

## **PENGARUH LINGKUNGAN BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR MASA PANDEMI COVID 19 TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X DI SMA IT YAPIRA RUMPIN BOGOR**

**SISKA WAHDANIYAH <sup>1)</sup>, SURASNI <sup>2)</sup>,**

<sup>1)</sup>Mahasiswa Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang

<sup>2)</sup>Dosen Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang

*siskasiska45017@gmail.com , dosen01520@unpam.ac.id <sup>2)</sup>*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh signifikan antara Lingkungan Belajar Masa pandemik Covid-19 dan kreativitas belajar masa pandemik Covid-19 atas hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor. Sedangkan metodologi penelitian yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi asosiasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan observasi awal melihat keadaan siswa siswi di sekolah SMA IT Yapira Rumpin Bogor secara langsung, dokumentasi berupa nilai hasil belajar ekonomi melalui guru bidang studi dan angket. Pengambilan sampel ditarik populasi berjumlah 60 siswa serta menggunakan teknik random sampling, maka diambil sampel 52 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas belajar yang positif atas hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA IT Yapira Rumpin Bogor.

**Kata kunci:** Lingkungan Belajar; Kreativitas Belajar; Masa Pandemi Covid 19; Belajar Ekonomi

### **PENDAHULUAN**

Penelitian ini bermaksud akan menganalisis pengaruh yang signifikan antara Lingkungan Belajar Masa pandemik Covid-19 dan kreativitas belajar masa pandemik Covid-19 atas hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor. Menurut Elfachmi (2016:13), pendidikan adalah usaha untuk memperoleh pengetahuan, dengan secara formal di sekolah

maupun secara informal melalui pendidikan lingkungan keluarga dan masyarakat. Menurut ‘Herman Horn (Elfachmi, 2016:13).’ Pendidikan adalah proses penyesuaian yang banyak secara permanen terhadap orang-orang yang berkembang secara fisik, internal yang bebas serta sadar akan yang diwujudkan bagi kodrat, sentimental, serta sukarela rakyat. Menurut Syah (dalam Setiawati,

2019:10) dalam pengertian sedikit luas,

Isu pembelajaran kreatif di masa pandemik COVID-19 melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) 1, 2020). Perguruan tinggi dan sekolah meminta agar bisa menyelenggarakan pembelajaran e-learning (Firman, F. & Rahayu.S., 2020). Namun dengan adanya kondisi pandemi Covid-19 tidak mempengaruhi terhadap putusnya rantai pembelajaran dan pendidikan. Pendidikan adalah proses pembentukan kompetensi dasar utama, yang melibatkan akal dan emosi, yang berperan terhadap kodrat manusia dan terhadap sesamanya. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pendidikan sehingga proses pembelajaran yang berkualitas memerlukan penataan layanan yang berkualitas (Sagala, Syaiful. 2013).

Pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses dengan cara-cara tertentu bagi manusia untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan perilaku sesuai dengan kebutuhan. Lingkungan belajar yang memengaruhi hasil belajar adalah lingkungan sosial serta lingkungan non sosial. Lingkungan sosial meliputi keluarga, teman, dan juga lingkungan sekolah. Sedangkan lingkungan non sosial meliputi kondisi ruang belajar, suasana belajar serta perangkat pembelajaran. Lingkungan sosial di sekitar siswa adalah lingkungan teman bermain mereka, lingkungan mereka dan

keluarga mereka, atau teman sekelas mereka. (Eveline Siregara, Hartini Nara. 2014:55). Lingkungan sosial paling besar pengaruhnya terhadap belajar adalah orang tua” (Muhibbin Syah, 2012:154). Dengan demikian, menurut uraian di atas bisa disintesis yaitu lingkungan belajar meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial adalah interaksi antara siswa sama keluarganya, teman bermain, guru, serta teman sekelas. Lingkungan non sosial adalah lingkungan ada dalam bentuk fisik seperti tempat belajar, dan susana untuk belajar, serta fasilitas belajar bagi siswa di sekolah.

Kreativitas adalah bidang studi yang kompleks, yang memunculkan banyak perspektif berbeda. (Martini Jumaris 2011,57). Definisi kreativitas sangat erat kaitannya adanya penekanan definisi dan tergantung atas landasan teori yang menjadi landasannya. Menurut Imam Alnshary, (2019:206) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang harus digunakan siswa untuk memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan yang mereka miliki untuk menemukan beberapa kemungkinan jawaban atas suatu masalah yang diberikan.

Sedangkan menurut Sekar Dewi, (2017: 146) menyatakan tentang kreativitas merupakan kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide berbeda melalui proses berpikir yang besar dan bervariasi. Seseorang berfikir kreatif adalah orang-orang dengan

rasa ingin tahu yang besar, ide ide baru, dan kepercayaan diri. Jika siswa memiliki banyak ide dan keativitas maka lebih mudah dalam menyelesaikan suatu masalah. Torrance dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, (2012:52) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran kreatif adalah:

- 1) Sangat ingin tahu tentang apa yang hebat
- 2) Rajin serta tidak mudah bosan
- 3) Percaya diri serta mandiri
- 4) Perasaan menentang keragaman atau kompleksitas
- 5) Ambil risiko
- 6) Berfikirlah secara berbeda

Menurut *William*, “Karakteristik kreativitas dapat dilihat dari dua hal, yaitu yang berbakat dan yang tidak berbakat. Sifat bakat adalah sifat yang terkait dengan sifat kognitif atau pemikiran, sedangkan sifat tidak berbakat adalah sifat yang lebih terkait dengan sikap atau emosi. Menurut uraian di atas bisa di disintesis yaitu kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah menggunakan berbagai cara dan metode yang baru. Kreativitas diperoleh melalui proses belajar, yaitu usaha seseorang untuk memahami masalah-masalah yang dialami saat proses belajar. Dalam mengatasi segala macam masalah sehingga memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

Menurut Maruya (2016), hasil belajar adalah kemampuan siswa untuk menguasai mata pelajaran yang diajarkan oleh guru

dalam satu semester atau satu tahun pelajaran murid. Hasil akademik merupakan nilai akhir diperoleh siswa sesudah melewati beberapa tes selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah nilai akhir yang dicapai seorang peserta didik setelah melewati beberapa test selama proses pembelajaran.

Definisi Perekonomian adalah kegiatan manusia terlibat terhadap produksi, distribusi, pertukaran dan konsumsi barang dan jasa. Ekonomi pada umumnya atau hukum rumah tangga pada khususnya atau manajemen rumah tangga. (Departemen Pendidikan Nasional, KBBI, Jakarta: Balai Pustaka, 2001). Ekonomi juga di anggap sebagai ilmu yang menjelaskan bagaimana barang dan jasa diproduksi, didistribusikan dibagikan, dan digunakan dalam masyarakat sehingga kebutuhan material masyarakat terpenuhi dengan baik, tentang pemilikan, pengembangan dan pendistribusian. (M.Solahudin: 2007, 3). Jadi bisa disintesis yaitu hasil belajar ekonomi adalah hasil yang dapat di peroleh peserta didik sesudah menyelesaikan studinya seperti: penguasaan, pengetahuan, sikap serta keterampilan atas mata pelajaran ekonomi, dan dibuktikan hasil ujian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian akan meneliti mengenai “Pengaruh lingkungan belajar dan kreatifitas belajar masa pandemik Covid19 Atas hasil belajar

ekonomi siswa kelas X di SMA IT Yapira Rumpin Bogor”.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian melakukan teknik Statistik deskriptif Pada penelitian ini penulis melakukan instrument angket lingkungan belajar angket kreativitas belajar, dan dokumentasi yaitu nilai UTS mata pelajaran ekonomi semester genap pada masa pandemic Covid 19 di SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor tahun ajaran 2020/2021. Pengumpulan data dilaksanakan melalui penyebaran angket yang di lakukan secara langsung kepada responden atau siswa SMA IT YAPIA Rumpin Bogor dengan persetujuan dari kepala sekolah yang dibantu oleh wali kelas X SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor.

Penelitian ini peneliti menggunakan data nilai UTS, peneliti mendapatkan data nilai UTS mata pelajaran ekonomi semester genap tahun 2020/2021 masa pandemiK Covid 19, penulis mendapatkannya dari wali kelas yang sebelumnya telah disetujui kepala sekolah SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor, sehingga penulis membuat janji atau bertemu dengan wali kelas SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor untuk meminta nilai UTS pelajaran ekonomi siswa kelas X ips I, X ips II, X ips III, di sekolah SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor. Setelah itu dilakukan Statistika Inferensial merupakan teknik analisis untuk mengetahui data sampel serta hasilnya di berlakukan untuk proporsi yang baik serta cara pengambilan sampel

dari populasi itu dilakukan secara random, Sugiyono (2010:207).

Adapaun uji prasyarat dilakukan merupakan uji Normalitas, uji linieritas, uji multikolonieritas, uji Autokolerasi, serta uji heterokedastisitas. Untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linier sederhana, dan uji regresi linier berganda.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil belajar dapat dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran, Ketika saat pandemik Covid 19 kegiatan belajar mengajar hanya dilakukan dirumah dan tidak dilakukan di sekolah. Dengan demikian hasil belajar dipengauhi oleh lingkungan belajar dan kreativitas belajar masa pandemik covid 19.

Hasil belajar ekonomi di SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor di pengaruhi banyak faktor. Faktor di teliti oleh penulis adalah lingkungan belajar dan kreativitas belajar masa pandemic covid 19. Setelah dilakukan penelitian ternyata kedua faktor tersebut memang mempengaruhi hasil belajar ekonomi di SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor, di mana adanya pengaruh signifikan antara lingkungan belajar atas hasil belajar ekonomi. Walaupun nilai  $R = 0,277$  tetapi nilai tersebut dipekuat dengan nilai  $R^2 = 0,077$  artinya besar kontribusi/sumbangsih pengaruh lingkungan belajar masa pandemic covid 19 atas hasil belajar ekonomi sebesar 7,7% dan 92,3% di pengaruhi oleh faktor lain. Adapun persamaan

regresi linier sederhana sebagai berikut:  $Y = 96,595 + 0,223x$ . artinya rata-rata skor kriterium Y menemui pergantian sebesar 0,223 pada setiap pergantian yang terjadi pada X.

Ketika siswa secara aktif mampu meningkatkan tugas belajarnya dengan baik dengan meningkatkan lingkungan belajarnya serta mampu mengubah kreativitas untuk belajar online menjadi lebih baik karena dirinya sendiri maka hal yang mempengaruhi tujuan dari pembelajaran yang akan menghasilkan hasil belajar dengan baik. jika siswa masih belum berubah masih berfikir tentang lebih mudah belajar secara offline atau bertemu dengan guru maka dari itu hasil belajar yang akan didapat siswa pada masa pandemik covid 19 maka hasil belajar siswa yang didapat tidak terlalu tinggi atau tidak maksimal. Hal ini akan membuat tujuan belajar siswa menjadi sulit untuk dicapai sehingga akan membuat tujuan tersebut akan ber pengaruh atas hasil belajar yang tidak sesuai oleh kemampuan siswa.

Adapun faktor lain yang dapat berpengaruh proses hasil belajar siswa SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor adalah kreativitas belajar siswa. Terdapat hasil dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara lingkungan belajar terhadap terhadap hasil belajar ekonomi. Walaupun nilai  $R = 0,327$  tetapi nilai tersebut dipekuat dengan nilai  $R^2 = 0,107$  artinya besar

kontribusi/sumbangsih pengaruh lingkungan belajar pada masa pandemik covid 19 terhadap hasil belajar ekonomi sebesar 0,7% dan 99,3% di pengaruhi oleh faktor lain. Adapun persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:  $Y = 95,638 + 0,208x$ . artinya rata-rata skor kriterium Y menemui perubahan sebesar 0,208 pada setiap perbaikan yang terjadi pada X.

Begitupula hasil dari  $X_1, X_2$  terhadap Y dapat dipengaruhi signifikan antara lingkungan belajar dan kreativitas belajar masa pandemik covid 19 terhadap hasil belajar ekonomi. Nilai  $R = 0,348$ , artinya tingkat hubungan rendah diperkuat dengan nilai  $R^2 = 0,121$ , artinya besar kontribusi/sumbangsih pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas belajar atas hasil belajar ekonomi sebesar 2,1% dan 97,9% di pengaruhi oleh faktor lain. Sementara nilai sig  $0,043 < 0,05$  (5%) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diteima. Hasil analisis sampel diatas bisa di simpulkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat hubungan 3 variabel tersebut lemah tetapi hal tersebut diperkuat dengan besar kontribusi/sumbangsih pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas belajar masa pandemik covid 19 terhadap hasil belajar ekonomi sebesar 2,1 % dan 97,9% di pengaruhi faktor lain. Adapun persesuaian regresi linier berganda sebagai berikut  $Y = 95,371 + 0,035X_1 + 0,242X_2$ .

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pengaruh lingkungan belajar dan kreativitas belajar masa pandemik covid 19 terhadap hasil belajar ekonomi yang telah penulis teliti di SMA IT YAPIRA Rumpin Bogor berikut ini kesimpulan yang dapat diambil:

1. Memiliki selisih positif antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar ekonomi. Walaupun nilai  $R = 0,277$  yang artinya tingkat hubungan kedua variabel tersebut rendah tetapi hal tersebut dipekuat dengan besar nilai  $R^2 = 0,077$  yang artinya besar kontribusi/sumbangsih pengaruh lingkungan belajar pada masa pandemik covid 19 atas hasil belajar ekonomi sebesar 7,7% dan 92,3% di pengaruhi faktor lain. diantaranya seperti model pembelajaran yang digunakan, kondisi belajar tidak kondusif, ruang belajar yang kotor dan tidak nyaman, dan siswa malas untuk belajar. Sementara nilai sig menyatakan bahwa  $0,047 < 0,05$  (5%), yang artinya nilai sig lebih kecil dibandingkan nilai koefisien (a) maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar ekonomi. Adapun persesuaian regresi linier sederhana sebagai berikut:  $Y = 96,595 + 0,223x$ . artinya rata-rata skor kriterium Y mendapat perubahan sebesar 0,223 pada setiap perubahan yang terjadi pada X.
2. Memiliki selisih positif antara kreativitas belajar atas hasil belajar ekonomi. Walaupun nilai  $R = 0,327$  yang artinya tingkat hubungan kedua variabel tersebut rendah tetapi hal tersebut dipekuat dengan besar nilai  $R^2 = 0,107$  yang artinya besar kontribusi atau sumbangsih pengaruh lingkungan belajar pada masa pandemik covid 19 atas hasil belajar ekonomi sebesar 0,7% dan 99,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Diantaranya seperti model pembelajaran yang digunakan, kevariasian guru melakukan pembelajaran, serta kurangnya variasi model pembelajaran online. Sementara nilai sig menyatakan bahwa  $0,018 < 0,05$  (5%), yang artinya nilai sig lebih kecil dibandingkan nilai koefisien (a) maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi. Adapun persesuaian regresi linier sederhana sebagai berikut:  $Y = 95,638 + 0,208x$ . artinya rata-rata skor kriterium Y akan mengalami perubahan sebesar 0,208 untuk setiap perubahan yang terjadi pada X.
3. Memiliki selisih positif antara lingkungan belajar dan kreativitas

belajar terhadap hasil belajar ekonomi. dengan nilai  $R = 0,348$  yang artinya tingkat hubungan kedua variabel tersebut rendah tetapi hal tersebut dipekuat dengan besar nilai  $R^2 = 0,121$  yang artinya besar kontribusi atau sumbangsih pengaruh lingkungan belajar pada masa pandemik covid 19 terhadap hasil belajar ekonomi sebesar 2,1% dan 97,9% dipengaruhi faktor lain. yang diantaranya seperti model pembelajaran yang digunakan, kevariasian guru dalam melakukan pembelajaran, kurang dorongan semangat dari orang tua saat pembelajaran, kurangnya pemahaman tentang materi yang diberikan saat pembelajaran online dan kurangnya variasi model pembelajaran online. Sementara nilai sig menyatakan bahwa  $0,043 < 0,05$  (5%), yang artinya nilai sig lebih kecil dibandingkan nilai koefisien ( $\alpha$ ) maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara lingkungan belajar dan kreativitas belajar masa pandemik covid 19 terhadap hasil belajar ekonomi. serta persamaan regresi linier berganda berikut:  $Y = 95,371 + 0,035X_1 + 0,242X_2$ .

## REFERENSI

- Aini, Pratistya Nor dan Taman, Abdullah, (2012), "Pengaruh Kemandirian Belajar dan lingkungan Belajar siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011". Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol X, No.1, Tahun 2012:48-65.
- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad. 2011. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ambarita, Rufmana, 2016. *Pengaruh Lingkungan Sekolah dan motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas XI IS SMA Parulian 2 Medan* T.A.2015/2016.Medan: Skripsi FE Universitas Negeri Medan.
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian. (Suatu Pendekatan Praktek)* Jakarta:Rineka Cipta.
- Budiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah: UNS (UNS Press).
- Dalyono, (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang Krisnawati, 2012 *Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Berdasarkan Kemampuan Matematika Siswa*. MATHedunesa, 1.1 ejournal.unesa.ac.id.ISO 690.pp.3.
- Martinis Yamin. (2007). *Desain*

- Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muhibbin Syah. (2005). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* Bandung: Rosda Karya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* Bandung:Remaja Rosda Karya
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru. PT. Bumi Aksara.
- Rino Richardo. 2014. Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. Surakarta Universitas Sebelas Maret. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika. Volume 2 Nomo 2, April 2014. E-ISSN:2339-1685. Hal 141-151
- Sidablok, Daniel. 2014. *Pengaruh Disiplin dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa Kelas X IPS SMA sawasta Prulian 2.* Medan: Gelombang T.P 2009/2010. Surakarta:Universitas sebelas Maret. Wibowo, Agus. 2017. *Hubungan Kreativitas , Efikasi Diri dan Interaksi Berwirausaha Pada MahaSiswa.* Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis Volume 5 Nomor 2, Oktober 2017. E-ISSN:2302-2663. Hal 142-167.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Stastitika Untuk Penelitian.* Bandung: CV.Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik (edisi revisi VI).* Jakarta:Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2004). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: CV.Rajawali Pers.
- Supardi. (2013). *Stastitika Dalam Penelitian.* Jakarta:Change Publication.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Analisis Regresi.* Yogyakarta: Andi Offset.
- Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma baru Pembelajaran.* Jakarta:Gaung Persada (GP) Press Jakarta.