



HUBUNGAN KREATIVITAS DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SERAWAI KABUPATEN SINTANG

Margaretha Dhoy¹, Luhur Wicaksono², Sudirman³

¹Fakultas Sekolah Pascasarjana, Universitas Terbuka

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

³Fakultas Sekolah Pascasarjana, Universitas Terbuka

Email: margarethdhoy@gmail.com¹, luhurwicaksono@gmail.com², sudirman.official@ecampus.ut.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 28 Februari 2025

Revisi : 05 Maret 2025

Diterima : 24 Maret 2025

Kata Kunci:

Kreativitas belajar, pemanfaatan teknologi, hasil belajar.

Keywords:

Learning creativity, use of technology, learning outcomes.

Korespondensi:

Margaretha Dhoy

Fakultas Sekolah Pascasarjana,
Universitas Terbuka

Email: margarethdhoy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Serawai Kabupaten Sintang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dengan wawancara pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Serawai, Kabupaten Sintang. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh beberapa kesimpulan utama. Pertama, hasil uji hipotesis secara parsial (uji t) menunjukkan bahwa kreativitas belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai t-hitung sebesar 2,349 dan signifikansi 0,028 ($< 0,05$). Kedua, pemanfaatan teknologi juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai t-hitung sebesar 2,256 dan signifikansi 0,034 ($< 0,05$). Ketiga, secara simultan, kreativitas belajar dan pemanfaatan teknologi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai f-hitung sebesar 15,811 dan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi seperti LCD dan komputer untuk meningkatkan kreativitas serta semangat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran sehingga mendorong siswa berbagi ide juga direkomendasikan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of learning creativity and the use of technology on learning outcomes in Mathematics subjects in class V students at Serawai 1 Elementary School, Sintang Regency. This research uses a quantitative approach, with data collection carried out through direct observation with interviews with class V students at Serawai 1 Elementary School, Sintang Regency. Based on the results of data analysis, several main conclusions were obtained. First, the results of partial hypothesis testing (t test) showed that learning creativity had a positive and significant influence on learning outcomes, with a calculated t-value of 2.349 and a significance of 0.028 (< 0.05). Second, the use of technology also has a positive and significant influence on learning outcomes, with a t-value of 2.256 and a significance of 0.034 (< 0.05). Third, simultaneously, learning creativity and the use of technology have a positive and significant influence on learning outcomes, with an f-count value of 15.811 and a significance of 0.000 (< 0.05). The research results show that teachers can utilize technology such as LCDs and computers to increase students' creativity and enthusiasm for learning, especially in mathematics subjects. The use of technology-based learning media can reduce student boredom during the learning process so that encouraging

students to share ideas is also recommended to create a more enjoyable and interactive learning atmosphere.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki dampak yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Di sekolah, pemanfaatan TIK memungkinkan terjadinya akselerasi dan perluasan proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas belajar siswa. TIK juga mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan mandiri, karena siswa dapat memanfaatkan berbagai alat digital untuk mengakses informasi, melakukan eksplorasi, dan mengembangkan potensi diri mereka. Namun, pembelajaran di sekolah yang masih berfokus pada hasil ujian seringkali menghambat pengembangan kreativitas dan inovasi siswa. Hal ini terjadi karena guru lebih banyak terfokus pada penyelesaian materi daripada memberikan ruang bagi siswa untuk berinovasi. Selain itu, kurangnya pemahaman guru tentang cara menumbuhkan kreativitas serta terbatasnya fasilitas yang ada menjadi kendala utama dalam proses ini.

Sahlberg, P. (2009). Creativity and Innovation through Lifelong Learning. *Journal of Lifelong Learning in Europe*, 14, 53-60 juga menyoroti adanya 'fear of failure' atau ketakutan gagal yang mempengaruhi kemampuan siswa dan guru untuk mengambil risiko dalam belajar, yang pada akhirnya menghambat pengembangan kreativitas dan inovasi. Oleh karena itu, penting bagi guru dan siswa untuk memiliki toleransi terhadap

kegagalan dan terus berinovasi meskipun tidak selalu berhasil.

Teknologi memiliki beberapa peran dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika. Salah satunya adalah sebagai alat untuk menyelesaikan perhitungan matematis, yang memungkinkan siswa lebih fokus pada pemecahan masalah. Teknologi juga dapat digunakan untuk mengembangkan konsep-konsep matematika secara efisien dan membantu siswa melatih keterampilan prosedural yang diperlukan.

Penelitian yang dilakukan dengan judul "Hubungan antara kreativitas dan pemanfaatan teknologi pada hasil belajar mata pelajaran matematika SDN 1 Serawai" bertujuan untuk mengetahui hubungan signifikan antara kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang bagaimana kedua faktor ini saling berinteraksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Permasalahan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini mencakup hubungan antara kreativitas dengan pemanfaatan teknologi, serta keduanya dengan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana kreativitas dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana data yang dikumpulkan berbentuk angka atau data numerik yang dapat dihitung dan dianalisis secara statistik. Menurut Kondo, et al. (2020), metode penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris yang fokus pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk numerik. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan teknik korelasi untuk menganalisis hubungan antara tiga variabel. Dua variabel bebas yang diteliti adalah kreativitas (X1) dan pemanfaatan teknologi (X2), sementara variabel terikat yang menjadi fokus penelitian adalah hasil belajar matematika (Y). Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan hasil belajar matematika pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar mata pelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, ditemukan bahwa kedua variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, baik secara terpisah maupun secara simultan, yaitu :

1. Pertama, hasil uji hipotesis parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel kreativitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran. Dengan nilai t-hitung sebesar 2,349 dan nilai

signifikansi 0,028 yang lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis pertama (H1) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kreativitas belajar siswa, semakin baik hasil belajar yang mereka capai. Kreativitas belajar, yang mencakup kemampuan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menciptakan ide-ide baru, berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Kreativitas ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses belajar, serta lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi pelajaran.

2. Uji hipotesis parsial (uji t) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran. Nilai t-hitung sebesar 2,256 dan nilai signifikansi 0,034 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Teknologi memberikan akses yang lebih luas dan cepat kepada siswa untuk mencari informasi tambahan, memperkaya materi pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan teknologi, seperti

perangkat lunak, internet, dan media digital lainnya, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar.

3. Berdasarkan uji hipotesis secara simultan (uji F), ditemukan bahwa variabel kreativitas belajar dan pemanfaatan teknologi secara bersamaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran. Nilai f-hitung sebesar 15,811 dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa kombinasi kreativitas belajar dan pemanfaatan teknologi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kedua variabel ini saling melengkapi, di mana kreativitas mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal, sementara teknologi menyediakan sarana yang memudahkan siswa dalam menyalurkan kreativitas mereka. Dengan demikian, kedua faktor ini secara simultan mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Hal ini menggarisbawahi pentingnya integrasi kreativitas dan teknologi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Serawai Kabupaten Sintang. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, baik secara terpisah maupun simultan yaitu:

1. Kreativitas belajar terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi cenderung lebih aktif dalam memahami dan menguasai materi, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Pemanfaatan teknologi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Penggunaan teknologi memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan akses yang lebih luas dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
3. Kreativitas dan teknologi yang diterapkan secara bersamaan, pengaruhnya terhadap hasil belajar semakin signifikan. Kedua variabel ini saling melengkapi, di mana kreativitas mendorong pemanfaatan teknologi, dan

teknologi memfasilitasi pengembangan kreativitas. Sinergi keduanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya integrasi kreativitas dan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Dengan mengembangkan kreativitas dan memfasilitasi penggunaan teknologi, siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan siap menghadapi tantangan di dunia yang semakin berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh media pembelajaran Powtoon terhadap hasil belajar Matematika pada materi perkalian siswa kelas II sekolah dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921-928.
- Hakim, L. (2022). Manfaat Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Indrawati, P., Prasetya, K. H., Ristivani, I., & Restiawanawati, N. M. (2022). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 225-234.
- Indrawati, P., Prasetya, K. H., Ristivani, I., & Restiawanawati, N. M. (2022). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 225-234.
- Jupri, A. (2018, July). Peran teknologi dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 2, pp. 303-314).
- Munawaroh, I. (2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian belajar. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 8.
- Sari, A. D. P. (2016). *Faktor Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): studi kasus SDN Rejosari 01 Kab. Semarang & SDN Noborejo 02 Kota Salatiga* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW). *untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian Belajar*
- R.Husain, 2022, *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformale*, jurnal.pps.ung.ac.id
- Rina Wijayanti,Dkk, (2023), *Korelasi antara Karakter dan Kreativitas dengan hasil belajar Matematika*.