



## Hubungan Kreativitas Siswa Dengan Hasil Belajar Rias Wajah Panggung Pada Kegiatan Student Day Tata Rias (Studi Kasus di SMA Plus PGRI Cibinong)

R Siti Atikah<sup>1</sup>, Titin Supiani<sup>2</sup>, Neneng Siti Silvi Ambarwati<sup>3</sup>

Universitas Negeri Jakarta<sup>1,2</sup>

Received: 20 Agustus 2025  
Revised: 27 Agustus 2025  
Accepted: 01 September 2025

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas XI SMA Plus PGRI Cibinong pada mata pelajaran tata rias wajah panggung Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah population sampling, dengan sampel 27 siswa yang mengikuti kegiatan Student Day tata rias. Data kreativitas dikumpulkan melalui kuesioner yang disebar melalui platform Google Form, sementara data hasil belajar diperoleh dari data sekunder. Analisis data dilakukan dengan menggunakan korelasi product moment untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $r$  hitung sebesar  $0,478 > 0,396$  ( $r$  tabel), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar rias wajah panggung. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan topik yang sama dengan menggunakan metode yang berbeda untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap.

**Kata Kunci:** Kreativitas Siswa, Hasil Belajar.

(\*) Corresponding Author: [raden.s.atika@gmail.com](mailto:raden.s.atika@gmail.com)

**How to Cite:** Atikah, R., Supiani, T., & Ambarwati, N. (2025). Hubungan Kreativitas Siswa Dengan Hasil Belajar Rias Wajah Panggung Pada Kegiatan Student Day Tata Rias (Studi Kasus di SMA Plus PGRI Cibinong). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(9.A), 179-186. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11365>.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa secara optimal, termasuk dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Widodo et al., 2024). Dalam era globalisasi yang menuntut inovasi dan pemecahan masalah yang kreatif, kreativitas menjadi salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

SMA Plus PGRI Cibinong merupakan Sekolah Menengah Atas yang memiliki sebuah program kurikulum yang diberi nama Student Day. Program Student Day ini merupakan program unggulan dari sekolah ini yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan hidup (life skill), kreativitas untuk menampung semua kecerdasan yang menonjol atau bakat yang dimiliki oleh semua peserta didik.

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan bermacam macam alternatif jawaban (Hasanah et al., 2021). kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sebuah gagasan baru yang kreatif, setelah itu memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menyesuaikan gagasan baru tersebut dengan gagasan yang sudah ada (Tanjung & Namora, 2022). Kreativitas adalah kemampuan dasar dari segala hal dalam rangka meningkatkan sesuatu kearah kemajuan, untuk berlaku kreatif, diperlukan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu (Syahbudi & Ma, 2021).

Menurut Guilford dalam (Mundar Utami, 2014), kreativitas terdiri dari aspek aptitude (berpikir kreatif) yang mencakup kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), perincian (elaboration), dan keaslian (originality), serta aspek non-aptitude (afektif) yang mencakup kepercayaan diri, keuletan, apresiasi estetik, dan kemandirian. Kreativitas yang berkembang dengan baik memungkinkan siswa untuk berpikir lebih fleksibel, menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan masalah, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Nur & Nugraha, 2023)

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat kreativitas tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang kreatif (Carvallo et al., 2024). Hal ini disebabkan oleh kemampuan mereka dalam menghubungkan konsep, berpikir kritis, serta menemukan cara baru dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, kreativitas juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi untuk mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi (Bela et al., 2024)

Meskipun demikian, masih terdapat perbedaan pandangan mengenai sejauh mana kreativitas mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, dan motivasi intrinsik juga memiliki peran dalam menentukan keberhasilan akademik (Syah & Pertiwi, 2024)

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah keseluruhan kemampuan yang berasal dari diri siswa untuk melakukan sesuatu selama proses belajar, yaitu mengemukakan bagian ide dan melahirkan sesuatu yang baru, tentunya untuk dapat melakukan hal tersebut, siswa perlu dibimbing dan diberikan pemahaman. Dengan demikian siswa dapat menghasilkan belajar yang lebih baik. Hasil belajar yang dimaksud pada materi rias wajah panggung ini adalah hasil karya dari kreativitas siswa pada saat melakukan praktik rias wajah panggung.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif, di mana informasi dikumpulkan dari sejumlah sampel, melalui pernyataan dan pertanyaan (kuesioner) sebagai alat pengumpulan data. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2017) metode penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah yang berlandaskan data penelitian yang konkrit berupa angka-angka yang nantinya akan diukur dengan statistik sebagai alat uji perhitungan dan berkaitan dengan fenomena yang diteliti untuk menghasilkan sebuah kesimpulan.

### **Populasi Dan Sampel**

Populasi Penelitian ini merupakan siswa SMA Plus PGRI Cibinong yang mengikuti kegiatan *student day* tata rias sebanyak 27 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Total Population Sampling, yaitu metode pengambilan sampel yang menggunakan seluruh populasi untuk dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2017). Kriteria sampel penelitian ini Siswa yang mengikuti *student day* tata rias.

### **Jenis Instrumen**

Penelitian ini menggunakan sumber data primer berupa kuesioner yang akan disebarkan kepada responden melalui *platform google forms* dan sumber sekunder yang diperoleh dari nilai ang diberikan guru. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yan

dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017).

Pengukuran variabel penelitian ini menggunakan skala likert 5 poin. Berikut tabel skala penelitian variabel.

Tabel 1. Skala Penelitian Variabel

Pernyataan	Skala +	Skala -
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-Ragu (RR)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

### Hipotesis Statistika

Ho : Tidak terdapat hubungan Kreativitas siswa dengan hasil belajar rias wajah panggung

Ha : Terdapat hubungan kreativitas siswa dengan hasil belajar rias wajah panggung.

### HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional yang bertujuan mencari hubungan dari dua variabel yaitu Kreativitas Siswa (X) dan Hasil Belajar Rias Wajah Panggung (Y). Data didapat dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Uji coba kuesioner dilakukan dengan menyebarkan kepada 15 responden uji coba untuk melihat apakah semua butir soal valid dan reliabel atau tidak. Dari 24 butir soal variabel x didapatkan bahwa 6 butir soal dinyatakan tidak valid karena nilai kurang dari rtabel (0,396) sehingga didapatkan item valid variabel y, 18 butir soal dilakukan

Perhitungan uji reliabilitas dilakukan dengan rumus cronbach's alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistik dengan ketentuan jika nilai cronbach's alpha > 0,70 maka dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai cronbach'a alpha 0,880 pada variabel x dan 0,808 pada variabel y, sehingga dapat disimpulkan bahwa 28 item dari kedua variabel yang diujikan reliabel dan memiliki reliabilitas yang tinggi.

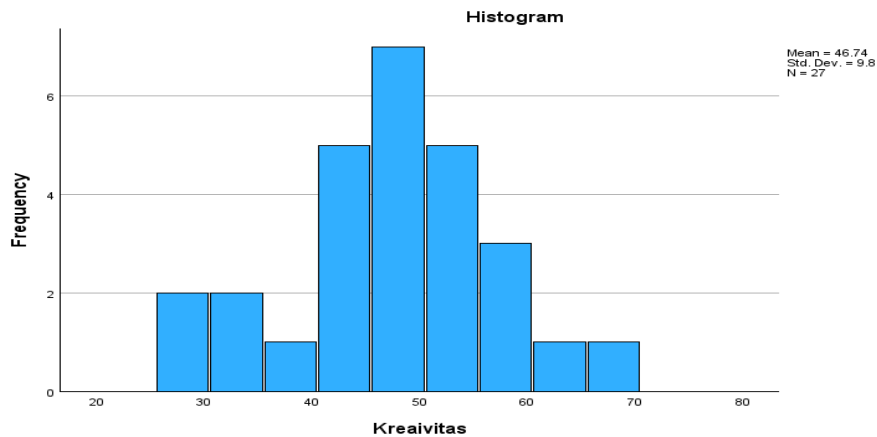
Analisis data deskriptif variabel kepercayaan diri menggunakan data 27 responden. Variabel kreativitas siswa diukur dengan menggunakan instrument penelitian yang terdiri 18 pernyataan yang telah melewati proses uji validitas dan uji reliabilitas.

Tabel 2. Hasil Data Kreativitas Siswa

Kreativitas Siswa	
N	27
Mean	46.74
Minimum	28
Maksimum	69
Standar Deviasi	9.800
Varians	96.046
Jumlah	1262

Hasil analisis deskripsi di atas, diketahui bahwa distribusi skor kreativitas siswa dari 27 mahasiswa menyebar dari skor minimum (terendah) sebesar 28 dan skor maximum (terbesar) sebesar 69, variabel memiliki mean (rata-rata) sebesar 46.74, varians 96.046 dan standar deviasi sebesar 1262.

Distribusi variabel kreativitas jika dibuat dalam bentuk histogram akan terlihat pada gambar berikut :



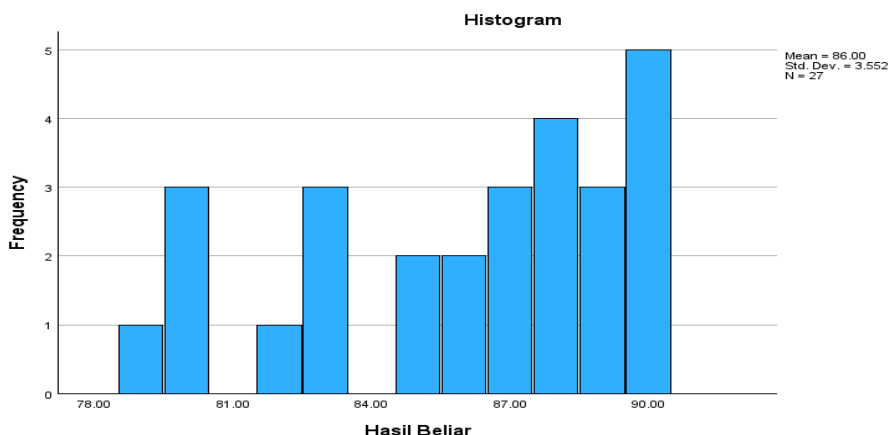
Analisis data deskriptif variabel hasil belajar rias wajah panggung yang menggunakan data sekunder dari guru. Variabel hasil belajar rias wajah panggung yang telah melewati proses uji validitas dan uji reliabilitas.

Tabel 3. Hasil Belajar Rias Wajah Panggung

Nilai Hasil Belajar	
Mean	86.00
Minimum	79
Maksimum	90
Standar Deviasi	3.552
Varians	12.615
Jumlah	2322

Hasil analisis deskripsi di atas, diketahui bahwa distribusi skor kreativitas siswa dari 27 mahasiswa menyebar dari skor minimum (terendah) sebesar 28 dan skor maximum (terbesar) sebesar 69, variabel memiliki mean (rata-rata) sebesar 46.74, varians 96.046 dan standar deviasi sebesar 1262.

Distribusi variabel hasil belajar jika dibuat dalam bentuk histogram akan terlihat pada gambar berikut:



Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov untuk menguji normalitas variabel Kreativitas Siswa (X) dan variabel Hasil Belajar Rias Wajah Panggung (Y) sebagai uji persyaratan sebelum dilakukannya uji parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan berbantuan IBM SPSS Statistik dengan kriteria Jika nilai signifikan < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal, data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan > 0,05 (Yusnarti & Suryaningsih, 2021)

Tabel 4. Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		27	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	3.11892403	
Most Extreme Differences	Absolute	.122	
	Positive	.070	
	Negative	-.122	
Test Statistic		.122	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.361	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.348
		Upper Bound	.373

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 1502173562.

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui nilai signifikansi variabel Kreativitas Siswa (X) dan variabel Hasil Belajar Rias Wajah Panggung (Y) adalah 0,200 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data variabel X dan variabel Y berdistribusi normal.

Uji linearitas merupakan uji yang dilakukan sebagai uji prasyarat seperti halnya uji normalitas. Uji linearitas bertujuan untuk dapat mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak, (Hasanah et al., 2021). Uji ini digunakan sebagai persyaratan untuk analisis korelasi pearson. Pengujian linearitas dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistik dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan ketentuan apabila nilai signifikansi > 0,05 maka kedua variabel dinyatakan memiliki hubungan yang

linear dan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka kedua variabel dinyatakan tidak memiliki hubungan yang linear.

Tabel 5. Tabel Linieritas

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	75.080	1	75.080	7.421	.012 <sup>b</sup>
	Residual	252.920	25	10.117		
	Total	328.000	26			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar  
 b. Predictors: (Constant), Kreativitas

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas variabel Kreativitas Siswa (X) dan variabel Hasil Belajar Rias Wajah Panggung (Y) memiliki nilai signifikansi adalah 0,012 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X dan variabel Y memiliki hubungan yang linear. Data penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan linear, maka setelah itu dilakukanlah uji Product Moment Coefficient of correlation atau koefisien korelasi pearson digunakan untuk mengukur kedekatan hubungan linear dari dua variabel yang memiliki distribusi data normal, dan data yang digunakan merupakan tipe interval atau rasio. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat korelasi atau hubungan antara variabel, sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat korelasi atau hubungan antara variabel, (Sugiyono, 2013).

Tabel 6. Tabel Korelasi

**Correlations**

		Kreativitas	Hasil Belajar
Kreativitas	Pearson Correlation	1	.478*
	Sig. (2-tailed)		.012
	N	27	27
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.478*	1
	Sig. (2-tailed)	.012	
	N	27	27

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Pada tabel hasil uji korelasi diatas diperoleh nilai r = 0,478 dan nilai signifikan 0,012 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X dan variabel Y memiliki korelasi atau terdapat hubungan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar rias wajah panggung.

Nilai r tabel dengan N = 27 sebesar 0,396. Diketahui r hitung > r tabel yaitu 0,478 > 0,397. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X dan variabel Y memiliki korelasi dan H0 ditolak dan Ha diterima atau “Terdapat Hubungan antara Kreativitas Siswa Dengan Hasil Rias Wajah Panggung”.

Berdasarkan hasil uji korelasi pearson product moment, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Rias Wajah Panggung Pada Kegiatan *Student Day* Tata Rias di SMA Plus PGRI Cibinong. Koefisien korelasi sebesar 0,478 menunjukkan bahwa tingkat hubungan berada dalam kategori sedang, artinya kreativitas siswa artinya berperan cukup penting dalam menentukan hasil belajar rias wajah panggung. Hubungan ini secara statistik.

memiliki hubungan yang positif, yang berarti semakin tinggi hasil belajar siswa akan semakin tinggi kreativitasnya.

Penelitian ini di perkuat dengan penelitian Santi Elisa tahun (2016) yang berjudul Hubungan Kreativitas Siswa Dengan Hasil Belajar Praktik pada Mata Pelajaran Penataan Sanggul Kreatif Suatu Studi di SMKN 3 Bogor. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa

terdapat hubungan positif dengan korelasi sebesar 0,800, koefisien determinasi 64%  $t_{hitung} = 6,393$  dan nilai signifikan  $= 0,000 < 0,05$  sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 49,456 + 0,925X$ . Sehingga dapat dikatakan kreativitas mempengaruhi hasil belajar praktik penataan sanggul kreatif.

Dalam penelitian ini, kreativitas siswa memang memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong perkembangan potensi mereka, khususnya dalam menunjang hasil belajar yang lebih baik. Kreativitas membantu siswa berpikir lebih terbuka, menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa yang lebih kreatif cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyerap dan menerapkan pelajaran, serta lebih aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka lebih berani mengeksplorasi ide-ide baru, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan keterampilan yang mereka miliki. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas, seperti melalui metode pembelajaran yang inovatif, hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Aspek kreativitas yang diukur dalam penelitian ini menggunakan teori Guilford dalam (Mundar Utami, 2014). Aspek tersebut yaitu, berfikir kreatif (*apptitude*) dan afektif (*non-apptitude*) yang mencakup kelancaran, kelenturan, perincian, keaslian, rasa ingin tahu dan merasa tertantang. Teori ini dipilih untuk mengukur variabel kreativitas siswa.

## **PENUTUP**

Berdasarkan analisis penelitian diperoleh data penelitian berdistribusi normal dan linear. Maka setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan analisis korelasi pearson product moment dan didapatkan hasil nilai r hitung dan rtabel adalah  $0,478 > 0,396$  dan didapat nilai signifikansi  $0,01 < 0,05$ . Nilai r hitung didapatkan lebih besar dari rtabel dan nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hipotesis alternatif menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kreativitas siswa dengan hasil belajar rias wajah panggung pada kegiatan *student day* tata rias SMA Plus PGRI Cibinong. Semakin tinggi tingkat kreativitas siswa maka akan semakin tinggi pula tingkat hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bela, M. E., Bule, M. V. C., Wewe, M., & Wangge, M. C. T. (2024). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Fungsi Komposisi dengan Model Pembelajaran Kolaboratif. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 181–198.
- Carvallo, M. G., Lerik, M. D. C., & Panis, M. P. (2024). Gambaran Kreativitas Figural Pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Kupang. *Wacana Psikokultural*, 2(1), 33–42.
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 43. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>
- Mundar Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Cetakan 2). PT Rineka Cipta.
- Nur, N., & Nugraha, M. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi. *Jurnal*

- Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 73–93.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian manajemen : pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi (mixed) penelitian tindakan (action reseacrh), penelitian evaluasi* (Setiyawami (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian pendidikan : (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Cetakan 20). Alfabeta.
- Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. (2024). *Psikologi belajar*. Feniks Muda Sejahtera.
- Syahbudi, M., & Ma, S. E. I. (2021). *Ekonomi Kreatif Indonesia: Strategi Daya Saing UMKM Industri Kreatif Menuju Go Global (Sebuah Riset Dengan Model Pentahelix)*. Merdeka Kreasi Group.
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199–217. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796)
- Widodo, S. F. A., Mr, M. I. F., Widiastuti, A., Ahmed, T., & Shahzeb, S. (2024). Implementasi dan dampak pendidikan holistik berbasis lingkungan pada siswa: studi kasus di sekolah alam. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 24(2), 193–204.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>