

## **PENGARUH LINGKUNGAN BELAJAR DAN KEBAHAGIAAN (*HAPPINESS*) TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN KALORAN KABUPATEN TEMANGGUNG**

### ***THE INFLUENCE OF LEARNING ENVIRONMENTS AND HAPPINESS TOWARD STUDENT CREATIVITY OF THE FIFTH GRADE STUDENTS ALL OF ELEMENTARY SCHOOL KALORAN DISTRICT TEMANGGUNG REGENCY***

Oleh: Eva Khanifa, PGSD/ PSD, eva.khanifa@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) secara parsial maupun simultan terhadap kreativitas peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD se-Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung yang berjumlah 459 peserta didik dengan sampel penelitian berjumlah 214 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus *Slovin*. Teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Skala psikologi ini diujicobakan kepada 190 peserta didik. Uji validitas instrument menggunakan validitas isi dengan teknik *expert judgement*, sedangkan daya beda dihitung menggunakan koefisien korelasi aitem total terkoreksi. Reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach's. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinieritas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji pengaruh parsial dan regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) secara parsial maupun simultan berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik

Kata kunci: lingkungan belajar, kebahagiaan (*happiness*), kreativitas peserta didik

#### **Abstract**

*This study aims at determining the effect of learning environments and happiness partially or simultaneously to the student creativity. The population in this research is all fifth grade students in Kaloran district, Temanggung regency with the total 459 students with the sample totaled 214 students were taken randomly using slovin formula. Data were collected by using scala psychology. This instrument was test to 190 students. The validity using validity conten with expert judgement technique, while validity of item using coefficient correlation of total aitem corrected. Reliability using cronbach's alpha formula. The analysis techniques that that had been used are the normality test, the linearity test, and multicollinearity test. Data analysis used partial effect and multiple regression analysis technique. The results shows that the learning environments and happiness partially or simultaneously has a significant effect on student creativity.*

*Keywords: learning environments, happiness, student creativity.*

#### **PENDAHULUAN**

Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan di sekolah merupakan proses yang melibatkan beberapa unsur yang saling berhubungan yaitu guru, peserta didik,

kurikulum dan sarana prasarana. Unsur - unsur pendidikan diharapkan mampu menciptakan pendidikan yang berkualitas melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi di atas, melalui pendidikan formal seperti pendidikan di sekolah

ini diharapkan mewujudkan kualitas peserta didik yang cerdas, kreatif, mandiri dan berakhlak yang baik. Sekolah merupakan tempat pendidikan formal di dalamnya terdapat aturan-aturan yang mana harus ditaati oleh seluruh komponen sekolah tersebut. Sekolah merupakan tempat seseorang mendapatkan pendidikan, pengajaran serta keterampilan hidup dalam berhubungan dengan orang lain terutama pengembangan kreativitas pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 13-26 Januari 2018 serta wawancara dengan guru dan peserta didik di beberapa SD se-kecamatan Kaloran kabupaten Temanggung terdapat lima permasalahan yang terjadi terkait dengan proses pembelajaran. Permasalahan yang pertama yaitu kreativitas peserta didik saat pembelajaran masih rendah. Ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara, masih banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban yang tidak dikembangkan. Ketika mengerjakan soal beberapa peserta didik memilih untuk terpaku dengan jawaban yang sudah disampaikan oleh guru saja, padahal diperbolehkan mencari jawaban dari berbagai sumber yang ada seperti buku paket. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan bahwa peserta didik mampu memberikan jawaban lebih bervariasi sehingga akan muncul berbagai macam jawaban sebagai alternatif yang mampu mengembangkan potensi diri peserta didik.

Permasalahan lain yang ditemukan peneliti selain kreativitas peserta didik, adalah mengenai lingkungan belajar yang kurang mendukung. Ketika dilakukan observasi dan wawancara, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang

*Pengaruh Lingkungan Belajar .... (Eva Khanifa) 4.029*  
masih kekurangan dalam memperoleh fasilitas belajar baik dari sekolah maupun dari rumah. Diketahui beberapa tempat belajar peserta didik terlihat sempit dengan jumlah peserta didik melebihi kapasitas yang ditentukan dan tidak sesuai dengan ukuran ruangan. Beberapa bukti tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar pada peserta didik kurang mendukung. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan bahwa dengan berbagai macam suasana dan keadaan baik di sekolah maupun dirumah dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung bagi peserta didik.

Permasalahan selanjutnya yang peneliti temukan terkait percaya diri peserta didik akan kemampuannya sendiri masih rendah. Ketika observasi dilakukan, terlihat beberapa peserta didik sering bertanya kepada teman lain jika diberi pertanyaan lisan oleh guru. Beberapa peserta didik terlihat diam saja saat materi selesai disampaikan kemudian peserta didik diminta untuk bertanya. Peserta didik tidak ada yang bertanya saat guru menanyakan sudah paham belum, padahal ketika mengerjakan soal peserta didik belum bisa menyelesaikan dengan benar. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan bahwa peserta didik seharusnya mampu menjadi aktif saat pembelajaran dengan kepercayaan diri pada kemampuannya sendiri sehingga peserta didik mampu menghidupkan suasana kelas yang interaktif.

Permasalahan yang selanjutnya ditemukan peneliti adalah kebahagiaan (*happiness*) peserta didik. Ketika observasi dan wawancara dilakukan, terlihat beberapa peserta didik ketika pembelajaran tengah berlangsung tidak konsentrasi dan merasa bosan. Beberapa peserta

didik merasa tertekan saat mengikuti pembelajaran, hal tersebut terlihat ketika pembelajaran berakhir, peserta didik lebih merasa bebas dalam berekspresi. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan bahwa seharusnya peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan rasa bahagia tanpa ada gangguan dari perasaan yang disebabkan oleh keadaan yang dialaminya.

Permasalahan terakhir yang peneliti temukan adalah belum terlihatnya rasa ingin tahu peserta didik. Ketika observasi dan wawancara dilakukan, terlihat beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran tengah berlangsung. Sebagian peserta didik enggan membaca buku untuk mencari informasi yang lebih terkait pembelajaran. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan bahwa seharusnya peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang lebih terhadap informasi yang baru diterimanya maupun yang sudah pernah diterimanya.

Berdasarkan paparan di atas, diketahui bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Kaloran. Melihat luasnya permasalahan tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada masalah kreativitas peserta didik yang belum terlihat dalam proses pembelajaran, sebab menurut Munandar (2014: 31) dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan mengaktualisasi dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Guilford (Desmita, 2009: 176) juga mengatakan bahwa kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Dengan demikian, kreativitas peserta didik perlu diteliti agar dapat membentuk peserta didik yang mampu memanfaatkan potensinya sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman.

Kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor dari dalam maupun dari luar tiap individu. Hurlock (1993: 11) menyampaikan bahwa terdapat delapan faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan orang tua anak yang tidak posesif, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Sedangkan Lubart dan Sternberg (1995: 30) menyampaikan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh enam faktor: kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya intelektual, kepribadian, motivasi, dan konteks lingkungan.

Kreativitas peserta didik yang muncul dalam diri peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor. Salah satu faktor yang memberi pengaruh pada kreativitas peserta didik adalah lingkungan belajar. Munandar (2014: 12) menyebutkan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Begitu juga dengan Rachmawati & Kurniati (2010: 28) menyatakan bahwa kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak

berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Lingkungan belajar bukanlah satu-satunya faktor yang memberi pengaruh terhadap kreativitas peserta didik. Adapun faktor lain yang mempengaruhi kreativitas peserta didik adalah kebahagiaan (*happiness*), Pannels & Claxton (2008: 45) menyatakan bahwa kebahagiaan (*happiness*) dapat mempengaruhi kreativitas dengan mempertahankan iklim kelas yang positif, peserta didik akan lebih terbuka terhadap pengalaman baru dan menghasilkan lebih banyak ide. Begitu juga dengan Csiksentimihalyi (1997: 4) menunjukkan bahwa kebahagiaan (*happiness*) berasal dari penciptaan hal-hal dan penemuan-penemuan baru. Kebahagiaan (*happiness*) seseorang dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kreativitasnya. Perasaan positif dan kebahagiaan (*happiness*) dapat mempengaruhi kreativitas. Selain itu Seligman (2005: 50) menyatakan bahwa kebahagiaan (*happiness*) membuat individu memiliki kepribadian yang sehat. Suasana hati yang positif dapat membuat individu lebih obyektif menyikapi sesuatu, kreatif, toleran, tidak defensif, murah hati dan lateral atau mampu memecahkan masalah secara kreatif.

Berdasarkan penjelasan dan situasi tersebut diketahui bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas peserta didik. Dari berbagai faktor yang mempengaruhi tersebut dalam penelitian ini dipilih dua faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu lingkungan belajar peserta didik dan kebahagiaan (*happiness*) sebagai variabel bebas, namun belum diketahui secara jelas tingkat pengaruh yang ditimbulkannya terhadap kreativitas peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) terhadap kreativitas peserta didik. Oleh karena itu judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kebahagiaan (*Happiness*) Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar se- Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-postfacto*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 di bulan Juli-Agustus 2018 di SDN se-Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN se- Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung yang berjumlah 459 peserta didik dengan sampel 214 peserta didik yang diambil secara acak.

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan skala lingkungan belajar, kebahagiaan (*happiness*), dan kreativitas peserta didik sebagai alat pengambilan data. Penggunaan instrumen ini untuk mengungkap pengaruh lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) terhadap kreativitas peserta didik. Penyekoran butir menggunakan skala *likert*. Skala yang telah disusun divalidasi oleh ahli (*expert judgement*) dan diujicobakan pada 190 peserta didik sebelum digunakan

sebagai instrumen pengambilan data penelitian.

Uji coba dilakukan di semua sekolah dasar negeri yang masih termasuk dalam populasi penelitian.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data pada penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penskoran skala psikologi lingkungan belajar, kebahagiaan (*happiness*), dan kreativitas peserta didik.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis Uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas. Uji hipotesis menggunakan uji pengaruh parsial dan uji regresi ganda.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### 1. Analisis Deskriptif

##### a. Kreativitas Peserta Didik

Data statistik variabel kreativitas peserta didik diperoleh skor terendah sejumlah 66; skor tertinggi sejumlah 112; variance sejumlah 62,396; standar deviation sejumlah 7,899; mode sejumlah 90; median sejumlah 90,00; dan mean sejumlah 89,75.

##### b. Lingkungan Belajar

Data statistik variabel Lingkungan Belajar diperoleh skor terendah sejumlah 73; skor tertinggi sejumlah 120; variance sejumlah 81,527; standar deviation sejumlah 9,029; mode sejumlah 100; median sejumlah 100,00; dan mean sejumlah 99,15.

##### c. Kebahagiaan (*Happiness*)

Data statistik variabel Kebahagiaan (*Happiness*) diperoleh skor terendah sejumlah 77;

skor tertinggi sejumlah 120; variance sejumlah 64,521; standar deviation sejumlah 8,032; mode sejumlah 94; median sejumlah 99,00; dan mean sejumlah 98,98.

#### 2. Uji Prasyarat Analisis

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas chi kuadrat menggunakan SPSS *for windows* versi 23. Hasil penelitian dikatakan normal apabila hasil yang diperoleh *Asymp. Sig*  $\leq 0,05$  maka tidak berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS *for windows* versi 23 diperoleh nilai *Asymp. Sig* untuk variabel kreativitas peserta didik 0,383, lingkungan belajar 0,582, dan kebahagiaan (*Happiness*) 0,989. Nilai *Asymp. Sig* dari ketiga variabel tersebut memiliki nilai di atas 0,05 maka distribusi data dari setiap variabel dikatakan normal.

##### b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linier apabila nilai signifikansi pada *linearity* dibawah 0,05 dan signifikansi dari *deviation from linearity* di atas 0,05. Sebaliknya, hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas dikatakan tidak linear apabila nilai signifikansi pada *linearity* di atas 0,05 dan signifikansi dari *deviation from linearity* dibawah 0,05. Uji linieritas variabel X1 dengan Y, didapat signifikansi *linierity*  $0,000 < 0,05$  dan signifikansi *deviation from linierity*  $0,053 > 0,05$  sehingga datanya dikatakan linier. Pengujian data variabel X2 dengan Y, didapat

signifikansi *linierity*  $0,000 < 0,05$  dan signifikansi *deviation from linierity*  $0,077 > 0,05$  sehingga datanya dikatakan linier.

### c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang sempurna atau mendekati sempurna antar variabel bebas. Apabila terjadi multikolinieritas maka hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat terganggu. Uji multikolinieritas dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF). Jika menggunakan  $\alpha / tolerance = 10\%$  atau  $0,10$  maka  $VIF=10$ . Apabila hasil yang diperoleh  $VIF_{hitung} < VIF=10$  dan semua *tolerance* variabel bebas di atas  $10\%$ , maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas. Hasil perhitungan uji multikolinieritas dengan nilai  $VIF < 10$  ( $1,090 < 10$ ) dan nilai *tolerance*  $\alpha > 0,10$  ( $0,918 > 0,10$ ) yang dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas.

## 3. Uji Hipotesis

### a. Uji Pengaruh Parsial

1) nilai  $r^2_{.X_2YX_1}$  yaitu  $0,093$  dengan  $t_{hitung}$   $4,644$  dan nilai signifikansi  $0,000$ . Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan signifikan. oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini artinya terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap kreativitas peserta didik apabila kebahagiaan (*happiness*) tetap.

2) nilai  $r^2_{.X_2YX_1}$  yaitu  $0,121$  dengan  $t_{hitung}$   $5,391$  dan nilai signifikansi  $0,000$ . Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan signifikan. oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini artinya terdapat

*Pengaruh Lingkungan Belajar .... (Eva Khanifa) 4.033*  
pengaruh kebahagiaan (*happiness*) terhadap kreativitas peserta didik apabila lingkungan belajar tetap.

### b. Uji Korelasi Ganda

Pengujian determinasi secara simultan ( $R^2$ ) dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23 *for windows*. Hasil ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar  $0,244$ , ini berarti presentase sumbangan pengaruh variabel lingkungan belajar ( $X_1$ ) dan kebahagiaan (*happiness*) ( $X_2$ ) terhadap kreativitas peserta didik ( $Y$ ) sebesar  $24,4\%$  sedangkan  $75,6\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Kemudian, untuk mengetahui apakah secara bersama-sama variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat maka mencari nilai  $F_{hitung}$ . Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah variabel lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel kreativitas peserta didik. Kriteria pengambilan keputusan hipotesis dalam penelitian ini nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan regresi ganda dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23 *for windows* diperoleh hasil  $F_{hitung}$   $35,430$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Perhitungan Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

No	Variabel Bebas	Sumbangan (%)	
		Relatif	Efektif
1	Lingkungan Belajar	44,31%	10,81%
2	Kebahagiaan ( <i>happiness</i> )	55,69%	13,58%
Total		100 %	24,4%

## **Pembahasan**

### **1. Pembahasan Temuan Pertama**

Hasil penelitian yang pertama membuktikan bahwa lingkungan belajar berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dan penurunan kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Hal ini dapat ditunjukkan dari lingkungan belajar mempunyai sumbangan efektif sebesar 10,81% dengan nilai  $t_{hitung}$  4,644 dan memiliki signifikansi  $0,000 \leq 0,05$  yang berarti bahwa lingkungan belajar berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Craft (dalam Richardson, 2014: 11) yang menyampaikan bahwa seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Temuan tersebut juga sesuai dengan pendapat Watson (2012: 443) yang menyatakan bahwa tinggi rendahnya kualitas lingkungan belajar peserta didik akan mempengaruhi kreativitas peserta didik. Peserta didik yang memiliki lingkungan belajar baik maka kreativitas peserta didik meningkat.

Pendapat lain disampaikan oleh Robinson (2011: 16) yang mengungkapkan bahwa sebagai salah satu pengaruh inti pada peserta didik, lingkungan belajar merupakan suatu hal yang sangat penting ketika berpikir tentang bagaimana kita dapat mendukung kreativitas menjadi inovator dan pemecah masalah yang menjadi bagian dari kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan ungkapan dari Cochrane &

Antonczak (2015: 125). bahwa lingkungan belajar merupakan suatu keadaan yang dapat mendorong seseorang untuk berpikir secara kreatif. Apabila kondisi lingkungan belajar peserta didik dalam keadaan baik, dipastikan ia mampu mendukung kreativitas pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat di atas, secara teoritik lingkungan belajar memberikan pengaruh pada kreativitas peserta didik, sehingga hasil penelitian ini menunjukkan kebenaran teori-teori yang sudah ada.

### **2. Pembahasan Temuan Kedua**

Temuan penelitian yang kedua membuktikan bahwa kebahagiaan (*happiness*) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dan penurunan kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh kebahagiaan (*happiness*). Adanya pengaruh ini ditunjukkan dengan hasil hitung sumbangan efektif variabel kebahagiaan (*happiness*) sebesar 13,58% dengan nilai  $t_{hitung}$  5,391 dan memiliki nilai signifikansi  $0,000 \leq 0,05$  yang berarti bahwa kebahagiaan (*happiness*) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Pannels & Claxton (2008: 45) bahwa kebahagiaan (*happiness*) dapat mempengaruhi kreativitas dengan mempertahankan iklim kelas yang positif, peserta didik akan lebih terbuka terhadap pengalaman baru dan menghasilkan lebih banyak ide. Pendapat lain disampaikan oleh Csiksentimihalyi (1997: 4) yang menunjukkan bahwa kebahagiaan (*happiness*) berasal dari penciptaan hal-hal dan penemuan-penemuan baru. Perasaan positif dan kebahagiaan

(*happiness*) dapat mempengaruhi kreativitas. Temuan tersebut juga sesuai dengan Seligman (2005: 50) yang menyatakan bahwa kebahagiaan (*happiness*) membuat individu memiliki kepribadian yang sehat. Suasana hati yang positif dapat membuat individu lebih obyektif menyikapi sesuatu, kreatif, toleran, tidak defensif, murah hati dan lateral atau mampu memecahkan masalah secara kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat di atas, secara teoritik kebahagiaan (*happiness*) memberikan pengaruh pada kreativitas peserta didik, sehingga hasil penelitian ini menunjukkan kebenaran teori-teori yang sudah ada.

### **3. Pembahasan Temuan Ketiga**

Temuan penelitian yang ketiga membuktikan bahwa lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) secara bersama-sama dapat mempengaruhi kreativitas peserta didik. Grimlin (dalam Soleimani & Tebyanian, 2011: 3) mengungkapkan bahwa kreativitas peserta didik dapat terbentuk dengan partisipasi peserta didik dalam pemeliharaan lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) pada diri peserta didik.

Temuan di atas juga sesuai dengan pernyataan Sabaghian (2005: 33) yang menyatakan bahwa kondisi lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) pada diri peserta didik dapat mempengaruhi baik tidaknya kreativitas pada diri peserta didik maupun tinggi rendahnya kreativitas pada diri peserta didik. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Soleimani & Tebyanian (2011: 5) yang menyampaikan bahwa lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) akan membentuk suatu kreativitas peserta didik. Apabila kondisi lingkungan belajar sesuai dan mendukung serta kebahagiaan (*happiness*) pada

*Pengaruh Lingkungan Belajar .... (Eva Khanifa) 4.035*  
diri peserta didik mampu terkondisikan dalam keadaan baik maka akan mampu memunculkan kreativitas peserta didik sebab pemikiran peserta didik menjadi tidak terkekang serta mampu menyesuaikan keadaan .

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari lingkungan belajar ( $X_1$ ) dan kebahagiaan (*happiness*) ( $X_2$ ) baik secara terpisah maupun bersama-sama terhadap kreativitas peserta didik ( $Y$ ). Hal ini dapat pula dikatakan bahwa ketika semakin baik lingkungan belajar peserta didik, semakin baik pula kreativitas peserta didik, semakin baik kebahagiaan (*happiness*) peserta didik, semakin baik pula kreativitas peserta didik, serta semakin baik lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) peserta didik, maka kreativitas peserta didik akan semakin baik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan:

1. Lingkungan belajar berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan sumbangan efektif variabel lingkungan belajar sebesar 10,81% dengan nilai signifikansi 0,000.
2. Kebahagiaan (*Happiness*) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan sumbangan efektif variabel lingkungan belajar sebesar 13,58% dengan nilai signifikansi 0,000.

3. Lingkungan belajar dan Kebahagiaan (*Happiness*) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan sumbangan efektif variabel lingkungan belajar sebesar 24,4% dengan nilai signifikansi 0,000.

### **Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan Belajar adalah suatu suasana atau keadaan yang mendukung dalam kegiatan belajar baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik. Hal ini mengandung implikasi agar kreativitas peserta didik dapat terbentuk pada diri seseorang dengan baik, maka lingkungan belajarnya juga baik. Lingkungan belajar terbentuk dengan baik karena banyak faktor yang mendukung seperti guru, orang tua atau wali, maupun teman sebaya.
2. Kebahagiaan (*Happiness*) adalah perasaan emosional kecenderungan pada emosi positif yang membuat senang dan tenang dalam menjalani hidup secara lahir dan batin untuk meningkatkan fungsi diri sehingga dengan suasana hati yang positif dapat membuat individu lebih obyektif menyikapi sesuatu, kreatif, toleran, tidak defensif, murah hati dan lateral atau mampu memecahkan masalah secara kreatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebahagiaan (*happiness*) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik. Hal ini mengandung implikasi

agar kreativitas peserta didik dapat terbentuk pada diri seseorang dengan baik, maka kebahagiaan (*happiness*) pada diri seseorang juga baik. Kebahagiaan (*happiness*) terkondisi dengan baik karena banyak faktor yang mendukung seperti guru, orang tua atau wali, maupun teman sebaya.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti membedakan saran kepada beberapa pihak yang terkait antara lain:

#### 1. Kepada Guru

Setelah memahami bahwa lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik, maka guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang baik salah satu caranya dapat memberikan fasilitas belajar berupa buku tambahan untuk menambah informasi, lebih lanjut guru dapat mengajak peserta didik terbiasa untuk membaca buku sebagai sarana menambah informasi serta menciptakan kebahagiaan (*happiness*) pada diri peserta didik dengan memberikan apresiasi agar peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### 2. Kepada Orang Tua

Selain guru di sekolah, orang tua juga diharapkan turut serta dalam upaya mengembangkan kreativitas peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan orang tua, seperti: menyediakan fasilitas beberapa diantaranya berupa material, finansial, jam tambahan les diluar sekolah untuk mengembangkan diri peserta, dan yang lainnya sehingga dapat mempengaruhi maupun mendukung dalam meningkatkan kreativitas pada diri peserta didik.

### 3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini telah diungkap mengenai kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan kebahagiaan (*happiness*) sebesar 24,4% Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat 75,6% faktor lain yang mampu menjelaskan variansi kreativitas peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya dimungkinkan untuk mengadakan penelitian yang mengungkap faktor-faktor lain yang mempengaruhi kreativitas peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cochrane, T., & Antonczak, I. (2015). Designing creative learning environments, *Interaction Design and Architecture Journal*, 24, 125-144.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Happiness and creativity: going with the flow*. *Futurist Creativity Research Journal*, 30, 319
- Desmita (2009) *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lubart, T. L, & Sternberg, R. J. (1995). An investment approach to creativity: Theory and data. In S. M Smith, T. B. Ward, & R. A. Finke (Eds.), *The creative cognition approach* (pp. 269-302). Cambridge, MA: MIT Press.
- Muhibbin, S. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Pannels, T. & Claxton, A. (2008). Happiness, creative ideation, and locus of control. *Creativity Research Journal*, 20, 67-71.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud.
- Richardson, C. (2014). *Learning environment that support student creativity: Developing the SCALE*. Michigan State University, Collage of Education, East Lansing, MI 48824, United States
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds*. West Sussex, United Kingdom: Capstone Publishing.
- Sebaghian, (2005). *Schools and reinforcement happiness and life expectancy*. *Journal of parent-teacher association*, 15, 30-35
- Seligman, E. P. M. (2005). *Authentic happiness*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Soleimani, N & Tebyanian, E. (2011). *A study of the relationship between principals' creativity and degree of environmental happiness in Semnan high schools*. M.A. Graduate, Islamic Azad University, Garmsar Branch, Iran.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi (STD)*. Bandung: Alfabeta.
- Watson, J.S. (2012). *Comfortably uncomfortable: A study of undergraduate students' responses to working in a creative learning environment*. *Creativity: insights,directions, and Pnd Possibilities Journal*, 35, 443.