbukti valid. Terbukti karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga butir-butir pernyataan diatas dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya untuk mengukur variabel kreativitas siswa.

b. Uji Reliabilitas

Realibilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Teknik pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan formula *Cronbach's Alpha* (α), yakni instrumen dianggap reliabel apabila nilai $\alpha > 0,6$.

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel

| No | Variabel | Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> | Sig. | Keterangan |
|----|--------------------------|-------------------------------|-------|------------|
| 1 | Kegiatan Ekstrakurikuler | 0,610 | > 0,6 | Reliabel |
| 2 | Kreativitas Siswa | 0,777 | > 0,6 | Reliabel |

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, empat variabel yang diuji memiliki nilai koefisien *Cronbach'a Alpha* lebih besar dari 0,6. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

3. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada model regresi digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan metode Uji *One Sample Kolomogorov Smirnov*, dalam hal ini untuk mengetahui apakah distribusi residual terdistribusi normal atau tidak. Residual berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|--------------------------|-------------------------|
| N | | 133 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 6,76031584 |
| | Most Extreme Differences | |
| Test Statistic | Absolute | ,074 |
| | Positive | ,074 |
| | Negative | -,030 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,071 ^c |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

Berdasarkan tabel 4.10, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,071. Hal tersebut menandakan bahwa data yang diuji terdistribusi normal, karena nilai sig > 0,05.

b. Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas artinya antar variabel independen yang terdapat dalam model regresi memiliki hubungan linear yang sempurna atau mendekati sempurna (koefisien korelasinya tinggi atau bahkan 1). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi sempurna atau mendekati sempurna diantara variabel bebasnya. Pada penelitian ini guna mengetahui ada atau tidaknya gejala multikolinieritas antara lain dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance*, apabila nilai VIF kurang dari 10 dan *Tolerance* lebih dari 0,1 maka dinyatakan tidak terjadi multikolinieritas.

Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinieritas Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Kreativitas Siswa

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. | Collinearity Statistics | |
|---------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
| | B | Std. Error | Beta | | | Tolerance | VIF |
| 1 (Constant) | 44,648 | 5,402 | | 8,266 | ,000 | | |
| EKSTRAKURIKULER (X) | ,902 | ,180 | ,401 | 5,003 | ,000 | 1,000 | 1,000 |

a. Dependent Variable: KREATIVITAS

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa nilai VIF variabel (X) adalah $1,000 < 10$ dan nilai *tolerance* adalah $1,000 > 0,1$ maka hal ini dapat diartikan bahwa tidak terjadi multikolinieritas sehingga uji multikolinieritas terpenuhi dan data dapat digunakan untuk penelitian.

c. Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan di dalam model regresi. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Adapun dasar kriteria pengambilan keputusannya adalah dengan pendekatan glejser melewati metode mereges nilai absolut residualnya apabila nilai signifikansi variabel independen $>0,05$ maka tidak terjadi adanya gejala heteroskedastitas atau data yang ada cenderung homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi variabel independen kurang dari $0,05$ maka terjadi gejala heterodastisitas atau data tidak homogen.³

Tabel 4.12 Hasil Uji Heteroskedastitas

| Coefficients ^a | | | | | | | |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | Collinearity Statistics | |
| | B | Std. Error | Beta | | | Tolerance | VIF |
| 1 (Constant) | -,677 | 3,293 | | -,206 | ,837 | | |
| EKSTRAKURIKULER (X) | ,201 | ,110 | ,157 | 1,825 | ,070 | 1,000 | 1,000 |

a. Dependent Variable: RES2

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

Jika berdasarkan table 4.12 di atas, dapat dilihat dan diketahui bahwa nilai signifikansi dan variabel independen (Kegiatan Ekstrakurikuler) berada pada angka $1,00 > 0,05$. Mengacu pada pola pengambilan keputusan maka tidak terjadi adanya gejala heterokedastisitas atau data yang cenderung homogen. Dengan demikian,

³Rochmat Aldy Purnomo,, 108.

dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam data yang tersebar ini tidak terjadi gejala heterokedastisitas atau data yang cenderung homogen.

4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis yang ada dalam penelitian ini yaitu “adanya pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala”. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linier seederhana mengacu pada dua hal yakni, membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas.

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.13

Tabel 4.13 Rangkuman Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana
ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|-----|-------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 1152,586 | 1 | 1152,586 | 25,029 | ,000 ^b |
| | Residual | 6032,647 | 131 | 46,051 | | |
| | Total | 7185,233 | 132 | | | |

a. Dependent Variable: KREATIVITAS

b. Predictors: (Constant), EKSTRAKURIKULER

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

a. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis menghasilkan nilai $F_{hitung} = 25,029 > F_{tabel} = 3,91$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel kegiatan ekstrakurikuler atau dengan kata lain ada

pengaruh variabel kegiatan ekstrakurikuler (X) terhadap variabel kreativitas siswa (Y). Sehingga, secara langsung hasil dari pengolahan data dalam penelitian ini dengan hipotesis yang mengatakan bahwa “ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala” atau Ha dapat diterima.

b. Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 4.14 Hasil Koefisien Determinasi (R^2)
Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Kreativitas Siswa
Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,401 ^a | ,560 | ,154 | 6,786 |

a. Predictors: (Constant), EKSTRAKURIKULER

Sumber: Hasil Analisis Statistik Melalui Program SPSS 22, 2023

Berdasarkan tabel 4.14, hasil koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar 0,560 atau 56,0%. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel kegiatan ekstrakurikuler memiliki kontribusi pengaruh terhadap kreativitas siswa sebesar 0,560 atau 56,0% yang termasuk dalam kategori baik. Adapun 0,440 atau 44,0% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini, akan diuraikan secara lebih rinci mengenai temuan dan hasil penelitian yang dilakukan terkait pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala. Pembahasan akan mencakup analisis temuan, implikasi, dan rekomendasi

untuk pengembangan pendidikan di SMPN 4 Belawang dan institusi pendidikan lainnya.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa terdapat pengaruh antara variabel kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala. Sehingga, hipotesis yang mengatakan bahwa “ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala”, dinyatakan dapat diterima, hipotesis yang menyatakan bahwa “tidak ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala”. Adapun tingkat pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa sebesar 0,560 atau 56.0% yang termasuk dalam kategori baik.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan ekstrakurikuler di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala dengan kreativitas siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa dalam arti meliputi keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*fleksibel*), keterampilan berpikir rasional, keterampilan memperinci atau mengkolaborasikan, dan keterampilan menilai (mengevaluasi).⁴

Dalam konteks penelitian ini, kegiatan ekstrakurikuler memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan di luar lingkup

⁴ Martini Jamaris. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*.....

kegiatan akademik. Daien mengemukakan tentang dua jenis ekstrakurikuler yaitu: “Bersifat rutin dan bersifat periodik. Kegiatan yang bersifat rutin adalah kegiatan yang ekstrakurikuler yang dilaksanakan secara terus menerus. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat periodik adalah kegiatan yang dilaksanakan dalam waktu-waktu tertentu saja.”⁵ Di sekolah SMPN 4 Belawang sendiri ada enam macam jenis kegiatan ekstrakurikuler: (1) Pramuka; (2) Paskibra; (3) Silat; (4) Olahraga Voly dan Futsal (5) Drum Band; dan (6) Anggar.

Melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat berpikir kritis, berinovasi, dan melibatkan diri dalam aktivitas yang membutuhkan kreativitas. Tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 62 tahun 2014, bahwa kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Disisi lain harus meningkatkan kemampuan siswa dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.⁶ Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler yang bervariasi dan terarah, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang penting dalam pengembangan pendidikan di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala maupun institusi pendidikan lainnya. Dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler

⁵ Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*..... 288

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Menengah

disekolah memiliki implikasi sosial, implikasi positif setiap sesuatu dimiliki oleh setiap individu. Pada kegiatan ekstrakurikuler disekolah tentunya memberikan dampak kepada kreativitas siswa ataupun pembelajaran siswa baik itu dari segi positif maupun negatif. Pengaruh positif kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa menunjukkan pentingnya pengembangan kegiatan di luar kurikulum akademik. Adapun pengaruh positif dari kegiatan ekstrakurikuler yang diberikan kepada siswa diantaranya membentuk jiwa sosial, kemampuan berkomunikasi, meningkat dan berkembangnya kreativitas, bertanggung jawab dan disiplin.⁷

Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang ada disekolah guru atau dapat mencontohkan secara langsung kepada siswa karena kegiatan ekstrakurikuler lebih banyak dilakukan diluar ruangan. Kondisi tersebut dapat memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler sehingga kreativitas siswa akan lebih terasah dan meningkat. Melalui kegiatan belajar diluar ruangan siswa dapat mengaplikasikan secara langsung cara dalam mengatasi permasalahan yang terjadi disekitarnya. Hal ini menunjukkan efektifitas belajar diluar ruangan yang diaplikasikan melalui kegiatan ekstrakurikuler.⁸

Sekolah dan pihak terkait harus memberikan perhatian yang lebih pada pengembangan kegiatan ekstrakurikuler yang berkualitas, dengan memperhatikan minat dan bakat siswa. Mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler salah satunya dilakukan dengan cara melengkapi saran dan prasarana untuk kelancaran semua

⁷ Sri Narwanti, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta; Familia. 2014). 16

⁸ Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013). 54

kegiatan ekstraakurikuler sehingga siswa dapat memperoleh wadah untuk mengembangkan diri baik dai segi kognitif, efektif, kreatif dan psikomotorik.⁹ Dengan demikian, siswa akan memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka, yang berdampak positif pada perkembangan pribadi dan prestasi akademik mereka.

Implikasi yang begitu besar dari kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa, sehingga semua sekolah harus memiliki kegiatan ekstrakurikuler paling tidak satu untuk mengembangkan kreativitas siswanya. Seperti di sekolah SMPN 4 Belawang sendiri ada enam macam jenis kegiatan ekstrakurikuler: (1) Pramuka; (2) Paskibra; (3) Silat; (4) Olahraga Voly dan Futsal (5) Drum Band; dan (6) Anggar. Pentingnya kegiatan ekstrakurikuler bagi sekolah adalah unuk menciptakan siswa yang lebih aktif terutama untuk siswa SMP, mereka yang baru memasuki masa remaja itu akan sangat membantu dalam menjalani fasenya dalam hal-hal yang positif. Bagi sekolah yang sepeti Mts dan pondok juga harus memiliki kegiaataan ekstrakulikuler, bisa seperti Tartil, Tilawah, Kaligrafi dan Habsyi.

Manfaat kegiatan ekstrakurikuler sangatlah banyak, siswa dapat melatih kerjasama dengan teman-temannya dan bagaimana caranya bersosialisasi dengan baik. Kegiatan ekstrakurikuler juga tentunya dapat membantu siswa mengembangkan kreativitasnya dan menyalukan bakatnya, juga dapat mengurangi risiko stres pada siswa. Dengan siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, mereka akan menghabiskan waktu dan energi untuk kegiatan positif.¹⁰ Potensi anak

⁹ Rusmiaty. Skripsi “*Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Pinang*”. (Makassar: UIN Alauddin Makassar. 2015). 73

¹⁰ Zahrotun Nafi’ah dan Totok Suyanto. “*Hubungan Keaktifan Siswa Dalam Ekstrakurikuler Akademik Dan Non Akademik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp*”

beragam dan sangat memungkinkan kecerdasan tersebut dapat diasah melalui kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian pengadaan ekstrakurikuler yang baik akan membentuk siswa yang kreatif, inovatif, dan beradab.¹¹ Dengan banyaknya dampak yang sudah dijelaskan setiap sekolah harus memiliki kegiatan ekstrakurikuler, baik sekolah jenjang SD, SMP, Mts, SMA, SMK, MA dan sederajatnya. Dengan sekolah memiliki kegiatan ekstrakurikuler kita dapat menciptakan generasi bangsa kearah yang lebih positif karena siswa sudah didik sejak dini untuk mengikuti kegiatan yang positif.

Berdasarkan temuan dan implikasi yang diuraikan di atas, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk pengembangan pendidikan di SMPN 4 Belawang Kabupaten Barito Kuala dan institusi pendidikan lainnya. Sekolah perlu meningkatkan diversifikasi kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan. Dalam hal ini, pihak sekolah dapat melibatkan siswa dalam proses pengembangan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga kegiatan yang ditawarkan dapat lebih sesuai dengan minat dan bakat siswa. Selain itu, perlu juga dilakukan evaluasi terhadap efektivitas kegiatan ekstrakurikuler yang ada, untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut benar-benar memberikan dampak yang positif pada kreativitas siswa.

Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa. Penelitian tersebut dapat melibatkan sampel yang lebih besar, melibatkan institusi pendidikan di wilayah yang lebih luas. Hasil penelitian

Negeri 1 Mojokerto". Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2014, 799-813

¹¹ Yayan Inriyani Wahjoedi, dan Sudarmiadin. "Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS". Jurnal Inovasi Volume 5 tahun 2016 ISSN 1693- 9034.

lanjutan tersebut dapat memberikan kontribusi yang lebih kuat dalam pengembangan pendidikan dan peningkatan kualitas belajar-mengajar di sekolah. Penerapan teknologi juga dapat menjadi bagian penting dalam pengembangan kegiatan ekstrakurikuler. Sekolah dapat memanfaatkan teknologi pendidikan yang ada, seperti platform pembelajaran online, aplikasi mobile, atau perangkat lunak khusus, untuk memberikan pengalaman kegiatan ekstrakurikuler yang interaktif dan menarik bagi siswa serta memfasilitasi pembina kegiatan ekstrakurikuler yang lebih fleksibel dan efektif. Penggunaan teknologi juga dapat membantu dalam memantau dan mengevaluasi kemajuan siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka.¹²

Penting juga untuk melibatkan peran orang tua dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler siswa. Orang tua dapat menjadi mitra sekolah dalam membimbing dan mendukung anak-anak mereka dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Selain itu, sekolah dapat melibatkan orang tua dalam proses pengembangan dan implementasi hasil kegiatan ekstrakurikuler untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa. Adanya sikap saling mempercayai, saling membantu dalam membimbing anak dan berkomunikasi antara orang tua dan guru, akan membuat anak merasa memiliki kebebasan berkreativitas guna pengembangan potensi dirinya, sehingga bisa meningkatkan kreativitas.¹³

¹² Sisi Hendriani, Gunadi Widi Nurcahyo, Yuhandri Yunus. “Sistem Pakar dalam Mengidentifikasi Penanda Minat Karakteristik Ekstrakurikuler Berbasis Case Based Reasoning”. Jurnal Informasi dan Teknologi. Vol. 3 No. 4 Tahun 2021 Hal: 209-214

¹³ Anis Pusitaningtyas. “Pengaruh Komunikasi Orang Tua Dan Guru Terhadap Kreativitas Siswa”. Proceeding of ICECRS, 1 (2016) 935-942

Dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, perencanaan yang matang dan komunikasi yang efektif antara semua pihak terlibat sangat penting. Sekolah perlu mengembangkan rencana implementasi yang jelas, dengan mengidentifikasi tindakan konkret yang perlu dilakukan, menetapkan tanggung jawab, dan menetapkan jadwal pelaksanaan yang realistis.¹⁴ Komunikasi yang baik antara pimpinan sekolah, guru, siswa, orang tua, dan pihak terkait lainnya juga penting untuk memastikan pemahaman yang sama, kolaborasi yang efektif, dan dukungan yang kuat dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini sejalan dengan penelitian skripsi Sulastri yang berjudul “Pengelolaan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Peningkatan Kreativitas Peserta Didik di SMA Negeri 1 Blangkejeren”, yang menjelaskan bahwa dukungan dari orang tua untuk mengikuti pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dan pembina serta guru/pelatih harus semaksimal mungkin membimbing dan memotivasi siswa dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler. Agar kegiatan ekstrakurikuler dapat berjalan dengan lancar.¹⁵

Salah satu cara meningkatkan kreativitas siswa adalah perlu adanya iklim dan kondisi lingkungan yang baik. Kondisi lingkungan di sekitar siswa sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas, lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram dan tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak

¹⁴ Mansur Srisudarso, Een Nurhasanah. “Implementasi Pendidikan Karakter Pada Ekstrakurikuler Drama (Teater)”. Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang Vol 4 No. 1 Februari 2018 ISSN (p) 2461-3961 (e) 2580-633

¹⁵ Sulastri. Skripsi. “Pengelolaan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Blangkejeren” 67

berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung. Hal ini sejalan dengan penelitian Skripsi Dahlia, yang berjudul “Peranan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Mengembangkan Potensi dan Kreativitas Peserta Didik di Kelas IV SD Negeri Ulusalu Kecamatan Latimojong Kabupaten Luwu. Pada penelitian tersebut dijelaskan faktor pendukung suksesnya proses pembelajaran kreativitas adalah lingkungan belajar yang memberi nyaman serta aman dan kemampuan guru dalam melakukan strategi verbalnya. Setelah mengalami pembelajaran kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dalam seluruh potensi dan kreativitas peserta didik.¹⁶

Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa adalah aspek yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dengan mengimplementasikan rekomendasi yang telah disampaikan, memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi, melakukan evaluasi dan pemantauan yang berkelanjutan, serta melibatkan teknologi dan partisipasi orang tua, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan merangsang kreativitas siswa. Semua ini akan berkontribusi dalam menciptakan pendidikan yang lebih holistik, mempersiapkan siswa untuk tantangan masa depan, dan meningkatkan prestasi belajar serta kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Skripsi Shella Armavia Andaresta, yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Ekstrakurikuler Program Pendidikan Setara Diploma Satu Teknologi Informasi dan Komunikasi (Prodistik) di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo”, yang menjelaskan bahwa pengimplementasian terhadap pengembangan kegiatan

¹⁶ Dahlia. Skripsi. “*Peranan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Mengembangkan Potensi dan Kreativitas Peserta Didik di Kelas IV SD Negeri Ulusalu Kecamatan Latimojong Kabupaten Luwu*”.66

ekstrakurikuler dan faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kreativitas siswa baik itu faktor pendukung ataupun faktor penghambat dari berkembangnya kreativitas siswa.¹⁷

Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kreativitas siswa adalah hasil dari mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada disekolah, kemudian dapat menghasilkan beberapa macam hal yang bersifat baru atau asli dan mempunyai nilai yang dapat berguna bagi peningkatan kehidupan siswa dan sekitarnya melalui kreativitas yang mereka miliki dan di tingkatkan dengan cara mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

¹⁷ Shella Armavia Andaresta. Skripsi. *“Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Ekstrakurikuler Program Pendidikan Setara Diploma Satu Teknologi Informasi dan Komunikasi (Prodistik) di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo”* 73