BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan di Indonesia mengacu kepada tujuan pendidikan nasional seperti yang tertera dalam Undang - Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yang menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun suatu bangsa. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat menjadi cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur. Pendidikan merupakan asset yang tak ternilai harganya bagi individu dan masyarakat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan, yang menampung peserta didik dan dibina agar mereka memiliki kemampuan, kecerdasan dan keterampilan. Kegiatan yang dilakukan diluar jam sekolah yang bisa mendukung siswa dalam meningkatkan kreativitasnya dan mengembangkan bakat minatnya.

[1]Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003) hal 8

Pengembangan diri merupakan kegiatan pendidikan diluar mata pelajaran sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah/madrasah. Kegiatan pengembangan diri merupakan upaya pembentukan watak dan kepribadian berkenaan dengan masalah pribadi dan kehidupan sosial, kegiatan belajar, dan pengembangan karir, serta kegiatan ekstrakurikuler. Disamping itu, untuk satuan pendidikan kejuruan, kegiatan pengembangan diri khususnya pelayanan konseling ditujukan guna pengembangan kreativitas dan karir, untuk satuan pendidikan khusus, pelayanan konseling menekankan peningkatan kecakapan hidup sesuai dengan kebutuhan khusus peserta didik.[2] Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan diri itu adalah suatu kegiatan yang dilakukan diluar jam mata pelajaran dan kegunaannya adalah pembentukan watak dan kepribadian berkenaan dengan masalah pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar, pengembangan karir, dan kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu kegiatan pengembangan diri melalui kegiatan ektrakurikuler.

Rusli Lutan berpendapat bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai berikut

> Secara sederhana istilah kegiatan ekstrakurikuler mengandung pengertian yang menunjukkan segala macam aktivitas disekolah atau lembaga pendidikan yang dilaksanakan diluar jam pelajaran, wajib bagi setiap anak, dan aktifitas itu termasuk dalam kurikulum yang telah tersusun bagi suatu tingkat kelas atau sekolah. Dengan kata lain ekstrakurikuler merupakan aktivitas tambahan, pelengkap bagi pelajaran wajib.[3]

---

[2] Allson, *penduan pengembangan diri untuk satuan pendidikan dasar dan menegah*, (Jakarta: 2006) hal 1

[3] Rusli lutan, *pegelolaan interaksi belajar mengajar intakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler*, (Jakarta : depdikbud, 1986) hal 73

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan, pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Tujuan dari kegiatan ektrakurikuler yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif maupun afektif, mengembangkan bakat serta minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya, mengetahui serta membedakan hubungan antara satu mata pelajaran dengan lainnya.[4] Berdasarkan tujuan ektrakurikuler di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler di sekolah akan menambah keterampilan lain dan mencegah berbagai hal yang bersifat negatif. Selain itu kegiatan ektrakurikuler mampu menggali potensi dan mengasah keterampilan siswa dalam upaya pembinaan pribadi.

Jenis-jenis dari kegiatan ekstrakurikuler yaitu sebagai berikut :

1. Osis
2. Karya ilmiah remaja
3. Palang merah remaja
4. Pramuka
5. Seni bela diri
6. Seni baca al-quran
7. Drumband
8. Pencinta alam
9. Jurnalistik
10. Olahraga[5]

[4] Moh Uzer Usman & Lilis Setiawati. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1993) hal 22

[5] Allson, *penduan pengembangan diri untuk satuan pendidikan dasar dan menegah*, … hal 14

Pealaksanaan dari kegiatan ekstrakurikuler ini ada yang berbentuk individual, kelompok, klasikal, gabungan, dan lapangan. Ekstrakurikuler yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah ekstrakurikuler pramuka. Paramuka adalah kepanjangan dari Praja Muda Karana atau disebut juga dengan gerakan kepanduaan. Secara etimologi Pramuka mempunyai arti Praja Muda Karana, makna kaidah yang terkandung didalamnya adalah sekelompok pemuda yang berkarya.[6] Gerakan Praja Muda karana bertujuan mendidik anak-anak dan pemuda Indoneasia dengan jalan kepanduan yang disesuaikan dengan pertumbuhan bangsa dan masyarkat Indonesia dewasa ini agar:

1. Menjadi manusia yang berkepribadian dan berwatak luhur yang cerdas,cakap, tangkas, terampil, rajin, disiplin, sehat jasmani dan rohani.
2. Menjadi warga Indonesia yang berpancasila, setia dan patuh kepada negara kesatuan republik Indonesia yan berfikir dan bertindak atas landasan–landasan manusia sosialis Indonesia.[7]

Dalam melakukan usaha tersebut sebanyak mungkin dengan praktek secara praktis dan dengan cara yang menarik hati anggota, serta menggunakan keinginan dan bakat anggota, cara ini dilakukan secara terus-menerus sehingga sifat-sifat manusia sosialis Indonesia meresap dalam sanubari tiap-tiap anggota.

Dari pelaksanaa kegiatan ekstrakurikuler ini juga bisa dilihat kreativitas dari siswa. Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang

[6] Diah Amiah Lindayani, *Panduan Gerakan Pramuka*, (Jakarta: PT. SIC, 2001), hal 10

[7] MH. Takijoeddin, *Rencana Kerja Pasukan Penggalang*, (Bandung: Ganaco N.V, 1974), Cet, Ke-IV, hal 8

kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, Abraham Maslow dan Carl Rogers menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya.[8] Kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya,[9] kreativitas itu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan, dan menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya.[10] Lingkungan juga bisa mendukung pengembangan kreativitas individu, tetapi ada juga lingkungan yang menghambat dari pengambangan kreativitas individu.[11]

Ciri-ciri anak kreatif sebagai berikut :

1. Imajinatif
2. Mempunyai prakarsa
3. Mempunyai minat luas
4. Mandiri dalam berpikir
5. Senang berpetualang

---

[8] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1999), hal 18

[9] Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014) , hal 41

[10] Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik,* … hal 42

[11] Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik,* … hal 43

6. Penuh energy
7. Percaya diri
8. Bersedia mengambil resiko
9. Berani dalam pendirian dan keyakinan[12]

Melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka dapat dibentuk kreativitas siswa, yang mana disini kegiatan dalam pramuka yang bisa untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah kegiatan tali temali yang mana disini siswa diharapkan bisa membedakan yang mana itu tali, simpul dan ikatan, dalam kegiatan tali temali bisa nampak bagaimana siswa mengkreasikan bentuk simpul dan ikatan yang akan dibuat. Ada juga kegiatan camping, yang mana disini diharapkan siswa dalam kegiatan camping ini bisa mandiri dan dalam pembuatan kemah juga siswa bisa mengkreasikan kemah tersebut. Selanjutnya kegiatan kepramukaan yang lainnya adalah semaphore, morse, sandi, kompas, p3k, pemetaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan Pembina Pramuka pada tanggal 23 November 2017 di SMA N 4 Bukittinggi, didapatkan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler ada yang cuma ikut-ikutan teman saja tanpa memperhatikan tujuan dan manfaat dari kegiatan ekstrakurikuler, ada juga beberapa siswa ketika berlangsungnya kegiatan ekstrakurikuler ini ada yang tidak patuh terhadap apa yang diinstruksikan oleh kakak seniornya dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler. Ada siswa yang dalam melaksanakan kegiatan tampak tidak serius dalam melaksanakannya, dan

[12] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, … hal 37

ada juga yang masih malu-malu dalam menunjukkan dirinya didalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Dalam pelaksanaan kegiatan ketika membuat simpul yang diperagakan oleh kakak kelas, ada yang memperhatikan dengan seksama dan langsung mempraktekkannya dan ada juga yang cuma melihat saja tanpa mempraktekkannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan Guru Pembimbing pada tanggal 23 November 2017 di SMA N 4 Bukittinggi , beliau mengatakan bahwasannya kegiatan ekstrakurikuler pramuka sangat bermanfaat bagi siswa. Tapi tidak sedikit siswa yang memandang kegiatan ekstrakurikuler pramuka hanya sekedar kegiatan biasa saja, terkadang mereka hanya sekedar ikut-ikutan saja tanpa memperhatikan manfaat yang akan mereka dapat dalam kegiatan tersebut. Oleh karena itu siswa terhambat dalam pengembangan kreativitasnya. Selain itu beliau juga mengatakan bahwasannya kegiatan ektrakurikuler pramuka disekolah cukup berjalan dengan baik dan kegiatan ini diadakan setiap hari kamis dan sabtu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pembina Pramuka pada tanggal 24 November 2017, beliau menyatakan bahwasannya dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka ini ada beberapa siswa yang mengikuti latihan rutin dan ada juga yang sesekali mengikuti latihan rutin dan tampak malas-malasan dalam latihan tersebut. Dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka ini siswa ada juga yang sekedar cuma ikut-ikut saja, ada juga yang benar-benar melakukan kegiatan dengan serius.

Sedangkan waktu pelaksanaan latihan tentang tali temali, beberapa siswa merasa kegiatan tali temali tidaklah penting dalam pramuka. Ketika praktek pembuatan tandu darurat beberapa siswa tidak memahami apa yang bisa dijadikan sebagai tandu darurat tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan Pembina pramuka didapatkan jumlah dari anggota pramuka secara keseluruhan dari kelas X sampai XII adalah sekitar 30 orang. Yang mana 15 orang siswa dari kelas X, 8 orang kelas XI, dan 7 orang dari kelas XII.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 25 November 2017 dengan Pembina pramuka, beliau mengatakan bahwasannya dalam pembuatan kemah ketika diadakannya camping ada siswa yang menyambut kegiatan itu dengan senang dan ada juga yang merespon dengan biasa-biasa saja, dan dalam camping tersebut siswa hanya mengandalkan temannya saja, selanjutnya dalam pembuatan tandu darurat beberapa siswa hanya mengandalkan tali yang ada saja tanpa menyadari bahwasannya ada beberapa benda yang bisa digunakan sebagai tali darurat.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 01 desember 2017 dengan salah satu siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler didapatkan bahwasannya ada beberapa orang anggota ketika diadakannya kegiatan dalam pembuatan tali temali hanya melihat saja tanpa mencobanya, dan ketika diadakan lomba yel-yel ada juga anggota ektrakurikuler pramuka ini yang malu-malu dalam menampilkan

yel-yel tersebut, dalam mengikuti kegiatan ada juga yang tidak serius. Sedangkan dalam kegiatan mencari jejak ada beberapa anggota ektrakurikuler ini cuma mengandalkan pemimpin regu tanpa memberikan kontribusi dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tentang **"Pengaruh Kegiatan Pramuka Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa SMAN 4 Bukittinggi".**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang terungkap dalam latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yang terkait dengan fenomena diatas adalah:

1. Terindikasi dalam kegiatan ekstrakurikuler ini ada yang cuma ikut-ikutan saja tanpa mengetahui manfaat dan tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler tersebut
2. Terindikasi pelaksanaan kegiatan ektrakurikuler pramuka cukup bejalan dengan baik
3. Terindikasi dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka ada beberapa siswa belum terlalu memperhatikan apa saja kegiatan yang dilakukan dalam ekstrakurikuler pramuka.
4. Terindikasi beberapa siswa kurang konsentrasi dalam pelaksanaan kegiatan ektrakurikuler pramuka
5. Terindikasi adanya pengaruh kegiatan ekstrakurikuler Pramuka terhadap kreativitas siswa

6. Terindikasi adanya beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam melaksanakan kegiatan ektrakurikuler pramuka ini contohnya dalam kegiatan tali-temali.
7. Terindikasi adanya beberapa siswa yang bergantung pada pemimpin regu dalam kegiatan ektrakurikuler pramuka
8. Terindikasi kurangnya kesungguhan dalam mengikuti kegiatan ektarkurikuler pramuka.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah penelitian ini pada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu : Seberapa besar pengaruh kegiatan Pramuka terhadap Pengembangan Kreativitas siswa di SMAN 4 Bukittinggi ?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan Pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa di SMAN 4 Bukittinggi.

F. Kegunaan penelitian

1. Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan dari jurusan bimbingan dan konseling fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

2. Mengembangkan dan mengintegrasikan kemampuan penulis dalam karya ilmiah.
3. Penelitian ini sebagai bahan peningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang kreativitas dalam kegiatan ekstrakurikuler.
4. Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi SMAN 4 Bukittinggi dalam kreativitas siswa.

G. Penjelasan Judul

Untuk lebih memudahkan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam penulisan ini agar tidak terjadi kesalah pahaman, berikut dijelaskan istilah yang memerlukan pemahaman lebih jauh diantaranya :

Pengaruh : Daya atau kemampuan yang timbul dari sesuatu yang berkuasa[13]. Maksudnya adalah penulis ingin melihat adakah pengaruh kegiatan ekstarkurikuler pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi.

Pramuka : Paramuka adalah kepanjangan dari Praja Muda Karana atau disebut juga dengan gerakan kepanduaan. Secara etimologi Pramuka mempunyai arti Praja Muda Karana, makna

[13] Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai pustaka, 2003 Edisi 3 Cet. 4), hal 849

kaidah yang terkandung didalamnya adalah sekelompok pemuda yang berkarya.[14]

Kreativitas : Kreativitas itu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.[15]

Siswa : Komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional[16].

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, yang dimaksud dengan keseluruhan adalah pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa, yang mana didalam kegiatan ektrakurikuler pramuka sangat dimungkinkan berkembangnya kreativitas dari siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka ini. Agar bisa terpakai dalam kehidupan sehari-hari.

[14] Diah Amiah Lindayani, *Panduan Gerakan Pramuka*, (Jakarta: PT. SIC, 2001), hal 10

[15] Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik,…*hal 42

H. Sistematika Penulisan

Agar lebih terarah penulisan ini, maka penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, didalam pendahuluan ini berisikan latar belakang masalah, identitas masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teoritis, didalam landasan teori ini berisikan teori-teori yang mendukung tentang ekstrakurikuler pramuka dan kreativitas.

BAB III Metodologi Penelitian, didalam metodologi penelitian ini berisikan tentang jenis penelitian, rancangan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Berisikan hasil penelitian yaitu, kegiatan pramuka, kreativitas dan pengaruh kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa di SMA N 4 Bukittinggi

BAB V Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pramuka

1. Pengertian pramuka

Pramuka atau praja muda karana adalah proses pendidikan diluar sekolah dan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan yang menarik, menyenangkan, sehat, tearatur, terarah, praktis, yang dilakukan dialam terbuka dengan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan yang sasaran akhirnya adalah pembentukan watak, akhlak dan budi perkerti luhur. Gerakan pramuka merupakan pelengkap pendidikan sekolah dan pendidikan dalam keluarga. Kepramukaan mengisi kebutuhan peserta didik yang tidak terpenuhi oleh kedua lingkungan pendidikan. Kepramukaan mengembangkan pengetahuan, minat, serta bakat yang dimiliki peserta didik. Kepramukaan sebagai proses pendidikan sepanjang hayat, menggunakan tata cara rekreatif dan edukatif dalam mencapai sasaran dan tujuan. Kegiatan harus dirasakan oleh peserta didik sebagai sesuatu yang menyenangkan, menarik, menantang dan tidak menjemukan, sehingga para peserta didik akan berkembang kemantapan mental, fisik, pengetahuan, keterampilan, pengalaman, rasa sosial, spiritual dan emosional.[1]

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pramuka merupakan pelengkap pendidikan sekolah dan pendidikan dalam keluarga dan juga

[1] Ilyas & Qoni, *Buku Pintar Pramuka Untuk tingkat siaga, penggalang, penegak, pandega*,(Yogyakarta, Familia 2015) Hal 18-19

pramuka juga mengembangkan pengetahuan oleh peserta didik. kegiaatan pramuka adalah kegiatan yang menyenagkan dan dilakukan dialam terbuka dan sasaran dari kegaiatan pramuka ini sendiri adalah pembentukan watak dan karakter dari siswa.

2. Tujuan gerakan pramuka

Gerakan Pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila serta melestarikan lingkungan hidup[2]. Tujuan tersebut sangatlah komplek karena mencakup semua aspek kehidupan, yaitu berbuat baik kepada Tuhannya, dirinya, sesama manusia dan alam semesta. Muksonmenyebutkan bahwa tujuan Gerakan Pramuka adalah mendidik dan membina kaum muda Indonesia guna mengembangkan mental, moral, spiritual emosional, sosial, intelektual dan fisiknya, sehingga menjadi manusia yang berkepribadian, berwatak dan berbudi luhur, beriman bertaqwa, cerdas dan terampil, kuat dan sehat jasmaninya[3].

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kegiatan pramuka mendidik dan membina kaum muda indonesia guna mengembangkan mental, moral, spiritual emosional, sosial, intelektual dan fisiknya, sehingga menjadi kepribadian, berwatak dan berbudi luhur.

---

[2] Andri Bob Sunardi, *Boyman Ragam latih pramuka*, (Bandung, Nuansa Muda, 2013) hal 5

[3]Mukson, *Buku Panduan Materi Pramuka Penggalang*, (st.tp, t.p, 2011).hal. 1

3. Sifat pramuka

Resolusi konferensi kepramukaan sedunia pada tahun 1924, mempunyai tiga sifat yaitu:

a. Nasional, artinya kepramukaan diselenggarakan di masing-masing negara dan disesuaikan dengan kebutuhanya
b. Internasional, artinya kepramukaan harus dapat mengambangkanpersaudaraan antar sesama anggota kepramukaan.
c. Universal, artinya kepramukaan itu dapat berlaku untuk siapa saja dan dimana saja[4]

4. Fungsi pramuka

Adapun fungsi Gerakan Pramuka adalah sebagai wadah untuk mencapai tujuan pramuka melalui:

a. Pendidikan dan pelatihan pramuka
b. Pengembangan pramuka
c. Pengabdian masyarakat dan orang tua; dan
d. Permainan yang berorientasi pada pendidikan[5].

Pendidikan kepramukaan diartikan secara luas sebagai suatu proses pembinaan yang berkesinambungan bagi sumber daya manusia pramuka, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, sasaranya adalah menjadikan mereka sebagai manusia mandiri, peduli, bertanggung jawab dan berpegang teguh pada nilai dan norma agama, bangsa dan masyarakat. Untuk itu kepramukaan berfungsi sebagai:

1) Permainan (game) yang menarik, menyenangkan dan menantang sertamengandung pendidikan bagi peserta didik.
2) Pengabdian bagi anggota dewasa. Anggota dewasa disini adalah tenaga pendidik, yang meliputi Pembina, pelatih, pamong dan instruktur.

[4]Andri Bob Sunardi, *Boyman Ragam Latihan Pramuka,*…hal. 4
[5]Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Undang-Undang.* hal. 3

3) Alat pembinaan dan pengembangan generasi muda bagi masyarakat[6].

5. Kegiatan dalam kepramukaan

Kegiatan pendidikan kepramukaan dilaksanakan dengan menggunakan sistem among, yaitu proses pendidikan kepramukaan yang membentuk peserta didik agar berjiwa merdeka, disiplin dan mandiri dalam hubungan timbal balik antar manusia[7]. Kegiatan pendidikan kepramukaan dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan spiritual dan intelektual, keterampilan dan ketahanan diri yang dilaksanakan melalui metode belajar interaktif dan progesif, yaitu melalui

a. Pengamalan Kode Kehormatan Pramuka

Kode kehormatan pramuka yang terdiri dari trisatya dan dasa darma pramuka merupakan janji dan komitmen diri serta ketentuan moral pramuka dalam pendidikan kepramukaan. Kode kehormatan pramuka harus dilaksanakan oleh seluruh anggota Gerakan Pramuka baik dalam kehidupan pribadi maupun masyarakat secara sukarela dan ditaati demi kehormatan diri.

b. Belajar sambil melakukan

Yang dimaksud belajar sambil melakukan disini adalah berusaha mengetahui sesuatu dan memperoleh ilmu pengetahuan

[6]Andri Bob Sunardi, *Boyman Ragam Latihan Pramuka,…* hal 5
[7]Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Undang-Undang.*, hal. 7

yang dikerjakan dalam waktu bersamaan dengan mempraktikan hasil yang diperoleh[8].

c. Sistem berkelompok

Sistem berkelompok atau beregu dilaksanakan agar peserta didik memperoleh kesempatan belajar memimpin dan dipimpin berorganisasi, memikul tanggung jawab, mengatur diri, menempatkan diri, bekerja sama dalam kerukunan (gotong royong). Sistem berkelompok dilaksanakan agar anggota muda dan anggota dewasa muda memperoleh kesempatan belajar memimpin dan dipimpin, berorganisasi, memikul tanggung jawab, mengatur diri, menempatkan diri, bekerja dan bekerjasama dalam kerukunan.

d. Kegiatan yang menantang

Kegiatan menantang dan progesif serta mengandung pendidikan yang sesuai dengan perkembangan rohani dan jasmani anggota muda dan anggota dewasa muda. Akan tetapi segala kegiatan disesuaikan dengan kemampuan mental dan jasmani peserta didik meskipun perencanaan kegiatan kepramukaan dirumuskan secara umum.

e. Kegiatan di alam terbuka

Kegiatan dialam terbuka memotivasi peserta didik untuk dapat menjaga lingkungan dan setiap kegiatan hendaknya selaras dengan alam. Kegiatan ini memberikan pengalaman tentang adanya saling

[8]Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Undang-Undang.*, hal. 24

ketergantungan antara unsur-unsur alam dan kebutuhan untuk melestarikanya dan menghormati keseimbangan alam[9].

f. Sistem tanda kecakapan

Tanda kecakapan merupakan tanda yang menunjukan keterampilan dan kecakapan tertentu[10].

Kegiatan Kepramukaan pada hakekatnya tidak dapat dilepaskan dari Prinsip Dasar Kepramukaan. Keterkaitan itu terletak pada pelaksanaan Kode Kehormatan.Kegiatan Kepramukaan juga sebagai suatu sistem yang terdiri atas unsur-unsur yang merupakan subsistem terpadu dan terkait, dan tiap unsurnya mempunyai fungsi pendidikan yang spesifik dan saling memperkuat serta menunjang tercapainya tujuan Gerakan Pramuka.

6. Materi pramuka

Kegiatan kepramukaan juga memiliki materi dalam pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

a. Tali-temali
b. Bahasa isyarat (sandi, morse dan semaphore)
    1) Sandi
    2) Morse
    3) Semaphore
c. Baris berbaris

[9] Ilyas & Qoni, *Buku Pintar Pramuka Untuk tingkat siaga, penggalang, penegak, pandega, … hal 24*

[10] Ilyas & Qoni, *Buku Pintar Pramuka Untuk tingkat siaga, penggalang, penegak, pandega, … hal 26*

d. Pemetaan

e. Menaksir

f. PP (Pertolongan pertama)

g. Kemah (Camping)

h. Pembuatan Tandu[11]

Jadi kegiatan pramuka yang bisa untuk pengembangan kreativitas dari siswa adalah tali-temali, pembuatan kemah, dan pembuatan tandu.

7. Kode kehormatan pramuka

Andri Bob Sunardi menyatakan Kode kehormatan adalah suatu norma atau nilai-nilai luhur dalam kehidupan para anggota gerakan pramuka yang merupakan ukuran atau standar tingkah laku anggota gerakan pramuka[12]. Kode Kehormatan Pramuka yang terdiri atas Janji yang disebut Satya dan Ketentuan Moral yang disebut Darma merupakan satu unsur dari Metode Kepramukaan dan alat pelaksanaan Prinsip Dasar Kepramukaan.Kode Kehormatan Pramuka adalah Budaya Organisasi Gerakan Pramuka yang melandasi sikap, tingkah laku anggota Gerakan Pramuka dalam hidup dan kehidupan berorganisinya. Kode Kehormatan Pramuka bagi anggota Gerakan Pramuka disesuaikan dengan golongan usia dan perkembangan rohani

[11]Ilyas & Qoni, *Buku Pintar Pramuka Untuk tingkat siaga, penggalang, penegak, pandega, … hal 119*

[12]Andri Bob Sunardi, *Boy Man Ragam Latihan Pramuka*,.... hal. 10

dan jasmaninya. Yaitu siaga, penggalang dan penegak, pandega serta anggota dewasa.

1) Kode Etik dalam bentuk janji (Trisatya)

Kode Etik dalam bentuk Janji (Satya) Pramuka yang berupa Trisatya berbunyi sebagai berikut: Demi kehormatanku aku berjanji akan bersungguh-sungguh:

(a) Menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan, Negara Kesatuan RepublikIndonesia dan mengamalkan Pancasila
(b) Menolong sesama hidup dan mempersiapkan diri membangun masyarakat
(c) Menepati Dasadarma.

Di dalam Trisatya ada enam kewajiban yaitu: Kewajiban terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Negara Kesatuan Republik Indonesia, pancasila, sesama hidup, masyarakat dan kewajiban terhadap Dasadarma[13].

Ada perbedaan kode etik gerakan pramuka pada setiap golongan pramuka, yaitu siaga, penggalang dan penegak, pandega serta anggota dewasa. Jika pada golongan penggalang dan penegak, pandega serta anggota dewasa menggunakan istilah Trisatya, maka pada siaga menggunakan istilah Dwisatya. Janji yang disebut Dwisatya selengkapnya berbunyi sebagai berikut:

Demi kehormatanku aku berjanji akan bersungguh-sungguh:

[13]Andri Bob Sunardi, *Boy Man Ragam Latihan Pramuka*,... hal. 10

(a) Menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan, Negara Kesatuan RepublikIndonesia dan mengikuti tatakrama keluarga.
(b) Setiap hari berbuat kebaikan[14].

Dalam Dwisatya yang dijelaskan diatas yaitu menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mengikuti tatakrama keluarga dan setiap hari berbuat kebaikan Itulah Dwisatya yang dipakai dalam kegaitan pramuka yang anggota siaga.

2) Kode Moral (Darma) yang berupa Dasadarma

Kode Kehormatan Pramuka dalam bentuk Ketentuan Moral disebut Dasadarma. Darma adalah ketentuan moral. Karena itu, Dasadarma memuat pokok-pokok moral yang harus ditanamkan kepada anggota Pramuka agar mereka dapat berkembang menjadi manusia berwatak, warga Negara Republik Indonesia yang setia, dan sekaligus mampu menghargai dan mencintai sesama manusia dan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Republik Indonesia adalah Negara hukum yang berdasarkan falsafah Pancasila, Karena itu, rumusan Dasadarma Pramuka berisi penjabaran dari Pancasila dalam kehidupannya sehari-hari. Dasadarma yang berarti sepuluh tuntunan tingkah laku adalah sarana untuk melaksanakan satya (janji, ikar, ungkapan kata hati). Dengan demikian, maka Dasadarma Pramuka pertama-tama adalah ketentuan pengamalan dari Trisatya dan kemudian dilengkapi dengan nilai-nilai luhur

[14]Mukson, *Buku Panduan Materi Pramuka Penggalang*, ...hal. 2

yang bermanfaat dalam tata kehidupan[15]. Ketentuan moral yang disebut Dasadarma untuk anggota pramuka tingkatan penggalang, penegak, pandega dan anggota dewasa selengkapnya berbunyi sebagai berikut:

Dasadarma, Pramuka itu:

(a) Taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
(b) Cinta alam dan kasih sayang sesama manusia
(c) Patriot yang sopan dan kesatria
(d) Patuh dan suka bermusyawarah
(e) Rela menolong dan tabah
(f) Rajin, terampil, dan gembira
(g) Hemat, cermat, dan bersahaja
(h) Disiplin, berani, dan setia
(i) Bertanggungjawab dan dapat dipercaya
(j) Suci dalam pikiran, perkataan dan perbuatan[16].

8. Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler

Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan ekstrakurikuler yang diberikan kepada siswa secara perorangan atau kelompok ditetapkan oleh sekolah berdasarkan minat siswa.Tersedianya fasilitas yang diperlukan serta adanya guru atau petugas untuk itu, bilamana kegiatan tersebut memerlukannya.
b. Kegiatan-kegiatan yang direncanakan untuk diberikan kepada siswa hendaknya diperhatikan keselamatannya dan kemampuan siswa serta situasi social budaya setempat.[17]

Selain itu kegiatan ekstrakurikuler dapat juga diselenggarakan dalam berbagai bentuk diantaranya:

---

[15]Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 036 Tahun 1979 Tentang Dasa Darma*, hlm. 3-4

[16]Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Undang-Undang.*, hlm. 5

[17] Suryosubroto, *proses belajar mengajar disekolah*… hal.276

a. Individual yakni kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh peserta didik secara perorangan.
b. Kelompok yakni kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh kelompok peserta didik.
c. Klasikal yakni kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh peserta didik dalam satu kelas.
d. Gabungan yakni kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh peserta didik antar kelas.
e. Lapangan yakni kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh seorang atau sejumlah peserta didik melalui kegiatan diluar sekolah atau kegiatan lapangan.[18]

Kegiatan ekstrakurikuler bisa diselanggarakan dalam berbagai bentuk yaitu bisa dalam bentuk individual, kelompok, klasikal, gabungan, dan lapangan.

B. Kreativitas

1. Kreativitas dan Fungsinya

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kemampuan yang tersusun dan tidak sederhana serta terdiri dari faktor-faktor yang dapat menambahkan kemampuan berkreasi, seperti kemampuan untuk memperbaharui sesuatu yang sebenarnya telah diketahui dan disepakati, kemampuan untuk cepat tanggap terhadap segala prinsip yang baru, kemampuan untuk fleksibel dan berkreasi secara bebas dan kemampuan untuk tanggap terhadap permasalahan-permasalahan yang dialami seseorang[19]. Dengan demikian kreativitas adalah segala pemikiran baru atau cara atau pemahaman atau model baru yang dapat disampaikan kemudian digunakan dalam

[18]Permendikbud, pedoman kegiatan ekstrakurikuler, …., h. 18
[19] Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: PT Al-Kautsar, 2005), h.28-29

kehidupan. Sedangkan pemikiran yang modern langkah yang baru itu hanyalah merupakan derjat keunggulan atas pemikiran lain, atas langkah-langkah yang telah terdahulu[20].

Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan atau menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang.Kreativitas dan kecerdasan seseorang tergantung pada kemampuan mental yang berbeda-beda[21].

Kreativitas sangat diperlukan tidak hanya dalam hal belajar melainkan juga dalam bidang seni, puisi, keilmuan dan bidang yang lainnya secara jelas menunjukkan bahwa aktivitas menyendiri, berkreasi, dan berinovasi memiliki peran yang penting dalam masa modern.Anugrah yang berupa inovasi dan kreasi tersebut banyak memberikan solusi-solusi baru dan bermanfaat dalam mengatasi masalah-masalah yang menimpa individu ataupu masyarakat[22].

Penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang (siswa) untuk berkreasi, cepat tanggap terhadap segala sesuatu yang baru, mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi baik dalam hal belajar, seni,keilmuan dan bidang yang lainnya.

---

[20] Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, ... h.30-31

[21] Abdul Rahman Saleh, *Psikologi Suatu Pendekatan dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2008), h.271

[22] Julius Chandra, *Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisus, 1994), h.61

b. Fungsi kreativitas

Menurut Cosmides dan Tobby dalam Robert L Solso, memberikan argumen yang mengenai fungsi kreativitas yang bertolak dari ide fungsi kreativitas adalah menciptakan, melihat dan memahami sehingga dapat membantu manusia dalam berlatih dalam menghadapi kejadian-kejadian yang nyata. Pada suatu saat nanti keinginan untuk menciptakan maupun memandang sebuah kreasi akan membantu dalam mempengaruhi prilaku fungsional lainnya[23].

Menurut Pinker dalam Robert L Solso, mengemukakan bahwa fungsi kreativitas adalah sebagai hasil sampingan (by-product) dari sifat-sifat yang fungsional lainnya seperti pemahaman bahasa dan menginterpretasi visual.Selain itu fungsi fungsi kreativitas adalah bisa memahami dunia melalui seni, literatur, film, dan sebagainya[24].

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi dari kreativitas adalah untuk menciptakan, melihat, memahami (bahasa dan menginterpretasi visual), dan menghasilkan dengan pemikiran yang baru dan menghadapi dengan baik.

[23] Robert L Solso,dkk, *Psikologi Kognitif*, (Jakarta, Erlangga, 2007) h. 448
[24] Robert L Solso,dkk, *Psikologi Kognitif*, ... h. 448

2. Karakteristik Siswa Kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Percaya diri.
b. Peka terhadap permasalahan yang terjadi dan mampu menyelesaikan dengan menemukan gaya atau langkah-langkah yang baru.
c. Memiliki kemampuan yang besar dalam memberikan respon yang berbeda dalam menghadapi berbagai situasi, pemikiran dan problematika.
d. Berfikir luwes (fleksibel).
e. Peka terhadap keindahan[25].

Orang yang cerdas lebih banyak memiliki potensi untuk kreatif, menyusun strategi, dan taktik untuk mencapai kesuksesan yang tinggi dalam berbagai aktivitas yang memerlukan pemikiran,, serta sifat-sifat umum lainnya yang cerdas dan kretif.

Diantara sifat-sifat orang yang cerdas dan mempunyai kreativitas adalah sebagai berikut:

a. Tidak bersifat kekanak-kanakan
b. Tujuan yang akan dicapai jelas dan terarah
c. Memiliki kemampuan yang luar biasa
d. Bersifat kritis dan berfikir logis
e. Daya ingat kuat dan aktif[26]

Berdasarkan sifat dan ciri-ciri kreativitas di atas, penulis menyimpulkan bahwa orang yang kreatif adalah orang yang cerdas, percaya diri, memiliki target yang akan dicapai dalam hidup, kemampuan dalam mengingat sangat kuat, memiliki inteligensi yang tinggi dari orang lain dan mampu berfikir logis dan kritis.

---

[25] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h.35

[26] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, ... h.37

3. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas menurut Utami munandar adalah :

a. Kelancaran (fluency) yang menggambarkan banyaknya gagasan yang keluar dalam pemikiran seseorang.

b. Fleksibilitas (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.

c. Orisinalitas (keaslian) yaitu kemampuan seseorang untuk mencetuskan gagasan asli.[27]

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu mempunyai fluency (kelancara) yang mana disini yaitu kelancaran seseorang dalam mengeluarkan gagasan, selanjutnya (fleksibelitas) yaitu suatu pendekatan yang digunakan dalam berbagai pemecahan masalah dan orisinalitas yaitu kemampuan seseorang dalam mencetukan gagasan aslinya.

4. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Siswa

Pakar psikologis menemukan bahwa sikap dan nilai orang tua berkaitan erat dengan kreativitas anak.Jika kita menggabungkan hasil penelitian lapangan dengan penelitian laboratorium mengenai kreativitas dan dengan teori-teori psikologis, kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka.

[27] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, ... h.65

Ada beberapa faktor yang menentukan menurut Amabile ialah:

a. Kebebasan

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cendrung mempunyai anak kreatif.Mereka tidak otoriter, tidak selalu mau mengawasi anak, dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak.Mereka juga tidak terlalu cemas mengenai anak mereka.

b. Respek

Anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan mereka. Anak-anak ini secara alamiah mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinil.

c. Kedekatan Emosional yang Sedang

Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan atau rasa terpisah. Tetapi keterikatan emosional yang berlebihan juga tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, mungkin karena kurang memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak tergantung kepada orang lain dalam menentukan pendapat atau minat. Anak perlu merasa bahwa ia diterima dan disayangi tetapi seyogyanya tidak menjadi terlalu tergantung kepada orang tua.

d. Prestasi, Bukan Angka

Orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya-karya yang baik.Tetapi mereka tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau nilai tinggi, atau mencapai peringkat tertinggi.Bagi mereka mencapai angka tertinggi kurang penting dibandingkan mempunyai imajinasi dan kejujuran.

e. Orang Tua Aktif dan Mandiri

Bagaimana sikap orang tua terhadap diri sendiri sangat penting, karena orang tua menjadi model utama bagi anak.Orang tua anak yang kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial, dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial.Mereka juga amat kompeten dan mempunyai banyak minat, baik di dalam maupun di luar rumah.

f. Menghargai Kreativitas

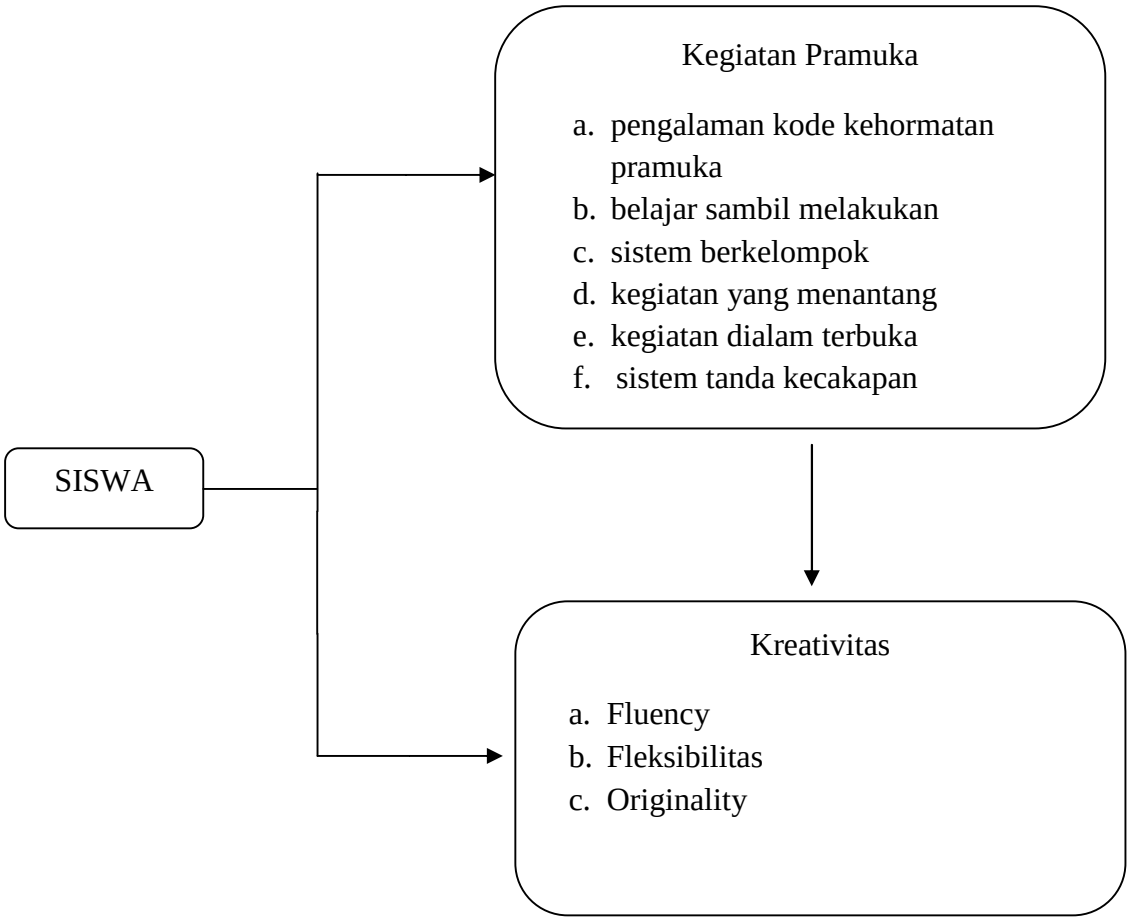
Anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif. Charles Dickens, penulis buku cerita anak yang terkenal, sering mengunjungi ketika ia masih anak, ayahnya sering bercerita kepadanya, dan pengasuh Charles Dickens sering menceritakan yang seram sebelum Charles tidur[28].

Dari pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak adalah adanya sikap orang

[28]Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), Cet. Ke-3, h. 91-93

tua yang memberikan kebebasan, respek, kedekatan emosional, menghargai prestasi anak, aktif dan mandiri, serta sikap orang tua yang menghargai kreativitas anak sehingga akan terbentuk dan berkembangnya kreativitas pada diri anak tersebut.

C. Kerangka Konseptual



Berdasarkan kerangka konseptual diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan ektrakurikuler pramuka di SMA N 4 Bukittinggi sebenarnya bisa mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam pramuka contohnya saja dalam kegiatan

tali temali, berkemah dan tanda jejak. Berdasarkan keterangan diatas penulis ingin melihat apakah ada pengaruh dari kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi.

D. **Hipotesis penelitian**

1. Hipotesis alternative (HA): terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMAN 4 Bukittinggi

2. Hipotesis nihil (HO): tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMAN 4 Bukittinggi

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat *field research* (penelitian lapangan) dimana metode penelitian yang dilakukan adalah metode korelasi kuantitatif. Dalam rangka pelaksanaan penelitian lapangan yang dikemukakan oleh Mardalis, penelitian adalah upaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterprestasikan kondisi-kondisi yang saat itu terjadi atau ada. [1] Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasi yaitu suatu tipe penelitian yang bertujuan melihat dan mendeskripsikan hubungan antara dua variable penelitian.[2]

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini berusaha menjelaskan kejadian yang ada secara mendetail, sistematis dan apa adanya sesuai dengan fakta di lapangan dan dicari Pengaruh antara variable kegiatan pramuka (X) terhadap krativitas (Y). penelitian ini berusaha menggambarkan "Pengaruah kegiatan pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMAN 4 Bukittinggi" diperoleh yang hasilnya berupa angka.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini penulis laksanakan di SMAN 4 Bukittinggi. Adapun alasan penulis memilih lokasi penelitian disekolah tersebut karena penulis

[1] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan,* (Jakarta : Rineka Cipta, 1999), h. 113

[2] Sanafiah Farsal, *Metodologi Penelitian,* (Bandung : Ghalia indo, 1999), h.32

menemukan gejala-gejala atau fenomena yang mana disekolah tersebut adanya indikasi belum terkembangnya kreativitas siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka disekolah, yang mana ada beberapa siswa yang mengikuti kegiatan ektrakurikuler pramuka yang kurangnya kepercayaan diri dan ada juga yang cuma sekedar ikut-ikut teman saja tanpa memperhatikan manfaat dari kegiatan ektrakurikuler pramuka tersebut.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang diteliti [3] . Berdasarkan pendapat ini dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah siswa yang mengikuti kegiatan pramuka SMAN 4 Bukittinggi. Secara rinci penyebaran populasi siswa SMA N 4 Bukittinggi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1

Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	X	15 orang
2	XI	8 orang
3	XII	7 orang
Total		30 orang

Sumber : Pembina Pramuka SMA N 4 Bukittinggi

[3] A.Muri Yusuf.2005. *Metode Penelitian*. Padang FIP IKIP Padang. h, 180

2. Sampel

Sampel adalah sebagian populasi yang menjadi pokok penelitian.[4] Pengambilan sampel dimaksudkan untuk menghemat tenaga, waktu dan biaya. Mengingat sedikitnya populasi yang ada, maka penulis mengambil sampel keseluruhan siswa yang mengikuti kegiatan pramuka sifat umum dari populasi. Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *Total sampling*, yaitu teknik penarikan sampel dilakukan secara keseluruhan. Teknik ini diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampel peneliti keseluruhan subjek yang ada pada populasi. Sehingga semua subjek dianggap sama untuk memperoleh kesempatan untuk menjadi sampel.

Suharsimi Arikunto menjelaskan apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya. Selanjutnya jika subjek lebih dari 100 dapat diambil dengan nilai 10% – 15% atau 20% – 25% atau lebih.[5] Sampel yang diambil berdasarkan tujuan si peneliti. Dari pendapat ini peneliti akan mengambil sampel semua siswa yang mengikuti kegiatan pramuka (30) karena kurang dari 100 untuk mengetahui pengaruh kegiatan pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa.

[4] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal.* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 1990), h. 55

[5] Suharsimi Arikunto. Op. Cit., h. 117

Lebih jelasnya mengenai jumlah sampel pada penelitian ini, maka dimuat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2

Sampel

No	Kelas	Jumlah	Sampel
1	X	15 orang	15 orang
2	XI	8 orang	8 orang
3	XII	7 orang	7 orang
Total Sampel			30 orang

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Instrumen

Instrument penelitian atau insrumen pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya dalam mengumpulkan dataagar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.[6] Instrumen yang digunakan berupa angket tentang:

a. Angket tentang kegiatan pramuka
b. Angket tentang pengembangan kreativitas siswa

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup yaitu suatu angket yang pertanyaan atau pernyataannya dan alternatif jawabannya telah ditentukan sehingga responden tinggal

[6] Suharsimi Arikunto. *Pengantar Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta.1992) h-158

memilih jawaban yang di inginkan. Pernyataan instrumen terdiri dari pernyataan positif dan negatif, untuk pernyataan positif diberi skor masing-masing secara berturut-turut adalah 5,4,3,2,1 dan untuk pernyataan negatif diberi skor masing-masing 1,2,3,4,5 Angket ini disusun menggunakan skala likert, seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Pedoman pemberian skor angket

Alternatif Jawaban	-	+
Tidak pernah	5	1
Jarang	4	2
Kadang-kadang	3	3
Sering	2	4
Selalu	1	5

2. Uji Instrumen

a. Validitas Instrument Angket

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes yang dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut memiliki fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. [7] Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut

[7] Muri Yusuf.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*.Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri. 2014, h. 234-241

merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.

Pengujian validitas yang peneliti lakukan adalah validitas konstrak (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen di konstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Setelah pengujian konstrak dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris dilapangan selesai maka di teruskan dengan uji coba instrument.[8] Untuk menemukan faliditas instrument ini peneliti menggunakan kategori validitas sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto yaitu :[9]

a. *Content validity* (validitas isi) yaitu suatu instrument dikatakan valid apabila sebuah instrument tersebut secara isi telah menggambarkan apa yang diukur secara keseluruhan. *Content validity* dilakukan dalam bentuk penekanan kembali dari butir-butir instrument penelitian terhadap teori yang dikemukakan.
b. *Contruct validity*(validitas konstruk) yaitu suatu instrument dinyatakan valid setelah dikonsultasikan dengan orang yang ahli dibidang tersebut. Dilakukan dalam bentuk konsultasi kepada beberpa orang dosen yaitu pendapat para ahli (pakar keilmuan) tentang isi materi.[10]

---

[8] Sugiyono, *Metode Penelitianpendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D* hal. 177

[9] Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.*(Jakarta : Bumi Aksara. 1999). H. 66-67

[10] Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Erlangga 2009), h.125

Dalam hal ini ahli yang penulis maksud adalah dosen yang ahli di bidangnya. Penelaah instrumen yang akan penulis gunakan dilakukan oleh dosen IAIN Bukittinggi yaitu Bapak Afrinaldi, S.Sos,I, M.A, Bapak Arjoni, M.Pd, dengan hasil baik serta bisa dilanjutkan dengan sedikit revisi. Sebagaimana terdapat pada lampiran validasi angket. Setelah selesai validasi isi dengan dua orang dosen dilakukan uji validitas empiris dengan melakukan uji coba instrumen kepada 20 orang siswa kelas X SMA N 4 Bukittinggi yang menjadi uji cobanya yaitu kelas X 2 yang mengikuti kegiatan pramuka wajib.

Tabel 4

Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item Uji Coba	Jumlah Item Valid	Jumlah Item Gugur	Jumlah Item Penelitian
Kegiatan Kepramukaan	60	30	30	30
Kreativitas	60	36	24	36

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalitan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid atau sahih memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Validitas yang diperlukan untuk instrumen adalah validitas isi yang diperoleh melalui *expert judgement* yakni dosen pembimbing dan orang lain yang yang dianggap ahli.Untuk menguji tiap butir instrumen

dikatakan valid atau tidak maka dilakukan pengujian daya beda butir yaitu analisis butir yaitu analisis butir dari kesejajaran butir dengan skor total. Analisis yang digunakan untuk menguji validitas butir angket adalah korelasi *product mement* dari karl pearson.[11] Penghitungan nilai korelasi dibantu dengan SPSS 24

b. Reliabelitas Instrument Angket

Suatu instrument pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabelitas instrument dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur. Sehingga pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok sabjek yang homogen diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang di ukur dalam diri subjek memang belum berubah.

$$R_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{1 - \frac{n\,(k-m)}{k s_t z}\right\}$$

Keterangan :

K : jumlah item dalam instrument

M : Mean skor total

S^2_i : varians tabel

[11]Sambas Ali Muhidin, Dkk, *Analisis Korelasi Regresi Dan Jalur Dalam Penelitian* (Bandung:PustakaSetia ,2009)H-31

Tabel 5

Hasil Uji Realibilitas Instrumen

Variabel	Banyak Butir	*Crinbach's Alpha*	keterangan
Kegiatan Pramuka	30	0,926	Sangat Reliabel
Kreativitas	36	0,943	Sangat reliabel

Uji reliabelitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha cronbach dengan bantuan SPSS 24.

E. Teknik Pengolahan Data

Data yang didapat dikumpulkan dan diolah dengan teknis analisis deskriptif kuantitatif yaitu suatu cara pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk tabel angka. Setelah itu disebarkan angket kepada pihak yang terkait untuk lebih akuratnya data yang diteliti, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. *Coding*

   Mengklasifikasikan jawaban responden ke dalam kelas-kelas dengan cara memberikan tanda atau kode pada masing-masing jawaban.[12]

2. *Tally*

   Yaitu memasukkan data kedalam tabel

[12] Amir Hadi, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung : Pustaka Setia 1998), h…144

3. Pengolahan data

Teknik yang digunakan untuk mengolah data pada penlitian ini yaitu dengan menggunakan teknik sttistik sederhana dengan mencari skor mean, standar deviasi, range, skor minimum dan skor maksimum dengan formula :

a. Mean

Mencari skor mean dan standar deviasi dengan menggunakan rumus:

Mean, yaitu: $\bar{x} = \frac{fx}{n}$

b. Range ST - SR

c. % Menentukan persentase skor dengan menggunakan rumus

% skor = $\frac{skor\ nyata}{skor\ ideal}\ x\ 100$

Keterangan :

Skornyata : skor yang diperoleh

Skor ideal : skor tertinggi

Keterangan:

∑fX = Jumlah responden yang memilih (frekuensi) X nilai tengah setiap interval

N = Jumlah Responden

M = Mean

Range = rentang dari skor

ST = Skor tertinggi

SR = Skor terendah

4. Standar Deviasi, yaitu: $SD = i\sqrt{\frac{\sum fx'2}{n} - \left(\frac{\sum fx'2}{n}\right)^2}$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

∑fx = jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan

N = *Number of cases*

Setelah data diolah dengan menggunakan rumus statistik sederhana, kemudian kedua variabel data diklasifiksikan ke dalam kategori interpretasi angket, sebagai berikut : [13]

Tabel 6

Kriteria Analisis Deskriptif

Kategori		**Persentase**
Kegiatan Pramuka	**Kreativitas**	
Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	81 – 100 %
Tinggi	Tinggi	61 – 80 %
Sedang	Sedang	41 – 60 %
Rendah	Rendah	21 – 40 %
Sangat Rendah	Sangat Rendah	0 – 20 %

[13] Suharsimi arikuno, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*...h.354

5. Pengolahan Data

Setelah diolah menggunakan rumus statistik sederhana, kemudian menetapkan kriteria penilaian masing-masing data yang diperoleh dengan mengacu pada batasan skala 5 yaitu:

Sangat Tinggi (ST) : ($\bar{x}$+1,5 SD) ke atas

Tinggi (TI) : ($\bar{x}$-+0,5 SD) – ($\bar{x}$-+ 1,5 SD)

Sedang (SD) : ($\bar{x}$-0,5 SD) – ($\bar{x}$+ 0,5 SD)

Rendah (RD) : ($\bar{x}$-1,5 SD) – ($\bar{x}$ - 0,5 SD)

Rendah Sekali (RS) : ($\bar{x}$ - 1,5 SD) ke bawah

6. Pengujian Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.Sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Pedoman yang dipakai dalam uji normalitas ini adalah menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* yaitu membandingkan koefisin *Asymp.Sig* atau *P.value* dengan 0,05 (taraf signifikan), maka :

a) Jika *Asymp.Sig* atau *P.value* lebih besar dari 0,05, maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b) Jika *Asymp.Sig* atau *P.value* lebih kecil dari 0,05, maka data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 24.

b. Uji Lineritas

Uji lineritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan.Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Tes for linearity* dengan pada taraf signifikasi 0,05. Dua variable dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (linearity) kurang dari 0,05.

7. Pengujian Hipotesis

Untuk melihat keeratan hubungan antara variabel X dengan Y. Maka langkah selanjutnya dilakukan analisis koefisien korelasi product momen dari person sebagai berikut :

$$rxy = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

Rxy = angka indeks korelasi variable x dan variable y

N = Jumlah siswa atau responden

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

X = skor mentah variable X

Y = skor mentah variable Y

Untuk melihat keeratan antara hub X dan y dapat diinterpretasikan dengan table “r” product moment sebagai berikut :

Tabel 7

Pedoman Interpretasi *Product Moment*

Nilair$_{xy}$hitung	**Interpretasi**
0	Tidak berkorelasi
0.01 – 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Tinggi
0.80 – 1.00	Sangat tinggi

8. Interpretasi dengan melihat table koofesien korelasi (r) pearson dengan menggunakan rumus :

DF=N-nr

Keterangan :DF = keterapan nilai dengan melihat tabel “r”

N = jumlah sampel

nr = Jumlah variabel yang di korelasikan

9. Pengujian Hipotesis

Adapun teknik analisisnya untuk hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Jika nilai r_{hitung} > nilai r_{table}, maka H_a diterima H_o ditolak

Ha : Terdapat Pengaruh yang signifikan antara kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi.

b. Jika nilai r_{hitung} < nilai r_{table}, maka H_a diterima H_o ditolak

Ho : Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan antara kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA N 4 Bukittinggi, Pelaksanaan kegiatan ini yaitu kegiatan pramuka dengan pengembangan kreativitas siswa. penelitian ini menggunakan skala instrument yaitu angket. Proses penelitian ini dimulai sejak November 2017 sampai Januari 2018.

A. Deskripsi hasil penelitian

1. Kegiatan Pramuka

Berdasarkan analisis statistik penelitian berkenaan dengan pengaruh kegiatan pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi, dari 30 item pernyataan angket pramuka kepada 30 respoden, maka diperleh data seperti yang terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel. 8
Rekapitulasi Kegiatan Pramuka
N= 30

No	Indikator	Skor		SD	Range	Skor		kategori
		Mean	%			Max	Min	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Pengamalan kode kehormatan pramuka	4,165	85,08	0,75	2,08	5	2,91	Sangat Tinggi
2	Belajar sambil melakukan	4	71,67	1	3,33	5	1,67	Tinggi
3	Sistem berkelompok	3,875	76,25	1	3,125	5	1,875	Tinggi
4	Kegiatan dialam terbuka	3,91	79,41	1	2,80	5	2,19	Tinggi
5	Sistem tanda kecakapan	4	81,08	1	2,585	5	2,415	Sangat Tinggi
Rata-rata keseluruhan		3,99	78,69	0,95	2,784	5	2,21	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase skor rata-rata untuk pengamalan kode kehormatan pramuka memiliki persentase sebesar 85,08% dengan standar devisiasi 0,75 tergolong kategori sangat tinggi. Belajar sambil melakukan memiliki persentase 71,67% dengan standar devisiasi 1 tergolong kategori tinggi. Sistem berkelompok memiliki persentase 76,25% dengan standar devisiasi 1 tergolong kategori tinggi. Kegiatan dialam terbuka memiliki presentase 79,41% dengan standar devisiasi 1 tergolong kategori tinggi. Sistem tanda kecakapan memiliki presentase 81,08% dengan standar devisiasi 1 tergolong kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan persentase kegiatan pramuka yang diikuti oleh siswa SMA N 4 Bukittinggi 78,69% dengan standar devisiasi 0,95 tergolong kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pramuka yang diikuti oleh siswa yaitu 78,69% dengan standar daviasi 0,95 tergolong kategori tinggi.

Gambaran lebih rinci berkenaan dengan kegiatan pramuka dapat di lihat pada tabel berikut:

1) Pengamalan kode kehormatan Pramuka

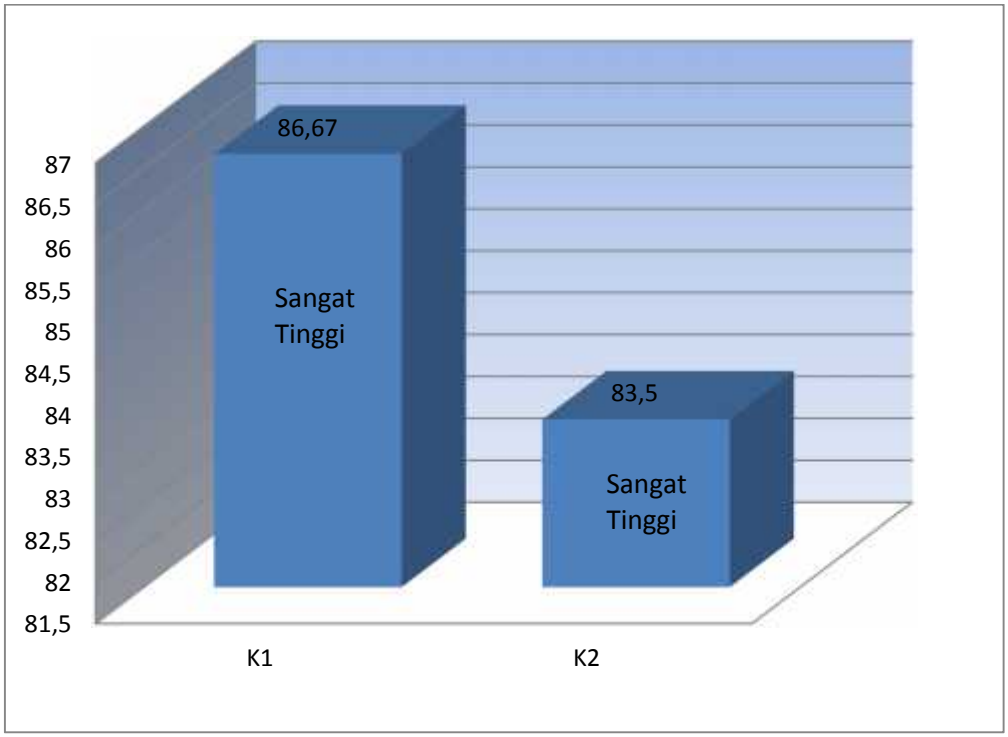
Tabel. 8.1
Rekapitulasi Pengamalan Kode Kehormatan Pramuka
N= 30

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Tri Satya Pramuka	4,33	86,67	1	2,67	5	2,33
2	Dasa Darma Pramuka	4	83,5	0,5	1,5	5	3,5
Rata-rata keseluruhan		4,165	85,08	0,75	2,08	5	2,91

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor Tri Satya Pramuka dengan presentase 86,67% dengan standar deviasi 1 yang tergolong pada kategori sangat tinggi. Persentase skor Dasa Darma Pramuka dengan presentase 83,5% dengan standar deviasi 0,5. Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator pengamalan kode kehormatan pramuka dengan presentase 85,08% dengan standar deviasi 0,75 yang tergolong pada kategori sangat tinggi.

Diagram 8.1

Pengamalan Kode Kehormatan Pramuka



Keterangan :

K1 : Tri Satya Pramuka
K2 : Dasa Darma Pramuka

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa skor rata-rata yang dikategorikan sangat tinggi adalah pada sub indikator Trisatya pramuka dengan presentase 86,67% dan pada sub indikator Dasa Darma pramuka dengan presentase 83,5% .

2) Belajar Sambil Melakukan

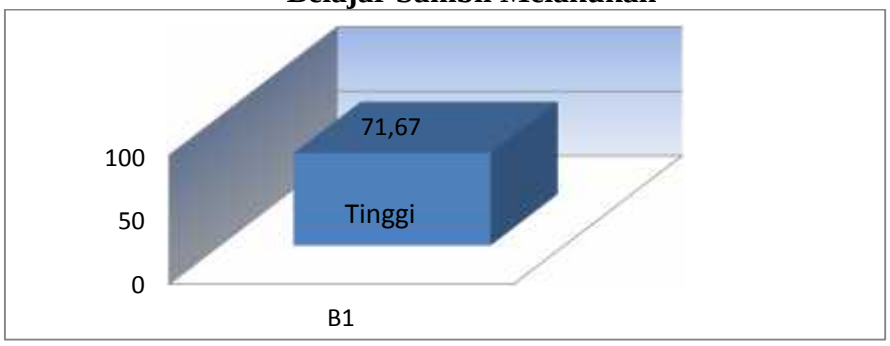
Tabel. 8.2
Rekapitulasi Belajar Sambil Melakukan
N= 30

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mengutamakan sebanyak mungkin kegiatan praktek	4	71,67	1	3,33	5	1,67
Rata-rata keseluruhan		4	71,67	1	3,33	5	1,67

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor sub indikator mengutamakan sebanyak mungkin kegiatan praktek dengan presentase 71,67% dengan standar devisiasi 1 dan dapat dikategorikan tinggi.

Diagram 8.2

Belajar Sambil Melakukan



Keterangan :

B1 : Mengutamakan sebanyak mungkin kegiatan praktek

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari sub indikator Mengutamakan Sebanyak Mungkin Kegiatan Praktek dengan presentase 71,67% dan tergolong pada kategori tinggi.

3) Sistem Berkelompok

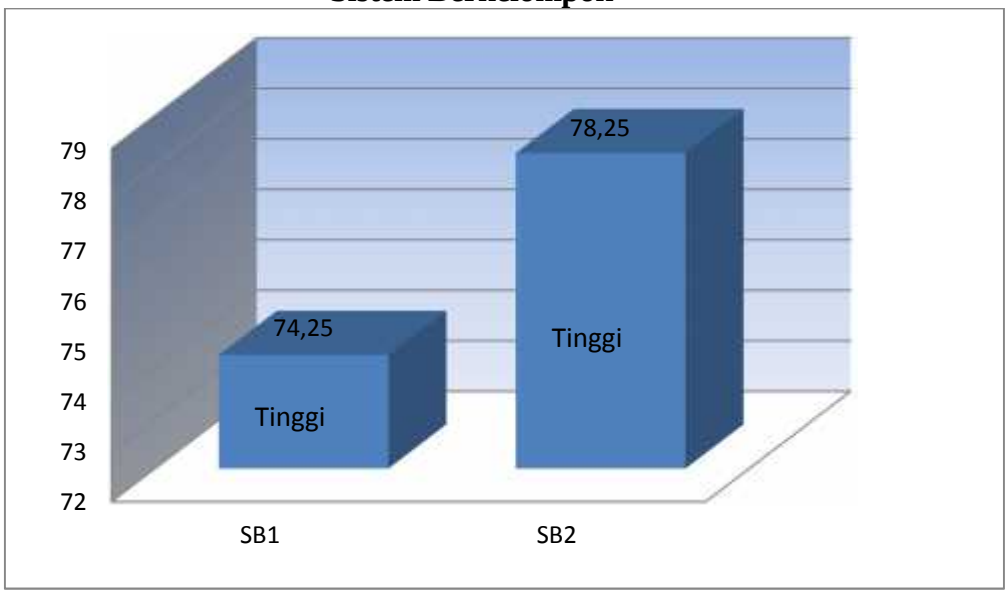
Tabel. 8.3
Sistem Berkelompok
N= 30

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Belajar bertanggung jawab	4	74,25	1	2,75	5	2,25
2	Bekerja sama	3,75	78,25	1	3,5	5	1,5
	Rata-rata keseluruhan	3,875	76,25	1	3,125	5	1,875

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor sub indikator belajar bertanggung jawab sebesar 74,25% dengan standar devisiasi 1 dan termasuk kepada kategori tinggi. sedangkan untuk presentase skor sub indikator bekerja sama sebesar 78,25% dengan standar deviasi 1 dan termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata keseluruhan indikator sistem berkelompok dengan presentase 76,25% dengan standar devisiasi 1 dan termasuk pada kategori tinggi.

Diagram 8.3

Sistem Berkelompok



Keterangan :

SB1 : Belajar bertanggung jawab
SB2 : Bekerja sama

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari sub indikator belajar bertanggung jawab dengan presentase 74,25% dan termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor dari sub indikator bekerja sama dengan presentase 78,25% dan termasuk kepada kategori tinggi

4) Kegiatan Di Alam Terbuka

Tabel. 8.4
Kegiatan Di Alam Terbuka
N= 30

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Camping	4	81	1	2,66	5	2,33
2	Heking	3,75	76,75	1	2,75	5	2,25
3	Jelajah alam	4	80,5	1	3	5	2
Rata-rata keseluruhan		3,91	79,41	1	2,80	5	2,19

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor sub indikator camping sebesar 81% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori sangat tinggi. Selanjutnya presentase skor sub indikator heking sebesar 76,75% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi, Dan untuk presentase skor sub indikator jelajah alam sebesar 80,5% dengan standar deviasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor presentase indikator kegiatan dialam terbuka sebesar 79,41% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. dapat diambl kesimpulan bahwasannya indikator kegiatan dialam terbuka memiliki persentase 79,41 % dan itu termasuk kepada kategori yang tinggi.

Diagram 8.4

Kegiatan Dialam Terbuka



Keterangan :

KD1 : Camping
KD2 : Heking
KD3 : Jelajah Alam

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari sub indikator Camping dengan presentase 81% dan termasuk kepada kategori sangat tinggi. Untuk rata-rata skor dari sub indikator heking dengan presentase 76,67% dan termasuk kepada kategori tinggi sedangkan untuk rata-rata skor dari sub indikator jelajah alam dengan presentase 80,5% dan termasuk kepada kategori tinggi.

5) Sistem Tanda Kecakapan

Tabel. 8.5

Sistem Tanda Kecakapan

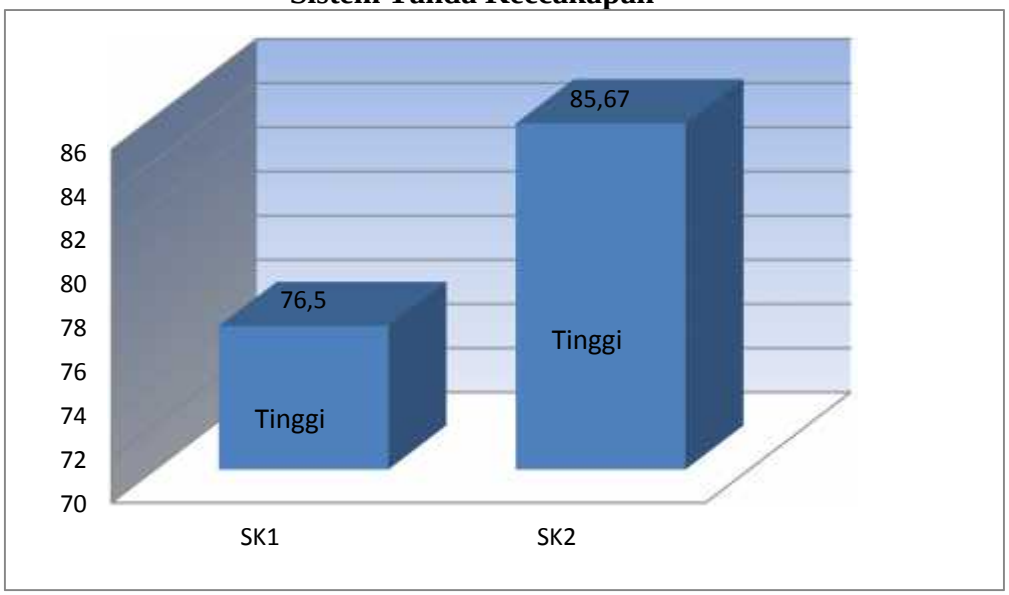
N= 30

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Tanda kecakapan Umum (TKU)	4	76,5	1	2,5	5	2,5
2	Tanda kecakapan Khusus (TKK)	4	85,67	1	2,67	5	2,33
Rata-rata keseluruhan		4	81,08	1	2,585	5	2,415

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor sub indikator Tanda kecakapan umum (TKU) sebesar 76,5% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Selanjutnya presentase skor sub indikator tanda kecakapan khusus (TKK) sebesar 85,67% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori sangat tinggi. Untuk rata-rata skor presentase indikator sistem tanda kecakapan sebesar 81,08% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori sangat tinggi. dapat diambil kesimpulan bahwasannya indikator sistem tanda kecakapan memiliki persentase 81,08% dan itu termasuk kepada kategori yang sangat tingg.

Diagram 8.5

Sistem Tanda Keecakapan



Keterangan :

SK1 : Tanda Kecakapan Umum (TKU)
SK2 : Tanda Kecakapan Khusus (TKK)

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari sub indikator Tanda Kecakapan Umum (TKU) dengan presentase 76,5% dan termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor dari sub indikator Tanda Kecakapan Khusus (TKK) dengan presentase 85,67% dan termasuk kepada kategori sangat tinggi.

2. Kreativitas

Indikator mengenai Kreativitas adalah sebagai berikut:

a. Fluency

b. Fleksibelitas

c. Originality

Berdasarkan analisis statistik penelitian berkenaan dengan pengaruh kegiatan pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi, dari 36 item pernyataan angket kreativitas kepada 30 respoden, maka diperleh data seperti yang terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel. 9
Rekapitulasi Kreativitas
N= 30

No	Indikator	Skor		SD	Range	Skor		kategori
		Mean	%			Max	Min	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Fluency	3,74	75,41	1	2,58	5	2,41	Tinggi
2	Fleksibelitas	3,69	73,08	1,05	2,77	5	2,24	Tinggi
3	Originality	3,25	66,205	1	3,205	5	1,79	Tinggi
Rata-rata keseluruhan		3,56	71,565	1,01	2,851	5	2,14	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase skor rata-rata untuk Fluency memiliki persentase sebesar 75,41% dengan standar devisiasi 1 yang tergolong pada kategori tinggi. Fleksibelitas memiliki persentase 73,08% dengan standar devisiasi 1,05 yang tergolong pada kategori tinggi. Originality memiliki persentase 66,205% dengan standar devisiasi 1 yang tergolong pada kategori tinggi. Secara keseluruhan persentase Kreativitas yang dimiliki oleh

siswa SMA N 4 Bukittinggi 71,565% dengan standar devisiasi 1,01 yang tergolong pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa yang mengikuti ektrakurikuler pramuka yaitu 71,565% dengan standar daviasi 1,01 yang tergolong pada kategori tinggi.

Gambaran lebih rinci berkenaan dengan Kreativitas dapat di lihat pada tabel berikut:

1) Fluency

Tabel. 9.1
Rekapitulasi Fluency
N= 30

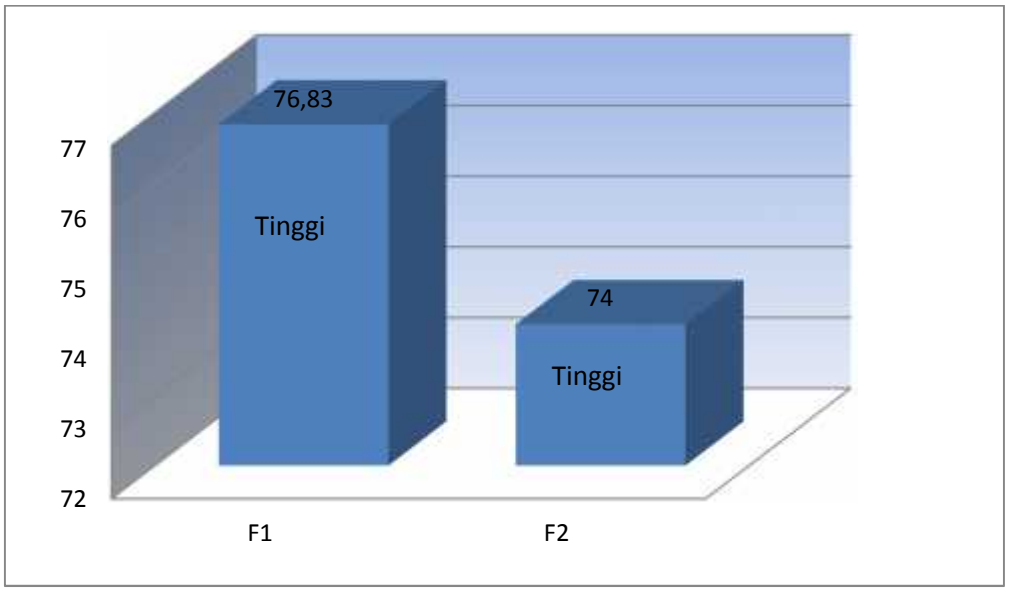
No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Kesigapan dalam setiap kegiatan	3,83	76,83	1	2,83	5	2,16
2	Menghasilkan banyak gagasan	3,66	74	1	2,33	5	2,67
Rata-rata keseluruhan		3,74	75,41	1	2,58	5	2,41

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor sub indikator kesigapan dalam setiap kegiatan sebesar 76,83% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Selanjutnya presentase skor sub indikator menghasilkan banyak gagasan sebesar 74% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor presentase indikator Fluency sebesar 75,41% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Dapat

diambil kesimpulan bahwasannya indikator Fluency memiliki persentase 75,41% dan itu termasuk kepada kategori tinggi.

Diagram 9.1

Fluency



Keterangan :

F1 : Kesigapan dalam setiap kegiatan
F2 : Menghasilkan banyak gagasan

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari sub indikator Kesigapan dalam setiap kegiatan dengan presentase 76,83% dan termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor dari sub indikator Menghasilkan banyak gagasan dengan presentase 74% dan termasuk kepada kategori tinggi.

2) Fleksibilitas

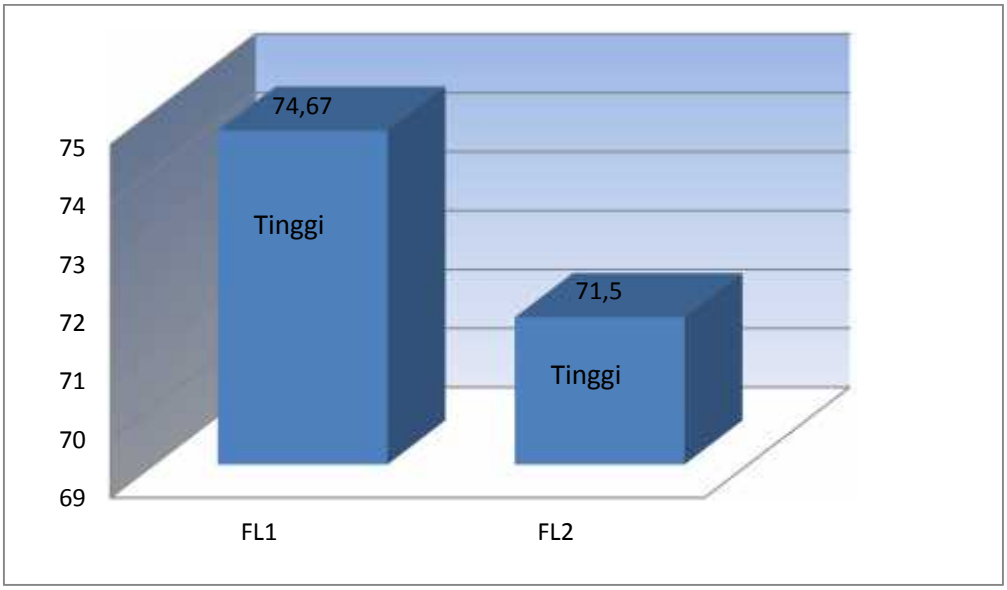
Tabel. 9.2
Rekapitulasi Fleksibilitas
N= 30

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Cara penyelesaian masalah	3,88	74,67	1,11	2,89	5	2,11
2	Berfikir Luwes	3,5	71,5	1	2,65	5	2,37
Rata-rata keseluruhan		3,69	73,08	1,05	2,77	5	2,24

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor sub indikator Cara penyelesaian masalah sebesar 74,64% dengan standar devisiasi 1,11 yang termasuk kepada kategori tinggi. Selanjutnya presentase skor sub indikator berfikir luwes sebesar 71,5% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor presentase indikator Fleksibilitas sebesar 73,03% dengan standar devisiasi 1,05 yang termasuk kepada kategori tinggi. Dapat diambil kesimpulan bahwasannya indikator Fleksibilitas memiliki persentase 73,03% dan itu termasuk kepada kategori tinggi.

Diagram 9.2

Fleksibilitas



Keterangan :

FL1 : Cara penyelesaian masalah
FL2 : Berfikir luwes

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari sub indikator Cara penyelesaian masalah dengan presentase 74,67% dan termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor dari sub indikator berfikir luwes dengan presentase 71,5% dan termasuk kepada kategori tinggi.

3) Originality

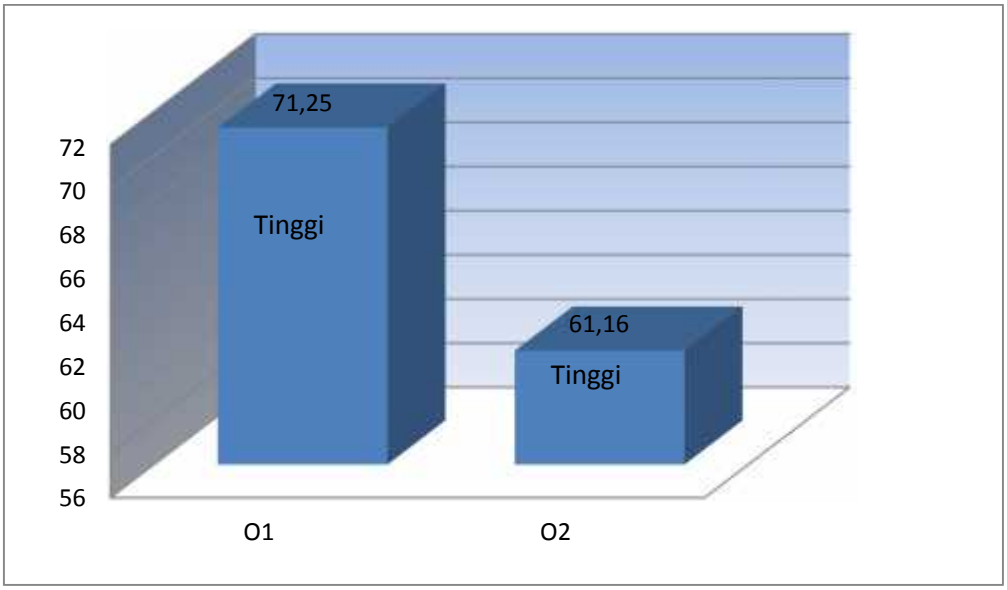
Tabel. 9.3
Originality
N= 30

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mempunyai kemauan yang keras dalam penyelesaian tugas yang diberikan	3,5	71,25	1	2,75	5	2,25
2	Mampu menghasilkan sesuatu yang baru	3	61,16	1	3,66	5	1,33
Rata-rata keseluruhan		3,25	66,205	1	3,205	5	1,79

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor sub indikator Mempunyai kemauan yang keras dalam penyelesaian tugas yang diberikan sebesar 71,25% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Selanjutnya presentase skor sub indikator Mampu menghasilkan sesuatu yang baru sebesar 61,16% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor presentase indikator Originality sebesar 66,205% dengan standar devisiasi 1 yang termasuk kepada kategori tinggi. Dapat diambil kesimpulan bahwasannya indikator Originality memiliki persentase 66,205% dan itu termasuk kepada kategori tinggi.

Diagram 9.3

Originality



Keterangan :

O1 : Mempunyai kemauan yang keras dalam penyelesaian tugas yang diberikan
O2 : Mampu menghasilkan sesuatu yang baru

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari sub indikator Mempunyai kemauan yang keras dalam penyelesaian tugas yang diberikan dengan presentase 71,25% dan termasuk kepada kategori tinggi. Untuk rata-rata skor dari sub indikator Mampu menghasilkan sesuatu yang baru dengan presentase 61,16% dan termasuk kepada kategori tinggi.

B. Analisis data penelitian

1. Uji Persyaratan Analisis

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai Pengaruh kegiatan Pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi, maka penulis akan jabarkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tujuan pengujian normalitas sampling yaitu, untuk melihat asumsi bahwa distibusi sampling dari taksiran sampel mendekati atau mengikuti normalitas populasi. Keadaan sampling yang normal penting karena merupakan persyaratan penggunaan statistik untuk pengujian hipotesis.

Banyak tetknik pengujian normalitas yang dipakai, namun yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Jika nilai *significanse correlation (sig)* pada hasil perhitungan besar sama dari *alpha* maka data dapat dikatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai *significanse correlation (sig)* pada hasil perhitungan besar sama dari *alpha* maka data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. *Alpha* yang digunakan adalah 0,05.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas terhadap 30 orang sampel pada penelitian ini menggunkaan jasa komputer dengan bantuan program SPPSS versi 24.00 adalah sebagai berikut :

Tabel. 10
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kegiatan pramuka	,142	30	,124	,948	30	,149
kreativitas	,113	30	,200*	,972	30	,586

*. This is a lower bound of the true significance.

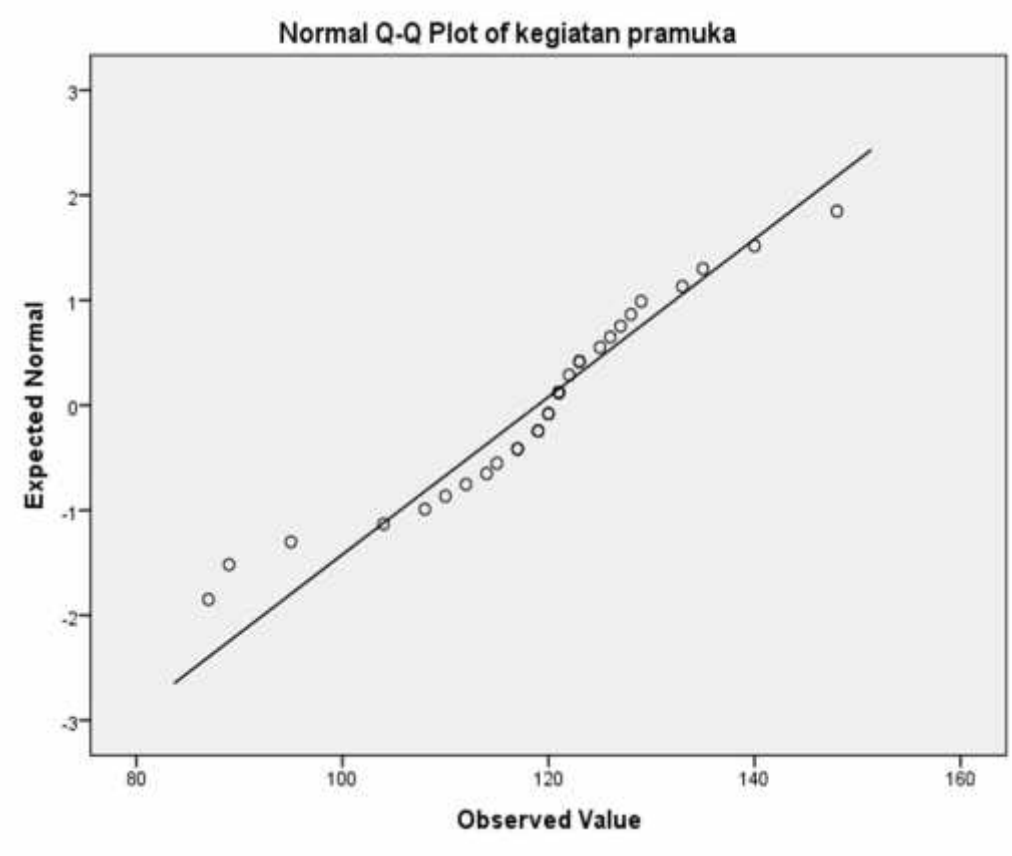
a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel di atas untuk menjelaskan tentang uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk karena sampel yang digunakan kurang dari 50 orang. Dalam metode Shapiro-wilk untuk mengetahui data berdistribusi normal dilihat pada sig. jika sig pengujian > dari α maka data berdistribusi normal. Hasil Shapiro-wilk test menunjukkan nilai signya pada kegiatan pramuka 0,149 > 0,05 artinya data kegiatan pramuka berdistribusi normal dan pada kreativitas nilai signya 0,586 > 0,05 artinya data kreativitas berdistribusi normal.

Kenormalitasan data akan lebih tergambar dari normal Q-Q Plot. Pada normal Q-Q Plot prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonak grafik. Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan gambar normal Q-Q Plot dapat tergambar seperti pada tabel berikut:

Grafik 10.1

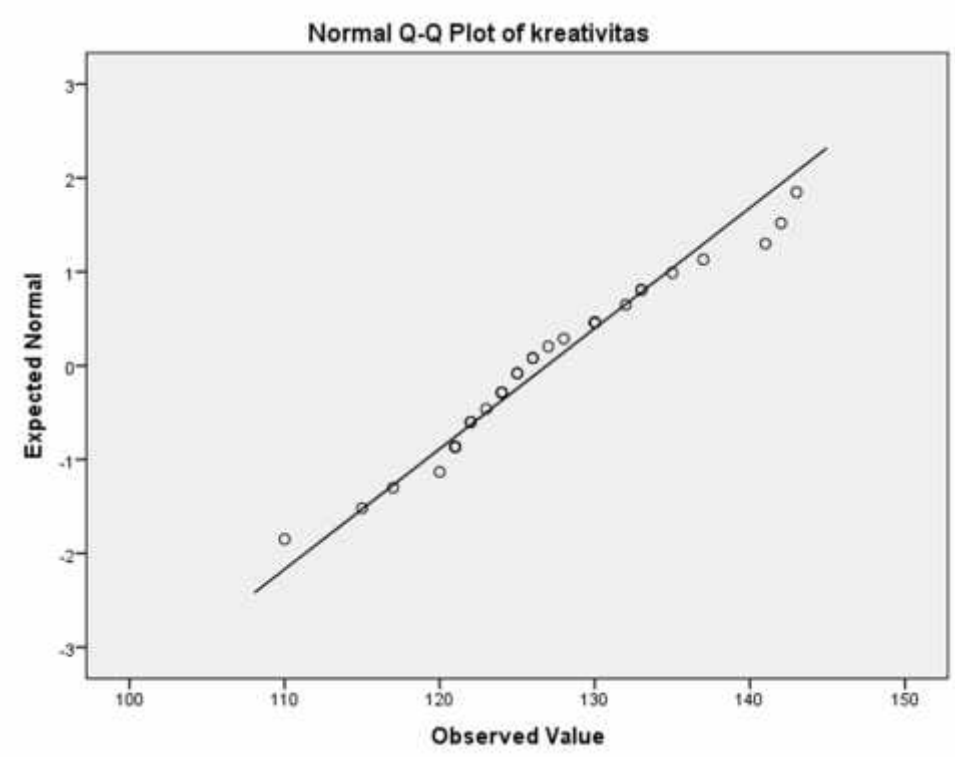
Q-Q Plot Variabel Kegitan Pramuka



Berdasakan uji normalitas dengan menggunakan Q-Q Plot kegiatan pramuka, terlihat data yang menyebar mendekati garis diagonal ini berarti bahwa menunjukkan kegiatan pramuka berdistribusi normal.

Grafik 10.2

Q-Q Plot Variabel kreativitas



Sedangkan Q-Q Plot kreativitas, terlihat data yang menyebar mendekati garis diagonal ini berarti bahwa menunjukkan kreativitas berdistribusi normal.

Dari hasil yang diperoleh variabel kegiatan pramuka dan kreativitas, data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah grafik histogramnya yang menunjukkan pola berdistribusi **normal.** Berdasarkan hasil Shapiro-wilk test menunjukkan nilai signya pada kegiatan pramuka 0,149 > 0,05 artinya data kegiatan

pramuka berdistribusi normal dan pada kreativitas nilai signya 0,586 > 0,05 artinya data kreativitas berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah uji yang menyatakan bahwa hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen linear atau searah. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui kegiatan pramuka (X), cenderung membentuk garis linear terhadap kreativitas (Y).

Asumsi ini menyatakan bahwa untuk setiap persamaan regresi linear, hubungan pengaruh antara variabel independen dan dependen harus linear atau searah.[1] Dasar pengambilan keputusan dijelaskan sebagai berikut:

a) Jika nilai *deviation from linearity* Sig > 0,05, maka Ha diterima. Artinya sebaran data variabel X (kegiatan pramuka) membentuk garis linear terhadap variabel Y (kreativitas).
b) Jika nilai *Deviation from linearity* Sig < 0,05, maka Ha ditolak. Artinya sebaran data variabel X (kegiatan pramuka) tidak membentuk garis linear terhadap variabel Y (kreativitas)

[1] Idris, *Aplikasi SPSS dalam Data Kuantitatif*,(Padang: UNP Press, 2006), Edisi Revisi II..

Tabel. 11

One Simple Deviation From Linearity Test Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
kegiatan pramuka * kreativitas	Between Groups	(Combined)	4731,200	19	249,011	6,034	,003
		Linearity	2108,777	1	2108,777	51,101	,000
		Deviation from Linearity	2622,423	18	145,690	3,530	,023
	Within Groups		412,667	10	41,267		
	Total		5143,867	29			

Dari tabel *linearity statistics* di atas dapat dijelaskan bahwa *deviation from linearity* sebesar 0,023. Nilai *deviation from linearity* (0,023 > 0,05), maka Ha diterima. Artinya sebaran data variabel X (kegiatan pramuka) membentuk garis linear terhadap variabel Y (kreativitas)

2. Pengujian Hipotesis

Mengingat persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan sebagai model regresi linier antara variabel terikat Y dengan variabel bebas X dipenuhi maka analisis selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian.

a. Uji Korelasi Sederhana

Pada penelitian yang penulis lakukan untuk menguji korelasi data antara variabel X dan Y penulis menggunakan rumus

Product Moment Pearson. Adapun untuk mendapatkan hasil yang lebih rinci penulis menggunakan SPSS tipe 24, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel. 12

Correlations

		kegiatan pramuka	kreativitas
kegiatan pramuka	Pearson Correlation	1	,640**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
Kreativitas	Pearson Correlation	,640**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh kegiatan pramuka dengan kreativitas sebesar 0,640. Untuk mengkorelasikan kedua variabel dicari df dengan rumus df = n-2 (30 - 2) maka *df* = 28. Kemudian dilihat r tabel korelasi *produc moment* pada signifikan 0,05 dengan df = 28 adalah 0.374. Berdasarkan pedoman interpretasi jika Jika nilai r_{hitung}< nilai r_{tabel} maka tidak ada hubungan yang signifikan. Pada hasil tersebut diketahui r_{hitung} 0,640 > r_{tabel} 0,374 , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi (hubungan) yang signifikan antara kegiatan pramuka dengan kreativitas. Jika dilihat dari tabel pedoman interpretasi *produc moment* dapat disimpulkan bahwa

bahwa 0,640 terletak pada (0.60 – 0.799) terdapat korelasi yang tinggi

b. Koefisisen Determinasi.

Untuk mengetahui besar pengaruh kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi terlihat dari nilai koefisien determinasi antara variabel Kegiatan pramuka (X) dan kreativitas (Y) dengan rumus :

$D= r^2 \times 100\%$

$D = (0,640)^2 \times 100\%$

$D = 0,4096 \times 100\%$

$D = 40,96\%$

Besarnya pengaruh kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi dari nilai koefisien determinan antara variabel Kegiatan Pramuka (X) dan kreativitas (Y) sebesar 40,96%. Angka ini menunjukkan bahwa 40,96% kegiatan pramuka mempengaruhi kreativitas siswa dan selebinya dipengaruhi oleh faktor lain.

c. Uji Regresi Sederhana.

Setelah melakukan penghitungan uji regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS 24, diperoleh hasil sebagai berikut ;

Tabel. 13

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	720,996	1	720,996	19,454	,001[b]
	Residual	1037,704	28	37,061		
	Total	1758,700	29			

a. Dependent Variable: kreativitas

b. Predictors: (Constant), kegiatan pramuka

Untuk mengetahui pengaruh signifikan pengaruh kegiatan pramuka terhadap kreativitas maka digunakan uji F. ada 2 hipotesis yang dilakukan yaitu:

H0 p = 0 artinya tidak ada pengaruh signifikan antara kegiatan pramuka terhadap kreativitas.

H0 p ≠, artinya ada pengaruh signifikan antara kegiatan pramuka terhadap kreativitas.

Setelah dilakukan perhitungan di dapat nilai f hitung sebesar 19,454 dan f tabel sebesar 4,17. Disini terbukti nilai f hitung lebih besar dari nilai f tabel sehingga dapat disimpulkan H0 ditolak artinya diterima H1 yaitu ada pengaruh signifikan kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa di SMA N 4 Bukittinggi.

C. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan dengan 30 orang responden, ditemui bahwa kegiatan pramuka memiliki persentase sebesar 47,48% dengan standar devisiasi 0,32. Ini menunjukkan bahwa

kegiatan pramuka dalam kategori sedang. Sementara itu kreativitas memiliki presentase 48,67% dengan standar devisiasi 0,32. ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam kategori sedang.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat hasil bahwa hubungan kegiatan pramuka dengan kreativitas bernilai 0,640. df = 28, kemudian dilihat r tabel korelasi *product moment* pada signifikan 0,05 angka df pada 28 sebesar 0,374. Berdasarkan pedoman interpretasi jika r_{hitung} > dari r_{tabel} maka ada hubungan yang signifikan, sebaliknya Jika r_{hitung} < dari r_{tabel} maka tidak ada hubungan yang signifikan.

Pada hasil penghitungan tersebut diketahui bahwa r_{hitung} 0,640 > r_{tabel} 0.374 maka dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara kegiatan pramuka terhadap kreativitas. Jika dilihat pada tabel pedoman interpretasi *product moment* dapat disimpulkan bahwa 0,640 terletak pada (0.60 – 0.799) maka diartikan antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang tinggi.

Besarnya pengaruh kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi dari nilai koefisien determinan antara variabel Kegiatan Pramuka (X) dan kreativitas (Y) sebesar 40,96%, sedangkan 59,04% dipengaruhi faktor lainnya.

Dari hasil analisis korelasi, terlihat hasilnya berbentuk positif, maka dapat diambil pengertian bahwa jika terjadi peningkatan skor kegiatan pramuka maka kreativitas siswa juga bisa meningkat, jika terjadi penurunan dalam melakukan kegiatan pramuka maka akan ada penurunan

kreativitas pula. Menurut pendapat para ahli kepramukaan sebagai proses pendidikan sepanjang hayat, menggunakan tata cara rekreatif dan edukatif dalam mencapai sasaran dan tujuan. Kegiatan harus dirasakan oleh peserta didik sebagai sesuatu yang menyenangkan, menarik, menantang dan tidak menjemukan, sehingga para peserta didik akan berkembang kemantapan mental, fisik, pengetahuan, keterampilan, pengalaman, rasa sosial, spiritual dan emosional.[2] Mukson menyebutkan bahwa tujuan Gerakan Pramuka adalah mendidik dan membina kaum muda Indonesia guna mengembangkan mental, moral, spiritual emosional, sosial, intelektual dan fisiknya, sehingga menjadi manusia yang berkepribadian, berwatak dan berbudi luhur, beriman bertaqwa, cerdas dan terampil, kuat dan sehat jasmaninya.[3] dari pendapat allson tentang fungsi dari kegiatan ekstrakurikuler secara umum yaitu pada fungsi pengembangan yang mana fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat dan minat mereka.[4] Kreativitas adalah suatu kemampuan yang tersusun dan tidak sederhana serta terdiri dari faktor-faktor yang dapat menambahkan kemampuan berkreasi, seperti kemampuan untuk memperbaharui sesuatu yang sebenarnya telah diketahui dan disepakati, kemampuan untuk cepat tanggap terhadap segala prinsip yang baru, kemampuan untuk fleksibel dan berkreasi secara bebas dan kemampuan untuk tanggap terhadap

[2] Ilyas & Qoni, *Buku Pintar Pramuka Untuk tingkat siaga, penggalang, penegak, pandega*,(Yogyakarta, Familia 2015) Hal 18-19

[3]Mukson, *Buku Panduan Materi Pramuka Penggalang*, (st.tp, t.p, 2011).hal. 1

[4] Allson, *penduan pengembangan diri untuk satuan pendidikan dasar dan menegah*, (Jakarta: 2006) hal 13

permasalahan-permasalahan yang dialami seseorang[5]. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya kegiatan ekstrakurikuler pramuka termasuk pada fungsi pengembangan dalam kegiatan ekstrakurikuler secara umum dan dalam pramuka sendiri adanya pengembangan kreativitas dari siswa dalam pemecahan masalah dan juga mampu mengkreasiakan berbagai kegiatan yang ada dalam pramuka seperti tali temali, perkemahan, dan dalam pembuatan kreasi tandu.

[5] Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: PT Al-Kautsar, 2005), hal. 28-29

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa, maka dapat penulis simpulkan:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa. Hal ini berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Pada hasil penghitungan tersebut diketahui bahwa r_{hitung} 0,640 > r_{tabel} 0.374 maka dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara kegiatan pramuka terhadap kreativitas. Jika dilihat pada tabel pedoman interpretasi *product moment* dapat disimpulkan bahwa 0,640 terletak pada (0.60 – 0.799) maka diartikan antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang tinggi
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan pramuka terhadap pengembangan kreativitas siswa SMA N 4 Bukittinggi. Hal ini dapat ditunjukkan melalui f hitung pada uji hipotesis regresi sederhana yaitu Nilai F_{hitung} 19,454 > F_{tabel} sebesar 4,17 artinya variabel Kegiatan pramuka dapat mempengaruhi kreativitas siswa secara signifikan..

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatn pramuka berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketika

siswa mengikuti kegiatan pramuka bisa mengembangkan kreativitas siswa tersebut.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, antara lain sebagai berikut:

1. Kepada siswa yang mengikuti kegiatan ektarkurikuler pramuka SMA N 4 Bukittinggi agar pelaksanaan kegiatan pramuka diperbanyak untuk peningkatan kreativitas siswa.
2. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperkaya penelitian ini dengan mengambil indikator berbeda sehingga mendapatkan gambaran yang lebih kompleks berkenaan dengan pengaruh kegiatan pramuka terhadap kreativitas siswa.
3. Kepada peneliti sendiri, semoga apa yang penulis teliti dapat menambah wawasan bagi penulis dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sendiri.