

## **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MELALUI DAUN BENGGUANG**

<sup>1)</sup> Meirinja Raudatul Jannah, <sup>2)</sup> Revi Maulania Wahyudi, <sup>3)</sup> Erika Yohana Pakpahan, <sup>4)</sup> Nurina Rahma, <sup>5)</sup> Aulia Suhesty

<sup>1)</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda  
email: Merinjaraja@gmail.com

<sup>2)</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda  
email: Revimaulania@yahoo.com

<sup>3)</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda  
email: Erikayp23@yahoo.com

<sup>4)</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda  
email: Nurinar54@gmail.com

<sup>5)</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda  
email: sahdazahira@gmail.com

**Abstract.** *This study aims to determine the development of creativity in students of Primary School Teacher Education at the University of Widya Gama Mahakam Samarinda after a given training to make handicrafts from the bengkuang leaves. The method used in this research is quantitative experimental approach. Sample of this study are students who have a mid level of creativity in Program Elementary School Teacher at the University of Widya Gama Mahakam Samarinda which are 30 people. Technical analysis of the data that used in this study is a statistical analysis using the t-test with the help of a computer program SPSS (Statistical Packages for Social Science) version 20.0 for Windows. From the results SPSS calculations based on test results obtained t test showed an increased level of creativity on the subject of students of Primary School Teacher Education at the University of Widya Gama Mahakam Samarinda after being given training craft of bengkuang leaf form Seraung. From the analysis of the data pre-test and post-test with paired t-test showed  $t = -3,424$  ( $< t$  table = 2,145) with  $p = 0,004$  ( $p < 0,05$ ). While the post-test and follow-up obtained  $t = -2,155$  ( $> t$  table = 2,145) with  $p = 0,049$  ( $p < 0,05$ ).*

**Keywords:** *creativity, craft, and bengkuang leaves.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan membuat kerajinan dari daun bengkuang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sample penelitian ini adalah mahasiswa yang memiliki tingkat kreativitas yang sedang di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda sebanyak 30 orang. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik yaitu *Uji t* dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Packages for Social Science*) versi 20.0 *for windows*. Dari hasil penghitungan SPSS didapat berdasarkan hasil pengujian *Uji t* menunjukkan adanya peningkatan tingkat kreativitas pada subjek mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa seraung. Dari hasil analisis data pre-test dan *post test* dengan uji *paired t-Test* didapatkan hasil  $t$  hitung = -3,424 ( $< t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,004$  ( $p < 0,05$ ). Sedangkan pada *post test* dan *follow up* didapatkan  $t$  hitung = -2,155 ( $> t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,049$  ( $p < 0,05$ ).

**Kata kunci:** kreativitas, kerajinan, dan daun bengkuang.

## **PENDAHULUAN**

Di era global dan informasi ini, suatu bangsa dituntut untuk meningkatkan kualitasnya, baik dalam bidang ekonomi, sosial, politik, pendidikan maupun budaya. Masalah-masalah utama yang dihadapi negara-negara berkembang seperti Indonesia dalam rangka mengiringi tuntutan globalisasi adalah bagaimana mengembangkan dan meningkatkan potensi sumber daya manusia manusia yang ada. Berdasarkan hal tersebut, maka tantangan utama bagi dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menyelenggarakan pendidikan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Tujuan pendidikan pada umumnya yaitu menyediakan fasilitas dan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki secara optimal. Hal tersebut dapat terwujud dengan pengembangan kreativitas diri. Kreativitas sangat diperlukan agar individu tidak tertinggal oleh perkembangan dunia yang sangat dinamis. Individu cenderung akan beralih ke hal lain yang dirasa lebih bermakna bagi dirinya, sehingga individu tidak akan tertinggal dan tidak hanya menjadi penonton saja terhadap dinamika dunia ini.

Kreativitas atau berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan untuk

melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu problema-problema yang semakin kompleks, dimana individu harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dalam persaingan yang semakin ketat. Menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu (Munandar, 2009).

Menurut Maslow (dalam Munandar, 2009), kemampuan kreatif seseorang sering ditekan oleh pendidikan dan pengalamannya sehingga ia tidak dapat mengenali potensi diri sepenuhnya, apalagi mewujudkannya. Jika individu dapat dibantu dalam hal ini, ia akan dapat mencapai apa yang disebut dengan aktualisasi diri. Dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar, seorang guru pasti berinteraksi dengan muridnya guna menyampaikan materi serta membantu siswa agar dapat memahami materi yang disampaikan dan menyukainya. Kreatifitas guru dalam mengajar itulah yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut kreatif, profesional dan menciptakan suasana yang menyenangkan

pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan guru dituntut untuk dapat mendemonstrasikan serta menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu (Mulyasa, 2013).

Kreativitas yang tinggi disertai dengan rasa ingin tahu yang besar dan haus akan tantangan berpikir, membuat seseorang gemar melakukan eksplorasi. Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang yang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Salah satu masalah yang kritis yaitu bagaimana cara untuk dapat menemukan potensi kreatif siswa dan bagaimana cara mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Selain itu kreativitas dalam psikologi merupakan salah satu aspek penting dari aktualisasi diri individu. Kreativitas adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di

dunia dengan memiliki potensi kreatif (Maslow, 2009). Oleh karena itu, kreativitas perlu ditingkatkan dan dikembangkan guna mencapai pengaktualisasian diri individu tersebut.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kreativitas yaitu melalui pelatihan membuat kerajinan. Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan atau kerajinan tangan (Ali, 2013). Kerajinan yang dibuat biasanya dapat berupa tikar, tas, sandal, kerahan, ketupat, sraung, dan lain-lain. Salah satu bentuk kerajinan tangan adalah kerajinan tangan dari daun bengkuang.

Kerajinan daun bengkuang sudah sejak lama ditekuni oleh sebagian penduduk secara turun temurun di lokasi sentra produksinya. Bahan baku utama kerajinan daun bengkuang ini ialah daun bengkuang atau daun pandan duri. Daun Bengkuang atau yang sering dikenal dengan tumbuhan pandan duri (*Pandanus tectorius*) merupakan tumbuhan yang banyak dimanfaatkan, baik dari bagian daun, batang, ataupun akarnya (Darso, 2006). Daun Bengkuang atau pandan duri hidup tersebar luas di daerah-daerah terbuka di dataran rendah pada lahan yang agak basah (Thomson dkk, 2006).

Menurut Lemmen (1998), di beberapa daerah, jenis pandan duri digunakan sebagai bahan baku kerajinan tangan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap narasumber yang merupakan pengrajin kerajinan seraung yang bernama Saifullah, bahwa di Desa Loa Raya, Kutai Kartanegara, daun bengkuang atau daun pandan duri sering dijadikan sebagai kerajinan tangan yaitu berupa *seraung*. *Seraung* adalah topi khas Kalimantan Timur berbentuk lebar yang biasa digunakan untuk bekerja di ladang atau untuk menahan sinar matahari dan hujan. *Seraung* juga biasanya digunakan dalam tarian khas Kutai yaitu Tari *Seraung* yang ditampilkan pada saat diadakannya *event* budaya di daerah setempat. Selain kerajinan dari daun bengkuang, terdapat pula kerajinan tangan yang terbuat dari daun kelapa.

Tanaman kelapa merupakan tanaman serbaguna atau tanaman yang mempunyai nilai ekonomi tinggi. Seluruh bagian pohon kelapa dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia, sehingga pohon ini sering disebut pohon kehidupan (*tree of life*) karena hampir seluruh bagian dari pohon, akar, batang, daun, dan buahnya dapat digunakan untuk kebutuhan kehidupan manusia sehari-hari (Anonim, 2008). Salah satu kerajinan daun kelapa yaitu seperti bahan anyaman dalam

pembuatan ketupat atau berbagai bentuk hiasan lainnya.

Kegiatan proses produksi kerajinan daun bengkuang dan kerajinan daun kelapa dikerjakan dengan menggunakan alat sederhana, sehingga sangat mudah dikerjakan oleh siapapun termasuk mahasiswa. Pengadaan sarana produksi dan bahan baku kerajinan daun bengkuang diupayakan sendiri oleh peneliti. Bahan baku dan penunjang pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan kerajinan daun bengkuang yang biasa digunakan oleh para pengrajin adalah: daun bengkuang yang sudah dikeringkan, rotan, karung plastik, kayu baru, zat warna/pengkilap, dan pernis atau benang wol. Dengan demikian, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang menerima pelatihan kerajinan melalui daun bengkuang diharapkan dapat mengembangkan kreativitas, karena kreativitas membantu mahasiswa dalam meningkatkan kualitas diri siswa, salah satunya dengan membuat *Seraung* dengan bahan baku daun bengkuang.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Kreativitas**

Istilah kreativitas berasal dari bahasa Inggris *to create* yang berarti mencipta,

yaitu mengarang atau membuat sesuatu yang berbeda baik bentuk, susunan atau gaya dari yang lazim dikenal orang. Munandar (2009), menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang ada sebelumnya.

Menurut Maslow (dalam Munandar, 2009) kreativitas adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat.

Kumar (1997) mengemukakan beberapa aspek-aspek pada kreativitas yang meliputi:

- a. **Membuat dan Memulai**  
Maksud dari membuat dan memulai adalah kemampuan dalam menghasilkan perubahan, membuat hal-hal yang lebih baik, menghasilkan ide-ide kreatif dan solusi.
- b. **Menantang dan Mengambil Resiko**  
Menantang dan mengambil resiko artinya adalah seseorang dapat

menerima tantangan dalam bertindak, mematuhi hukum dan peraturan juga dapat mengambil resiko.

- c. **Mengatur dan Mengubah**  
Seseorang harus up-to-date dengan perkembangan, mencoba pendekatan baru, dan menyesuaikan diri dengan cepat.
- d. **Berkomunikasi dan Penjualan**  
Maksud dari berkomunikasi dan penjualan adalah seseorang dapat mengungkapkan pandangan dengan jelas, menjual ide dan usulan untuk perubahan, dan dapat meyakinkan.
- e. **Menjalankan dan Mewujudkan**  
Seseorang yang termotivasi untuk mendorong dan melaksanakan ide-ide dan usulan untuk perubahan.

### **Kerajinan**

Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan atau kerajinan tangan (Ali, 2013). Kerajinan yang dibuat biasanya dapat berupa tikar, tas, sandal, kerahan, ketupat, seraung, dan lain-lain. Kerajinan memiliki arti kegiatan dari seni terapan yang menitik-beratkan pada keterampilan tangan untuk mengolah bahan baku yang ditemukan di lingkungan sekitar menjadi benda-benda yang bernilai fungsi, tetapi juga bernilai estetis.

Arti lain dari kerajinan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus dengan penuh semangat ketekunan, kecekatan, kegigihan, berdedikasi tinggi dan berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya (Kadjim, 2011).

#### **Daun Bengkuang (*Pandanus Tectorius*)**

Daun Bengkuang atau yang sering dikenal dengan tumbuhan pandan duri (*Pandanus tectorius*) merupakan tumbuhan yang banyak dimanfaatkan, baik dari bagian daun, batang, ataupun akarnya (Darso, 2006). Daun Bengkuang atau pandan duri yang hidup tersebar luas di daerah-daerah terbuka di dataran rendah pada lahan yang agak basah dengan kedalaman 20-30 cm dengan jarak tanam 80-100 cm. Ukuran tinggi batang mencapai 4-14 m dan biasanya tumbuh pada ketinggian 20-600 mdpl dan menghasilkan daun 10-300 lembar per batang per tahun (Thomson dkk, 2006). Pandan ini memiliki banyak cabang, daunnya berwarna hijau dengan panjang 90-150 cm dan lebarnya mencapai 4 cm (Purseglove, 1972).

Menurut Lemmen (1998) di beberapa daerah, jenis pandan duri digunakan sebagai bahan baku kerajinan tangan seperti tikar, dan perkakas rumah tangga. Salah satu kerajinan yang memanfaatkan daun bengkuang adalah Seraung. Seraung adalah topi lebar khas Suku Kutai. Suku

tersebut salah satu kelompok yang masih membuat dan memakai seraung dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Tanaman Kelapa (*Cocos nucifera Linn*)**

##### **Definisi Tanaman Kelapa (*Cocos nucifera Linn*)**

Tanaman kelapa (*Cocos nucifera L.*) termasuk famili *Palmae* dari genus *Cocos*. Dikenal dua varietas yang nyata perbedaannya yaitu varietas genjah dan varietas dalam (Setyamidjaja, 1994). Tanaman kelapa merupakan tanaman serbaguna atau tanaman yang mempunyai nilai ekonomi tinggi. Seluruh bagian pohon kelapa dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia, sehingga pohon ini sering disebut pohon kehidupan (*tree of life*) karena hampir seluruh bagian dari pohon, akar, batang, daun, dan buahnya dapat digunakan untuk kebutuhan kehidupan manusia sehari-hari (Anonim, 2008).

Kelapa merupakan tanaman serbaguna karena seluruh bagian tanamannya bermanfaat dalam kehidupan manusia sehari-hari. Akar kelapa menginspirasi penemuan teknologi penyangga bangunan cakar ayam, batangnya digunakan sebagai kayu dengan mutu menengah, daunnya dipakai sebagai atap rumah setelah dikeringkan, daun muda kelapa, dipakai sebagai bahan

anyaman dalam pembuatan ketupat atau berbagai bentuk hiasan lainnya.

### **Hipotesis**

Hipotesis awal dari penelitian ini adalah:

1. H<sub>1</sub>: ada peningkatan kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama setelah diberikan pelatihan kerajinan daun bengkuang.

H<sub>0</sub>: tidak ada peningkatan kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan kerajinan daun bengkuang.

2. H<sub>1</sub>: ada peningkatan kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan kerajinan daun kelapa.

H<sub>0</sub>: tidak ada peningkatan kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan kerajinan daun kelapa.

3. H<sub>1</sub>: ada perbedaan peningkatan kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam

Samarinda dalam tindak lanjut pelatihan *seraung* dan anyaman daun kelapa.

H<sub>0</sub>: tidak ada perbedaan peningkatan kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dalam tindak lanjut pelatihan *seraung* dan anyaman daun kelapa.

### **METODE PENELITIAN**

#### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang memberikan perlakuan (manipulasi) terhadap suatu sampel penelitian, yang kemudian mengamati konsekuensi perlakuan tersebut terhadap objek penelitian (perubahan perilaku) serta adanya kontrol (Nasir Moh, 2011). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sekelompok subjek penelitian dari suatu populasi tertentu. Kemudian dikelompokkan lagi secara *random* menjadi dua kelompok, yaitu: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

#### **Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **Populasi**

Arikunto (2010), mengartikan populasi sebagai keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini

adalah mahasiswa semester tiga, kelas C dan D Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda angkatan 2015/2016, sebanyak 64 Mahasiswa.

### **Sample dan Tehnik Sampling**

Arikunto (2010), menyatakan bahwa sebagian dari populasi disebut sample. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan hasil *screening* tes kreativitas, yang artinya bila mahasiswa mendapat skor kreativitas sedang, maka mahasiswa tersebut akan menjadi sampel dalam penelitian. Jumlah sampel penelitian adalah 30 orang mahasiswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu: 15 orang mahasiswa kelompok eksperimen akan diberikan pelatihan kerajinan daun bengkuang dan 15 orang mahasiswa kelompok kontrol akan diberikan pelatihan kerajinan daun kelapa.

### **Metode Pengumpulan Data**

Alat pengumpul data pada penelitian ini menggunakan skala kreativitas yang diadaptasi dan dimodifikasi oleh peneliti dari *Creative Style Questionnaire* oleh *My Skills Profile*, 2014. Skala kreativitas ini memiliki nilai validitas sebesar 0,94 ( $r$  hitung  $> 0,300$ ) dan reliabilitas sebesar

0,78 ( $\alpha > 0,700$ ). Skala kreativitas ini terdiri dari 50 item yang mengukur general kreativitas, yaitu seperti: membuat dan berasal, menantang dan mengambil resiko, mengatur dan mengubah, komunikasi dan menjual, pelaksana dan ingin tahu. Tes ini terdiri dari 5 aspek, jawaban tes ini terdiri dari 5 pilihan yang disusun dalam bentuk skala Semantik dan subjek diminta untuk menilai pada tingkat manakah mereka mengalami setiap kondisi yang disebutkan tersebut dalam satu minggu terakhir. Selanjutnya, skor dari skala tersebut dijumlahkan dan dibandingkan dengan norma yang ada untuk mengetahui gambaran mengenai tingkat kreativitas pada individu tersebut.

Cara penilaian kreativitas adalah dengan menjumlahkan nilai dengan kategori urutan jawaban sebagai berikut:

A	B	C	D	E
↓				↓
(Tidak menggambar kan diri anda dengan baik)				(Menggambarkan diri anda dengan dengan sangat baik)

Skala tersebut memberikan ukuran tunggal general kreativitas, dimana terdapat lima dimensi ukur. Adapun penilaian dalam alat ukur ini sesuai dengan norma yang sudah terstandarisasi, seperti tabel berikut:

**Tabel 1. Norma Penilaian *Creative Style Questionnaire* (CSC)**

<b>SKOR</b>	<b>KETERANGAN</b>
50-89	Kreativitas Sangat Rendah
90-129	Kreativitas Rendah
130-169	Kreativitas Sedang
170-209	Kreativitas Tinggi
210-250	Kreativitas Sangat Tinggi

**Teknik Analisa Data**

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik yaitu *Uji t*. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu diadakan uji deskriptif, uji normalitas, dan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Packages for Social Science*) versi 20.0 *for windows*.

**HASIL PENELITIAN**

**Karakteristik Responden**

Individu yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama, Mahakam Samarinda. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang. Adapun distribusi sampel penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Karakteristik Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin**

<b>No.</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
1	Laki – Laki	20	66,7
2	Perempuan	10	33,3
	<b>Jumlah</b>	30	100

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa subjek penelitian Semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yaitu mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 20 (66,7 persen) dan mahasiswa dengan jenis kelamin perempuan

berjumlah 10 (33,3 persen). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek penelitian Semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda didominasi oleh siswa dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 20 (66,7 persen).

**Tabel 3. Karakteristik Subjek Berdasarkan Usia**

No.	Usia	Frekuensi	Presentase
1	17	1	5
2	18	0	0
3	19	6	30
4	20	9	45
5	21	4	20
<b>Jumlah</b>		20	100

Berdasarkan tabel 3 tersebut dapat diketahui bahwa subjek penelitian Semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yaitu mahasiswa dengan usia 17 tahun berjumlah 1 (5 persen), mahasiswa dengan usia 19 tahun berjumlah 6 (30 persen), mahasiswa dengan usia 20 tahun berjumlah 9 (45 persen), serta mahasiswa dengan usia 21 tahun berjumlah 4 (20 persen). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek penelitian Semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, didominasi oleh mahasiswa dengan usia 20 tahun berjumlah 9 (45 persen).

### **Hasil Uji Deskriptif**

Analisis deskriptif sebaran frekuensi dan histogram dilakukan untuk mendapatkan gambaran demografi subjek dan deskripsi mengenai variabel penelitian, yaitu pelatihan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa

dengan mengolah daun bengkuang yang sudah kering menjadi topi *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi ketupat, bentuk keris dan bentuk burung.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan pemberian pelatihan dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Pre-tes yang diberikan pada subjek penelitian berfungsi untuk mengetahui perbedaan hasil pada *post-test* 1, hal tersebut dapat dilihat pada tabel 5.

Sedangkan *follow up* diberikan pada subjek penelitian untuk mengetahui kondisi perbedaan lanjutan seminggu setelah diberikan *post-test*, hal tersebut dapat dilihat pada tabel 6. Pelatihan membuat *seraung* dan menganyam daun kelapa muda dianggap efektif jika antara skor *post-test* lebih tinggi dibanding skor *pre-test*, dan skor *follow-up* lebih tinggi dibandingkan skor *post-test*.

Berdasarkan hasil uji deskriptif sebaran frekuensi dan histogram maka diperoleh rentang skor dan kategori untuk

masing-masing subjek penelitian sebagai berikut:

**Tabel 4. Pengklasifikasian Skor Tingkat Kreativitas**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
50-89	Kreativitas Sangat Rendah
90-129	Kreativitas Rendah
130-169	Kreativitas Sedang
170-209	Kreativitas Tinggi
210-250	Kreativitas Sangat Tinggi

Hasil secara keseluruhan perolehan skor tingkat kreativitas sebelum dan setelah perlakuan untuk masing-masing

subjek pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Rangkuman Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas Kelompok Eksperimen**

**Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas Pada Kelompok Eksperimen Sebelum dan Sesudah Pemberian Pelatihan**

<b>Responden</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Post-test</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Status</b>
FO	169	Kreativitas Sedang	190	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Naik
Y	152	Kreativitas Sedang	175	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Naik
H	193	Kreativitas Tinggi	203	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Tetap
CKS	149	Kreativitas Sedang	156	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Tetap
ANW	116	Kreativitas Rendah	233	Kreativitas Sangat Tinggi	Eksperimen	Naik
ED	186	Kreativitas Tinggi	146	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Turun
LA	217	Kreativitas Sangat Tinggi	215	Kreativitas Sangat Tinggi	Eksperimen	Tetap
NF	155	Kreativitas Sedang	186	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Naik
HA	142	Kreativitas Sedang	197	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Naik
RA	124	Kreativitas Rendah	175	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Naik
NFS	154	Kreativitas Sedang	201	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Naik
JW	134	Kreativitas Sedang	163	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Tetap
KSD	119	Kreativitas Rendah	161	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Naik
SW	139	Kreativitas Sedang	224	Kreativitas Sangat Tinggi	Eksperimen	Naik
KAS	195	Kreativitas Tinggi	210	Kreativitas Sangat Tinggi	Eksperimen	Naik

Berdasarkan tabel 5 maka dapat diketahui pada *pre-test* dan *post-test* skala *Creative Scale Questionnaire* (CSQ) terdapat perbedaan skor pada mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan membuat kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung*, terdapat 10 subjek mahasiswa pada kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan kreativitas, 4 subjek mahasiswa pada kelompok

eksperimen yang mengalami peningkatan kreativitas tetap, dan 1 subjek mahasiswa pada kelompok eksperimen yang mengalami penurunan tingkat kreativitas.

Hasil secara keseluruhan perolehan skor tingkat kreativitas sebelum dan setelah perlakuan untuk masing-masing subjek pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Rangkuman Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas Kelompok Kontrol**

**Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas Pada Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Pemberian Pelatihan**

<b>Responden</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Post-test I</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Status</b>
PJ	185	Kreativitas Tinggi	165	Kreativitas Sedang	Kontrol	Turun
VR	181	Kreativitas Tinggi	222	Kreativitas Sangat Tinggi	Kontrol	Naik
DA	194	Kreativitas Tinggi	216	Kreativitas Sangat Tinggi	Kontrol	Naik
YSH	180	Kreativitas Tinggi	219	Kreativitas Sangat Tinggi	Kontrol	Naik
AC	173	Kreativitas Tinggi	187	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
HG	149	Kreativitas Sedang	189	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Naik
LH	186	Kreativitas Tinggi	192	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
GP	191	Kreativitas Tinggi	190	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
I	129	Kreativitas Rendah	156	Kreativitas Sedang	Kontrol	Naik
B	168	Kreativitas Sedang	184	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Naik
M	165	Kreativitas Sedang	206	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Naik
AN	161	Kreativitas Sedang	208	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Naik
Z	179	Kreativitas Tinggi	209	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
A	150	Kreativitas Sedang	182	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Naik
N	152	Kreativitas Sedang	204	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Naik

Berdasarkan tabel 6 maka dapat diketahui pada *pre-test* dan *post-test* skala *Creative Scale Questionnaire* (CSQ) terdapat perbedaan skor pada mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan

menganyam daun kelapa muda, terdapat 10 subjek mahasiswa pada kelompok kontrol yang mengalami peningkatan kreativitas, 4 subjek mahasiswa pada kelompok eksperimen yang mengalami

tingkat kreativitas yang tetap, dan 1 subjek siswa pada kelompok kontrol yang mengalami penurunan tingkat kreativitas.

*follow-up* untuk masing-masing subjek pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 7.

Hasil secara keseluruhan perolehan skor tingkat kreativitas *post-test* dan

**Tabel 7. Rangkuman Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas Kelompok Eksperimen Pada Pos-Tes dan *Follow-up***  
**Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas**  
*Post-Test dan Follow-Up*

<b>Responden</b>	<b><i>Post-test</i></b>	<b>Klasifikasi</b>	<b><i>Follow-up</i></b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Status</b>
FO	190	Kreativitas Tinggi	175	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Tetap
Y	175	Kreativitas Tinggi	189	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Tetap
H	203	Kreativitas Tinggi	151	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Turun
CKS	156	Kreativitas Sedang	150	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Tetap
ANW	233	Kreativitas Sangat Tinggi	141	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Turun
ED	146	Kreativitas Sedang	190	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Naik
LA	215	Kreativitas Sangat Tinggi	170	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Turun
NF	186	Kreativitas Tinggi	151	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Turun
HA	197	Kreativitas Tinggi	185	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Tetap
RA	175	Kreativitas Tinggi	180	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Tetap
NFS	201	Kreativitas Tinggi	155	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Turun
JW	163	Kreativitas Sedang	171	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Turun
KSD	161	Kreativitas Sedang	147	Kreativitas Sedang	Eksperimen	Tetap
SW	224	Kreativitas Sangat Tinggi	176	Kreativitas Tinggi	Eksperimen	Turun
KAS	210	Kreativitas Sangat Tinggi	219	Kreativitas Sangat Tinggi	Eksperimen	Tetap

Berdasarkan tabel 7 maka dapat diketahui pada *post-test* dan *follow-up* skala *Creative Scale Questionnaire* (CSQ) terdapat perbedaan skor pada mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan menganyam daun kelapa muda, terdapat 1 subjek mahasiswa pada eksperimen yang mengalami peningkatan kreativitas, 7 subjek mahasiswa pada eksperimen yang

mengalami tingkat kreativitas tetap, dan 7 subjek mahasiswa pada kelompok eksperimen yang mengalami penurunan tingkat kreativitas.

Hasil secara keseluruhan perolehan skor tingkat kreativitas *post-test* dan *follow-up* untuk masing-masing subjek pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabek 8. Rangkuman Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas Kelompok Kontrol Pada Pos-Tes dan Follow-up**  
**Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Kreativitas Pada Post-Test dan Follow-Up**

<b>Responden</b>	<b>Post-test</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Follow-up</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Status</b>
PJ	165	Kreativitas Sedang	168	Kreativitas Sedang	Kontrol	Tetap
VR	222	Kreativitas Sangat Tinggi	166	Kreativitas Sedang	Kontrol	Turun
DA	216	Kreativitas Sangat Tinggi	176	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Turun
YSH	219	Kreativitas Sangat Tinggi	203	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Turun
AC	187	Kreativitas Tinggi	216	Kreativitas Sangat Tinggi	Kontrol	Naik
HG	189	Kreativitas Tinggi	165	Kreativitas Sedang	Kontrol	Naik
LH	192	Kreativitas Tinggi	204	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
GP	190	Kreativitas Tinggi	165	Kreativitas Sedang	Kontrol	Turun
I	156	Kreativitas Sedang	175	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Naik
B	184	Kreativitas Tinggi	216	Kreativitas Sangat Tinggi	Kontrol	Naik
M	206	Kreativitas Tinggi	199	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
AN	208	Kreativitas Tinggi	216	Kreativitas Sangat Tinggi	Kontrol	Naik
Z	209	Kreativitas Tinggi	176	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
A	182	Kreativitas Tinggi	208	Kreativitas Tinggi	Kontrol	Tetap
N	204	Kreativitas Tinggi	211	Kreativitas Sangat Tinggi	Kontrol	Naik

Berdasarkan tabel 8 maka dapat diketahui pada pos-tes dan *follow-up* skala *Creative Scale Questionnaire* (CSQ) terdapat perbedaan skor pada mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan menganyam daun kelapa muda, terdapat 6 subjek mahasiswa pada kelompok kontrol yang mengalami peningkatan kerativitas, 5 subjek mahasiswa pada kelompok kontrol yang mengalami penurunan tingkat kreativitas dan 4 subjek mahasiswa pada kelompok kontrol yang mengalami penurunan tingkat kreativitas.

**Hasil Uji Asumsi**

Pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dilakukan

dengan menggunakan uji *t-Test*. Sebelum dilakukan perhitungan dengan uji *t-Test* perlu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas, dan uji homogenitas sebagai syarat dalam penggunaan uji *t-Test*.

**Hasil Uji Normalitas**

Uji asumsi normalitas untuk melihat penyimpanan frekuensi observasi yang diteliti dari frekuensi teoritik. Uji asumsi normalitas menggunakan teknik statistik analitik uji normalitas *Shapiro-Wilk* dikarenakan subjek kurang dari 50. Kaidah yang digunakan adalah jika  $p > 0.05$  maka sebarannya normal dan jika  $p < 0.05$  maka sebarannya tidak normal (Santoso, 2015).

**Tabel 9. Hasil Uji Asumsi Normalitas**

Kategori	Janis Pelatihan	<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistik	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	<i>Seraung</i>	0,944	15	0,435
	Anyaman Daun Kelapa Muda	0,944	15	0,435
<i>Post-test</i>	<i>Seraung</i>	0,975	15	0,922
	Anyaman Daun Kelapa Muda	0,949	15	0,515
<i>Follow Up</i>	<i>Seraung</i>	0,934	15	0,311
	Anyaman Daun Kelapa Muda	0,937	15	0,317

Tabel 9 dapat ditafsirkan sebagai berikut:

- 1) Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel kreativitas *Pre-test Seraung* menghasilkan nilai  $p = 0,435$  ( $p > 0,05$ ) dan *Pre-test Anyaman Daun Kelapa Muda* menghasilkan nilai  $p = 0,435$  ( $p > 0,05$ ). Hasil uji

berdasarkan kaidah menunjukkan sebaran butir-butir variabel kreativitas *pre-test* adalah normal.

- 2) Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel kreativitas *Post-test Seraung* menghasilkan nilai  $p = 0,922$  ( $p > 0,05$ ) dan *Post-test Anyaman Daun Kelapa Muda* menghasilkan

nilai  $p = 0,515$  ( $p > 0,05$ ). Hasil uji berdasarkan kaidah menunjukkan sebaran butir-butir variabel kreativitas *post-test* adalah normal.

- 3) Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel kreativitas *Follow Up Seraung* menghasilkan nilai  $p = 0,311$  ( $p > 0,05$ ) dan *Follow Up Anyaman Daun Kelapa Muda* menghasilkan nilai  $p = 0,317$  ( $p > 0,05$ ). Hasil uji berdasarkan kaidah menunjukkan sebaran butir-butir variabel kreativitas adalah normal.

Berdasarkan tabel 9, maka dapat disimpulkan bahwa ketiga sebaran data, yaitu *pre-test*, *post-test*, dan *follow up* memiliki sebaran data yang normal, dengan demikian analisis data secara

parametrik dapat dilakukan karena karena telah memenuhi syarat atas asumsi normalitas sebaran data penelitian.

### **Hasil Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dalam penelitian ini, diuji homogenitas antara kelompok rendah dan kelompok tinggi, agar diketahui bahwa data kedua kelompok tersebut bervarians sama. Kaidah uji homogenitas adalah, data variabel dianggap homogen, bila nilai  $p > 0,05$ . Penghitungan menggunakan metode uji leven dari hasil uji, disajikan dalam Tabel 10 berikut ini.

**Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas**

<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
2,213	1	28	0,099

Berdasarkan tabel 10 diatas, hasil perhitungan menunjukkan nilai hasil pada kelompok eksperimen dan gelang  $p = 0,099$  ( $p > 50$ ) yang berarti bahwa data variabel kreativitas bersifat homogen.

### **Hasil Uji Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas pada mahasiswa Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda sebelum dan sesudah diberikan pelatihan kerajinan daun bengkuang yang berupa *seraung*. Dalam penelitian ini, kaidah uji hipotesis untuk *paired sample t-test* adalah jika  $p > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $p < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak (Santoso, 2015).

**Tabel 11. Hasil Uji Paired Sample t-Test Seraung**

	<i>Paired Sample t-Test</i>				
	<b>T hitung</b>	<b>T tabel</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>	<b>Mean Difference</b>
<i>Pre-Test – Post Test</i>	-3,424	2,145	14	0,004	-32,733
<i>Post Test – Follow Up</i>	2,155	2,145	14	0,049	19,000

Berdasarkan tabel 11, dapat diketahui bahwa pada *pre-test* dan *post test* penelitian *seraung* terlihat bahwa *t* hitung adalah -3,424 ( $< t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,004$  ( $p < 0.05$ ) maka  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima yang artinya pelatihan *seraung* dapat mengembangkan kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Sedangkan pada *post test* dan *follow up* penelitian *seraung* terlihat bahwa *t* hitung adalah 2,155 ( $> t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,049$  ( $p < 0.05$ ) maka  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima yang artinya pelatihan *seraung* dapat

mengembangkan kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Hipotesis kedua dalam penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas pada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, sesudah dan tindak lanjut setelah diberikan pelatihan menganyam daun kelapa muda. Dalam penelitian ini, kaidah uji hipotesis untuk uji *paired t sample t-test* adalah jika  $p > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $p < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak (Santoso, 2015).

**Tabel 12. Hasil Uji Paired Sample t-Test Anyaman Daun Kelapa Muda**

	<i>Paired Sample t-Test</i>				
	<b>T hitung</b>	<b>T tabel</b>	<b>Df</b>	<b>Sig.</b>	<b>Mean Difference</b>
<i>Pre-Test – Post Test</i>	-5,033	2,145	14	0,000	-25,733
<i>Post Test – Follow Up</i>	0,621	2,145	14	0,544	4,333

Berdasarkan tabel 12, dapat diketahui bahwa pada *post test* dan *follow up* penelitian anyaman daun kelapa muda terlihat bahwa *t* hitung adalah -5,033 ( $< t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) maka  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima yang artinya pelatihan anyaman daun

kelapa muda dapat mengembangkan kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Sedangkan pada *post test* dan *follow up* penelitian anyaman daun kelapa muda terlihat bahwa *t* hitung adalah 0,621

(< t tabel = 2.145) dengan  $p = 0.544$  ( $p > 0.05$ ) maka  $H_0$  diterima, sehingga  $H_1$  ditolak yang artinya pelatihan anyaman daun kelapa muda tidak dapat mengembangkan kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Hipotesis ketiga dalam penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan

tingkat kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sesudah dan tindak lanjut setelah diberikan pelatihan *seraung* dan anyaman daun kelapa muda. Dalam penelitian ini, kaidah uji hipotesis untuk *independent sample t-test* adalah jika  $p > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $p < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak (Santoso, 2015).

**Tabel 13. Hasil Uji *Independent Sample t-Test* Antar Pelatihan**

<i>Independent Sample t-Test</i>					
	T hitung	T tabel	df	Sig.	Mean Difference
<i>Post-Test</i>	-0,751	2.048	28 25,752	0,459	-6,267
<i>Follow-Up</i>	-2,722	2.048	28 27,998	0,011	-20,933

Berdasarkan tabel 13, dapat diketahui bahwa pada *post test* pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung terlihat bahwa t hitung adalah -0,751 (< t tabel = 2,048) dengan  $p = 0,459$  ( $p > 0.05$ ) maka  $H_0$  diterima, sehingga  $H_1$  ditolak yang artinya tidak ada perbedaan sesudah diberikan pelatihan antara pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung dalam mengembangkan tingkat kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Sedangkan pada *follow up* penelitian pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung terlihat bahwa t hitung adalah -2,722 (< t tabel = 2,048) dengan  $p = 0,011$  ( $p < 0.05$ ) maka  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima yang artinya ada perbedaan tindak lanjut pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung dalam mengembangkan tingkat kreativitas pada

mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

## **PEMBAHASAN**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan kreativitas pada subjek kelompok eksperimen yang di berikan pelatihan pembuatan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan kreativitas pada subjek kelompok kontrol yang di berikan pelatihan pembuatan ketupat, bentuk keris dan bentuk burung yang terbuat dari daun kelapa muda. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan tingkat kreativitas pada subjek mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung*. Dari hasil analisis data *pre-test* dan *post test* dengan uji paired *t-Test* didapatkan hasil t hitung = -3,424 ( $< t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,004$  ( $p < 0,05$ ). Sedangkan pada *post test* dan *follow up* didapatkan t hitung = -2,155 ( $> t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,049$  ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang di berikan berhasil mengembangkan kreativitas setelah diberikan pelatihan

kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung*.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan tingkat kreativitas pada subjek mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung. Dari hasil analisis data *pre-test* dan *post test* dengan uji paired *t-Test* anyaman daun kelapa muda didapatkan hasil t hitung -5,033 ( $< t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Sedangkan pada *post test* dan *follow up* penelitian anyaman daun kelapa muda didapatkan hasil t hitung 0,621 ( $< t$  tabel = 2,145) dengan  $p = 0,544$  ( $p > 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang di berikan berhasil pada *pre-test* ke *post test* dan gagal pada *post test* ke *follow up* dalam meningkatkan kreativitas setelah diberikan pelatihan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung.

Hasil analisis data adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda sesudah dan tindak lanjut setelah diberikan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan

bentuk burung, melalui *independent sample t-Test* di dapatkan nilai  $t$  hitung = -0,751 ( $< t$  tabel = 2,048) dengan  $p = 0,459$  ( $p < 0.05$ ) pada *post test*. Sedangkan pada *follow up* pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung didapat  $t$  hitung = -2,722 ( $< t$  tabel = 2.048) dengan  $p = 0,011$  ( $p < 0.05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil mengembangkan kreativitas setelah diberikan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kreativitas adalah dengan memberikan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung. Menurut Munandar (2009), kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang ada sebelumnya. Sedangkan menurut Kumar (1997), istilah kreatif digunakan dalam arti melakukan kegiatan sehari-hari dengan

cara baru seperti memecahkan masalah hidup dan dunia kerja, terlibat dalam penelitian ilmiah, menulis, melukis, mengembangkan musik dan lain-lain.

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan oleh peneliti kegiatan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang yang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda yang berupa ketupat, keris, dan burung-burungan dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas. Melalui kegiatan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang yang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda yang berupa ketupat, keris, dan burung-burungan maka mahasiswa akan menjadi terampil dan kreatif dalam menjahit serta menghias *seraung*.

Pembuatan kerajinan daun bengkuang yang berupa *seraung* dan menganyam daun kelapa muda memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Pembuatan *seraung* cukup sulit dan membutuhkan kreativitas, ketelitian dan kesabaran dalam pembuatannya karena terdiri dari beberapa tahapan mulai dari menganyam, menjahit dan menghias. Sedangkan menganyam daun kelapa muda juga memiliki tingkat kesulitan yang cukup, karena membutuhkan ketelitian, kesabaran, dan konsentrasi, karena memiliki pola hitungan tertentu dalam proses penganyamannya.

Pelatihan kerajinan dari daun bengkuang yang berupa *seraung* dan

menganyam daun kelapa muda yang berupa ketupat, keris, dan burung-burungan ini berhasil dalam meningkatkan kreativitas subjek, karena pelatih cukup dapat mengkondisikan subjek, dan subjek penelitian juga sangat memerhatikan dan mendengarkan dengan instruksi dari pelatih dan sangat aktif bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan tingkat kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan kerajinan daun bengkuang berupa seraung.
2. Terdapat peningkatan tingkat kreativitas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda setelah diberikan pelatihan kerajinan daun kelapa muda. terlihat dari hasil analisis data pre-test dan post test dengan uji paired t-Test anyaman daun kelapa muda. Namun hasil post test ke follow up menunjukkan bahwa pelatihan yang di berikan gagal pada post test ke follow up dalam

meningkatkan kreativitas setelah diberikan pelatihan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung.

3. Tidak terdapat perbedaan pada subjek sesudah diberikan pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa seraung dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung dalam mengembangkan tingkat kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dalam mengembangkan kreativitas. Terdapat perbedaan dalam tindak lanjut pelatihan kerajinan dari daun bengkuang berupa seraung dan menganyam daun kelapa muda menjadi bentuk ketupat, bentuk keris, dan bentuk burung dalam mengembangkan tingkat kreativitas pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dalam mengembangkan kreativitas.

## **REFERENSI**

- Anonim. (2008). *Wikipedia Indonesia*. [www.wikipedia.org/wiki/htm](http://www.wikipedia.org/wiki/htm). Diakses tgl 18/10/2016.
- Ali, M. (2013). *Fungsi dan Makna Simbolik Kerajinan Tepak Adat Morge Siwe Kayuagung Sumatra Selatan*. Skripsi.

- Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Basuki, H. (2010). *Teori-teori Mengenai Kreativitas*. 15 Oktober 2016. <http://v-class.gunadarma.ac.id>.
- Darso, R. (2006). *Pemanfaatan herbal pinggir pesisir*. Pustaka Tani: Surabaya.
- Kumar, V. K. (1997). *Correspondensi About Thin Questionnaire*. Department of Psychology, West Chester University.
- Lemmen, R.H.M.J. (1998). *Plant Resources of South East Asia. Wageningen*. Netherland.
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purseglove, J.W. 1972. *Tropicals Crops Monocotyledons*. John Wiley and Sons. Inc. New York.
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Skripsi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rahmat, B. (2011). *Studi Tentang Kerajinan Kuningan di Central of Bronzes Milik H. Istono. Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Santoso, S. (2015). *Menguasai Statistik Multivariat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setyamidjaja, D. (1986). *Pupuk dan Pemupukan*. CV. Simplex. Jakarta.
- Suryana, (2003). *Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: PT. Salemba Empat.
- Thomson, L.A.J., L. Englberger, L. Guarino, R.R. Thaman and C.R. Elevitch. (2006). *Pandanus tectorius (pandanus)*. Hōlualoa-Hawai'i: Permanent Agriculture Resources (PAR).