



Analysis of Factors Affecting Creativity in Economics Learning of Students at SMAN 9 Bogor

Ismi Makarimal Saffa¹, Agus Wibowo², Dicky Iranto³

¹saffaismi@gmail.com, ²agus-wibowo@unj.ac.id, ³dicky@unj.ac.id

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

ABSTRAK

This study aims to determine the analysis of factors that influence learning creativity in economics learning of students at SMAN 9 Bogor. This study was conducted to determine the dominant factors in economics learning at that school. The study used quantitative methods with a questionnaire as a data collection tool. The questionnaire data was processed using factor analysis with the help of SPSS 25 software. Of the nine factors studied and analyzed using factor analysis, four dominant factors were formed, namely : (1) Interest and relevance of learning factors, which consist of stimulation variables from the school environment and self motivation, (2) Activeness and participation factors, which consist of situational variables that give rise to and encourage the emergence of many questions as well as bilingualism variables, (3) Independence and parental support factors, which consist of situational variables that present incompleteness and openness, situations that encourage producing something, and parental attention to their child's interests, (4) Independent problem solving factors, which consists of situational variables that emphasize self initiative to explore, observe, ask, and feel, clarify, record, translate, estimate, test of the results of estimates, and communicate.

Kata Kunci: creativity factors, learning creativity, situation learning

PENDAHULUAN

Menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki keterampilan serta berdaya saing tinggi, menjadi tuntutan pembangunan menuju kesejahteraan. Faktor-faktor penyebabnya rendahnya mutu pendidikan di Indonesia ini yaitu sarana dan prasarana yang belum memadai di sebagian daerah, kualitas guru yang dipicu oleh kesejahteraan guru yang sangat minim dan berdampak pada prestasi siswa yang sangat rendah, serta kesempatan pemerataan pendidikan yang masih rendah (Nining et al., 2023). Siswa merupakan salah satu subjek dalam kegiatan belajar di kelas, sebagaimana pada kegiatan belajar perlu sebuah kreativitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, sebab dengan adanya kreativitas siswa akan mempermudah siswa untuk dapat memahami materi serta mudah untuk menyelesaikan segala persoalan pembelajaran dengan baik.

Di dunia pendidikan saat ini, siswa semakin didorong untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran untuk menghadapi tantangan pendidikan abad 21. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang dikenal juga dengan 4C (*communication, collaboration, critical thinking, and creative thinking*). Tantangan abad 21 ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut individu yang dapat beradaptasi secara kreatif (Baety and Munandar 2021). Tantangan pendidikan di abad 21 ditunjukkan dengan pendidikan yang tidak lepas dari teknologi dan informasi yang berkembang pesat saat ini. Perkembangan pesat dari teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar dan pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat berkompetisi dalam meraih kesuksesan (Ulfah, Santoso, and Utaya 2016).

Kurikulum Merdeka Belajar memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui berbagai pendekatan pembelajaran inovatif. Contohnya, seperti proyek berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, dan integrasi teknologi. Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan kreativitas siswa jika didukung oleh strategi implementasi yang efektif dan kolaborasi semua pihak terkait. Hasil ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kebijakan pendidikan di Indonesia dan menawarkan wawasan praktis bagi sekolah-sekolah dalam mengoptimalkan penerapan Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kreativitas siswa di tingkat SMA (Tanggulungan et al., 2024).

Berdasarkan tiga indikator utama dalam berpikir kreatif Siswono pada tahun 1997, mengembangkan level berpikir kreatif untuk penilaian dalam pembelajaran yang terdiri dari 5 level. Lima tingkatan tersebut yaitu level 4 yaitu sangat kreatif, level 3 yaitu kreatif, level 2 yaitu cukup kreatif, level 1 yaitu kurang kreatif, dan level 0 yaitu tidak kreatif. Hambatan dari siswa tidak kreatif, kurang kreatif dan cukup kreatif adalah kesalahan dalam memahami soal, mudah puas diri dan kurangnya pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah (Purba 2020). Dampak yang ditimbulkan akibat siswa yang memiliki kreativitas rendah di antaranya meliputi; mudah putus asa, minder, mudah bosan, kurang inisiatif, monoton, pasif, memiliki tingkat motivasi yang rendah, memiliki pengetahuan minim. Perilaku yang nampak pada fenomena di lapangan menunjukkan rendahnya kreativitas siswa siswa. Kondisi tersebut apabila tidak segera ditangani akan menimbulkan dampak bagi keberhasilan siswa dalam proses belajar (Mislah, Hayat, and Siswanto 2024).

Hasil studi PISA (Programme for International Student Assessment) pada Desember 2023 menunjukkan tingkat literasi siswa Indonesia yang masih jauh dari rata-rata pendidikan global. Dalam asesmen keterampilan kreatif tersebut menunjukkan bahwa hanya 5% dari siswa Indonesia yang dinilai mahir berpikir kreatif. Hasil studi tidak hanya menilai presentase siswa yang paling unggul dalam hal kreativitas, namun juga jumlah siswa yang mencapai kemampuan dasar (tingkat minimum) dalam berpikir kreatif. 31% siswa Indonesia memiliki kemampuan dasar tersebut, jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata di seluruh negara OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*) yaitu 78%. Jumlah 31% tersebut dinilai setidaknya mampu memahami makna dari sebuah teks dan mampu mengembangkan ide kreatif (Tvenge and Martinsen 2018).

Clark mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas yaitu (1) situasi yang mengadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, (2) situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan, (3) situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, (4) situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian, (5) situasi yang menekankan inisiatif diri, (6) kedwibahasaan. (7) perhatian dari orang tua, (8) stimulasi dari lingkungan sekolah, (9) motivasi diri (Widiyaningrum et al., 2016).

Peneliti melakukan observasi pra-riset sebagai langkah untuk mengumpulkan informasi terkait topik yang akan diteliti juga membuat hubungan antara topik, pertanyaan, atau informasi yang dibutuhkan dengan pengetahuan sebelumnya. Observasi tersebut berupa “Kuesioner Kreativitas Pembelajaran Ekonomi” yang akan peneliti bagikan kepada 30 siswa yang melaksanakan pembelajaran ekonomi di SMAN 9 Bogor. Hasil pengamatan dan pembagian kuesioner pendahuluan yang peneliti lakukan di SMAN 9 Bogor, bahwa siswa SMAN 9 Bogor yang mempelajari mata pelajaran ekonomi memiliki kreativitas yang cukup tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dalam proses pembelajaran telah dilakukan berbagai upaya oleh guru ekonomi untuk menumbuhkan kreativitas siswa yang diantaranya adalah : (1) Guru selalu memberikan umpan balik kepada siswa saat proses pembelajaran dengan cara selalu bertanya kepada siswa, (2) Guru menerima atau menghargai pendapat yang muncul dari siswa, (3) Guru mampu menghubungkan materi pelajaran dengan pengetahuan yang relevan, dan (4) Guru mampu menjawab pertanyaan siswa dengan baik dan benar.

Meskipun begitu, dari data-data tersebut juga dapat dilihat bahwa masih ada siswa yang tidak berusaha menyelesaikan tugas ekonominya sendiri, menyerah untuk menyelesaikan tugas ekonomi yang sulit, menunda-nunda waktu untuk mengerjakan PR ekonomi, tidak bertanya jika ada penjelasan guru yang kurang jelas, dan tidak mampu belajar ekonomi tanpa didampingi oleh guru ekonomi.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah faktor apa saja yang mempengaruhi kreativitas siswa di SMAN 9 Bogor pada pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui strategi pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan kurikulum.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi kreativitas pada pembelajaran ekonomi siswa SMAN 9 Bogor. Data diambil dengan menggunakan metode survei. Survei dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisisioner tertutup, dimana peneliti sudah menyediakan jawabannya dan responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan tanggapannya, menggunakan skala ordinal dengan lima pilihan jawaban.

Kriteria responden ialah siswa SMAN 9 Bogor yang melakukan pembelajaran ekonomi. Penelitian ini dilaksanakan pada Juli 2025 pada peserta didik di SMAN 9 Bogor. Tempat penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Bogor yang beralamat di Jalan Kartini No. 1 RT.01/RW.02, Ciwaringin, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 9 Bogor dengan jumlah siswa yaitu 1.049 siswa. Dengan jumlah populasi 1.049 siswa, didapat sampel sebanyak 92 yang didapat melalui perhitungan statistik Taro Yamane.

Sampel-sampel yang telah disebarkan akan dikumpulkan untuk diolah dan dianalisis. Dalam analisis faktor, untuk memastikan validitas variabel dilakukan Uji Kaiser Mayer Olkin (KMO). Ukuran ini bervariasi antara 0 hingga 1, dan nilai yang mendekati 1 lebih baik. Nilai 0.6 adalah nilai yang disarankan. Dilanjutkan dengan Uji Bartlett's Test of Sphericity, untuk memastikan apakah matriks korelasi merupakan matriks identitas. Mengindikasikan bahwa model faktor tepat atau tidak tepat, dengan nilai sig. (0.000) < taraf signifikansi 0.05 yang artinya analisis faktor dapat dilakukan.

Dilanjutkan dengan Melakukan uji *Anti Image Matrics*, komponen dinyatakan cocok

jika *anti image correlation* bernilai > 0.5 . setelah dinyatakan cock, maka dilakukan uji *Communalities*, yaitu komponen dianggap mampu mnejelaskan faktor jika nilai *extraction* > 0.5 . Lalu melakukan *Screeplot*, yaitu penentuan jumlah faktor dilakukan dengan nilai *eighen value* > 1 . Yang dilanjutkan dengan uji *Total Variance Explained*, yang menjelaskan lebih lanjut mengenai besarnya *variance* yang dapat dijelaskan dari faktor yang akan terbentuk.

Setelah faktor terbentuk, maka dilakukan uji *Component Matix*, yaitu mengetahui variabel mana saja yang menjadi *component* pada faktor yang terbentuk. Melakukan uji *Rotated Component Matrix*, yaitu item yang berkorelasi kuat lebih dari 1 faktor dan memiliki nilai *loading* < 0.5 harus dieliminasi. Dan tahap terakhir ialah *Final Component* dan penamaan faktor, yaitu interpretasi atas faktor yang telah terbentuk, khususnya memberi nama atas faktor yang terbentuk tersebut, yang dianggap bisa mewakili variabel-variabel anggota faktor tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Faktor

Analisis faktor (*factor analysis*) merupakan teknik dari analisis statistika multivariat yang dipakai dalam hal memahami regularitas suatu gejala atau kejadian yang mendasari dimensi-dimensi. Dengan menggunakan teknik ini maka beberapa variabel asal dapat diterangkan dengan membuat faktor yang lebih sedikit dari variabel asalnya (Bilson Simamora, 2015). Dalam penelitian ini terdapat sembilan faktor kreativitas dengan 27 variabel yang akan diteliti. Proses analisis faktor akan mengeliminasi satu per satu variabel yang tidak valid. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil akhir dari pengolahan data ini, peneliti melakukan 14 eksplorasi. Dan eksplorasi ke 14 ini yang akan peneliti jabarkan, setelah penghapusan variabel X1, X10, X19, X22, X20, X15, X12, X17, X24, X5, X2, X11, X7.

Uji KMO Bartlett Test

Uji *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO) adalah uji statistik yang mengukur kecukupan pengambilan sampel variabel dalam sebuah model dan menentukan apakah data cocok untuk analisis faktor. Ukuran ini bervariasi antara 0 dan 1, dan nilai yang mendekati 1 lebih baik. Nilai 0.6 adalah nilai minimum yang disarankan.

**Tabel 1 Uji KMO Eksplorasi 14
KMO and Bartlett's Test**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.783
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	473.416
	df	91
	Sig.	.000

Sumber : data diolah oleh peneliti

Diketahui nilai KMO bernilai $0.783 > 0.60$ maka dapat disimpulkan sampel yang digunakan untuk *analisis* faktor dinyatakan cukup. Diketahui pada uji *baetlett test of sphericity* nilai sig. (0.000) $<$ taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$) yang artinya matriks korelasi tidak identitas dan *analisis* faktor dapat dilakukan.

Anti Image matrices

Anti-image correlation digunakan untuk mengetahui komponen mana saja yang sesuai untuk dilakukan *analisis* faktor nantinya. Komponen dinyatakan cocok jika *anti-image correlation* bernilai > 0.5 .

Tabel 2 *Anti Image Matrics Explorasi 14*

Anti-image Matrics																
	X3	X4	X6	X8	X9	X13	X14	X16	X18	X21	X23	X25	X26	X27		
Anti-image Covariance	X3	.545	.069	.085	.108	-.152	-.023	-.127	-.071	.097	-.151	-.098	.098	-.182	-.038	
	X4	.069	.928	-.182	-.114	-.140	.091	-.095	-.093	-.094	-.040	.095	.031	.048	-.041	
	X6	.085	-.182	.848	.027	.048	-.116	-.031	-.098	-.052	.068	-.128	-.097	-.047	.094	
	X8	.108	-.114	.027	.918	-.036	-.071	-.098	.018	.136	.017	-.028	-.122	-.123	-.048	
	X9	-.152	-.140	.048	-.036	.848	.024	-.054	-.010	-.071	.044	-.086	-.088	-.081	-.028	.071
	X13	-.023	.091	-.116	-.071	.024	.948	-.198	.018	-.108	-.108	.118	.023	.013	-.158	
	X14	-.127	-.095	-.031	-.098	-.010	-.198	.981	-.043	-.108	.087	.073	-.018	.088	.048	
	X16	-.071	-.093	-.098	.018	-.071	.018	-.043	.955	-.153	.085	-.073	-.022	.053	.013	
	X18	.097	-.094	-.052	.136	.044	-.108	-.108	-.153	.938	-.048	.021	.018	-.122	-.098	
	X21	-.151	-.040	.068	.017	-.086	-.108	.087	.028	-.048	.931	.007	-.118	.103	-.062	
	X23	-.098	.095	-.128	-.028	-.088	.118	.073	-.073	.021	.007	.975	-.105	.017	-.131	
	X25	.098	.031	-.097	-.122	-.081	.023	-.015	-.022	.018	-.118	-.105	.925	-.188	.072	
	X26	-.182	.048	-.047	-.123	-.026	.013	.088	.053	-.122	.103	.017	-.188	.952	-.017	
	X27	-.038	-.041	.094	-.048	.071	-.108	.048	.013	-.098	-.082	-.131	-.072	-.017	.908	
Anti-image Correlation	X3	.882 ^a	.129	.089	.188	-.311	-.042	-.238	-.128	.182	-.357	-.178	.214	-.328	-.082	
	X4	.129	.788 ^a	-.278	-.218	-.281	.188	-.174	-.172	-.176	-.078	.088	.074	.098	-.073	
	X6	.089	-.278	.707 ^a	.047	.086	-.184	-.051	-.151	-.058	.083	-.224	-.018	-.098	.158	
	X8	.188	-.218	.047	.772 ^a	-.012	-.134	-.188	.038	.288	.038	-.048	-.247	-.281	-.087	
	X9	-.311	-.281	.080	-.012	.847 ^a	.028	-.028	-.144	.080	-.184	-.151	-.218	-.098	.138	
	X13	-.042	.188	-.184	-.134	.086	.862 ^a	-.357	.032	-.205	-.188	.231	.054	.028	.272	
	X14	-.238	-.174	-.051	-.188	-.028	-.357	.738 ^a	-.077	-.188	.147	.142	-.034	.118	.088	
	X16	-.128	-.172	-.151	.038	-.144	.032	-.077	.878 ^a	-.281	.088	-.148	-.033	.105	.022	
	X18	.182	-.218	-.088	.258	.080	-.208	-.188	-.281	.730 ^a	-.182	.041	.043	-.247	-.125	
	X21	-.357	-.078	.089	.038	-.184	-.188	.147	.088	-.183	.782 ^a	.013	-.244	.183	-.181	
	X23	-.178	.088	-.224	-.048	-.151	.231	.142	-.143	.041	.013	.827 ^a	-.287	.037	-.248	
	X25	.214	.074	-.018	-.287	-.218	.034	-.053	.043	-.244	-.287	.800 ^a	-.418	-.184		
	X26	-.328	.098	-.088	-.255	-.028	.028	.118	.185	-.247	.183	.037	-.418	.758 ^a	-.032	
	X27	-.082	-.073	.158	-.097	.136	-.272	.088	.022	-.175	-.181	-.345	-.184	-.032	.820 ^a	
a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)																

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Sumber : data diolah oleh peneliti

Diketahui nilai *anti-image correlation* (diagonal) seluruh *item* telah lebih dari 0.5 sehingga seluruh *item* memiliki korelasi parsial yang cukup baik dengan *item* lain, sehingga layak dipertahankan dalam analisis factor.

Communalities

Nilai *extraction* merupakan besarnya varians yang dapat dijelaskan oleh masing masing komponen terhadap faktor yang nantinya akan terbentuk. Komponen dianggap mampu menjelaskan faktor jika nilai *extraction* lebih dari 0.5.

Tabel 3 *Communalities Explorasi 14*

	Initial	Extraction
X3	1.000	.691
X4	1.000	.645
X6	1.000	.598
X8	1.000	.718
X9	1.000	.691
X13	1.000	.774
X14	1.000	.604
X16	1.000	.657
X18	1.000	.592
X21	1.000	.601
X23	1.000	.660
X25	1.000	.798
X26	1.000	.608
X27	1.000	.557

Extraction Method: Principal Component Analysis.

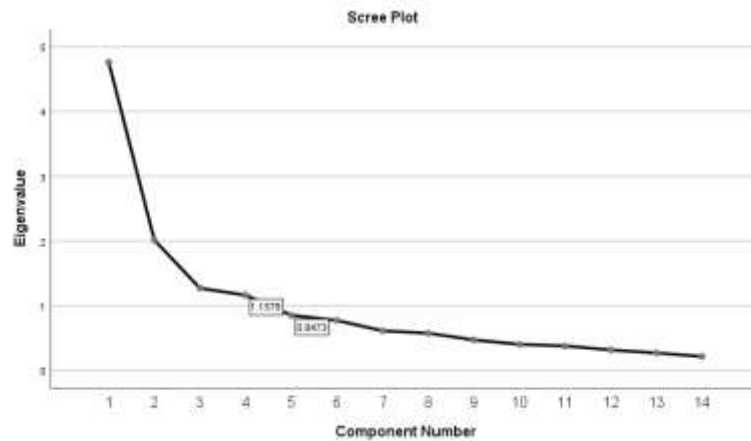
Sumber : data diolah oleh peneliti

Diketahui seluruh *item* memiliki nilai *extraction* lebih besar dari 0.5 Maka *analisis*

faktor dapat dilanjutkan karena *item* dianggap mampu menjelaskan faktor jika nilai *extraction* lebih dari 0.5 .

Screeplot

Screeplot digunakan untuk menentukan jumlah faktor yang akan dibentuk. Penentuan jumlah faktor ditunjukkan dengan nilai *eigen value* lebih besar dari 1.



Gambar 1 Screeplot Explorasi 14

Sumber : data diolah oleh peneliti

Diketahui sampai dengan faktor 4, nilai *eigen value* masih bernilai 1 yang artinya komponen yang akan dibentuk sebanyak 4 faktor.

Total Variance Explained

Tabel *total variance explained* menjelaskan lebih lanjut mengenai besarnya *variance* yang dapat dijelaskan dari faktor yang akan terbentuk.

Tabel 4 Total Variance Explained Explorasi 14

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	4.762	34.014	34.014	4.762	34.014	34.014	2.767	19.763	19.763
2	2.009	14.348	48.362	2.009	14.348	48.362	2.305	16.467	36.230
3	1.265	9.036	57.398	1.265	9.036	57.398	2.120	15.141	51.370
4	1.158	8.270	65.668	1.158	8.270	65.668	2.002	14.298	65.668
5	.847	6.052	71.721						
6	.766	5.475	77.195						
7	.607	4.336	81.531						
8	.569	4.065	85.596						
9	.465	3.322	88.918						
10	.396	2.831	91.749						
11	.372	2.655	94.405						
12	.311	2.218	96.623						
13	.264	1.884	98.507						
14	.209	1.493	100.000						

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Sumber : data diolah oleh peneliti

Tabel total *variance* explain menjelaskan lebih lanjut mengenai besarnya *variance* yang dapat dijelaskan dari faktor yang akan terbentuk. Diketahui dengan membentuk 4 faktor jumlah *variance* yang dapat dijelaskan sebesar 65.668%.

Component Matrix

Berdasarkan *component matrix* dapat diketahui variabel mana saja yang menjadi *component* pada keempat factor.

Tabel 5 Component matrix Explorasi 14
Component Matrix^a

	Component			
	1	2	3	4
X25	.738			
X9	.716			
X26	.642			
X23	.640			
X16	.638			
X4	.616			
X27	.591			
X8	.565			
X21	.553			.532
X6	.506			
X14		.627		
X13		.594		
X18		.592		
X3	.542			.586

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 4 components extracted.

Sumber : data diolah oleh peneliti

Diketahui pada *component matrix* diatas terdapat *component* yang memiliki *cross loading* terhadap faktor lain (X21 dan X3) maka perlu dilakukan rotasi dengan *varimax* agar setiap komponen hanya berkorelasi dengan 1 faktor saja.

Rotated Component matrix

Hasil dari *Rotated Component matrix* menunjukkan bahwa terdapat *item* yang berkorelasi kuat lebih dari 1 faktor dan ada yang memiliki nilai *loading* kurang dari 0.5 yang artinya tidak terdapat korelasi kuat dengan faktor tertentu.

Tabel 6 Rotated Component Matrix Explorasi 14
Rotated Component matrix^a

	Component			
	1	2	3	4
X25	.828			
X8	.826			
X26	.736			
X27	.564			
X23	.528			
X4		.757		
X6		.739		

X16		.705		
X3			.815	
X21			.711	
X9			.628	
X13				.871
X14				.678
X18				.619

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 7 iterations.

Sumber : data diolah oleh peneliti

Hasil dari *Rotated Component matrix* menunjukkan bahwa seluruh *item* telah berkorelasi kuat lebih dari 1 faktor dan nilai *loading* faktor telah lebih besar dari 0.5 yang artinya faktor yang terbentuk sudah tepat.

Final Component dan Penamaan Faktor

Tabel 7 Final Component

Faktor	Item	Pernyataan	Nama Faktor	Keterangan
Faktor 1	X25	Saya merasa tertarik dan fokus saat mengikuti pelajaran ekonomi karena materi yang disampaikan mendorong saya untuk berpikir kreatif.	Minat dan Relevansi Pembelajaran	Menyoroti hubungan antara pembelajaran ekonomi dengan kehidupan nyata dan minat belajar
	X8	Saya merasa antusias saat mengerjakan tugas ekonomi karena bisa menerapkannya dalam kehidupan nyata.		
	X26	Saya merasa pembelajaran ekonomi berkaitan langsung dengan kehidupan saya dan mendorong saya untuk menciptakan solusi dari masalah sehari-hari.		
	X27	Saya percaya diri dalam menyelesaikan tugas ekonomi dengan cara yang unik dan berdasarkan pemikiran saya sendiri.		
	X23	Guru ekonomi saya memberi contoh cara berpikir dan bertindak kreatif dalam menyampaikan materi.		
Faktor 2	X4	Saya sering mengajukan pertanyaan ketika menemukan hal yang menarik atau membingungkan dalam pelajaran ekonomi.	Keaktifan dan partisipasi	Menekankan keberanian bertanya dan kemampuan menyampaikan pemikiran dalam pelajaran ekonomi.
	X6	Ketika guru ekonomi menjelaskan sesuatu, saya sering memikirkan pertanyaan lain yang belum dibahas.		

	X16	Saya percaya diri mengucapkan istilah ekonomi dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris dengan pelafalan yang benar.		
Faktor 3	X3	Saya mampu menahan diri untuk tidak terburu-buru menyelesaikan tugas ekonomi, meskipun saya ingin segera melihat hasilnya.	Kemandirian dan Dukungan orang tua	Menggambarkan siswa yang mandiri namun tetap mendapat dorongan dari lingkungan, terutama orang tua.
	X21	Orang tua saya aktif menanyakan perkembangan saya dalam belajar ekonomi dan mendorong saya untuk mencari solusi sendiri saat mengalami kesulitan.		
	X9	Sebelum menyelesaikan soal ekonomi, saya mencoba memahami dulu tujuan dan maknanya agar prosesnya lebih bermakna.		
Faktor 4	X13	Guru memberikan petunjuk umum, tetapi saya yang menentukan bagaimana cara menyelesaikan tugas ekonomi secara mandiri.	Problem solving mandiri	Mewakili keterampilan pemecahan masalah yang fleksibel dan mandiri dalam konteks ekonomi
	X14	Saya sering diberikan beberapa permasalahan ekonomi, lalu diminta untuk mencari dan menguji solusi sendiri.		
	X18	Saya bisa menyesuaikan penggunaan bahasa Indonesia atau Inggris saat menjelaskan materi ekonomi tergantung pada situasi dan siapa yang mendengarkan.		

Sumber : data diolah oleh peneliti

Pembahasan

Pembahasan terhadap hasil pengolahan data empiris yang ditunjukkan untuk membuktikan hipotesis yang penulis ajukan yaitu untuk membuktikan analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas pada pembelajaran ekonomi siswa SMAN 9 Bogor. Data dikumpulkan dengan menggunakan data primer yaitu angket, dan diolah menggunakan analisis faktor dengan bantuan SPSS 25. Terdapat sembilan faktor yang peneliti uji yaitu : (1) Situasi yang menghadirkan keterbukaan, (2) Situasi yang mendorong timbulnya pertanyaan, (3) Situasi yang menghasilkan sesuatu, (4) Situasi yang mendorong kemandirian, (5) Situasi yang menekankan inisiatif, (6) Kedwibahasaan, (7) Perhatian orang tua, (8) Lingkungan sekolah, dan (9) Motivasi diri.

Dari sembilan faktor yang diteliti dan dianalisis menggunakan analisis faktor terbentuk menjadi empat faktor dominan, yaitu : 1) Faktor minat dan relevansi pembelajaran, 2) Faktor keaktifan dan partisipasi, 3) Faktor kemandirian dan dukungan orang tua, dan 4) Faktor *problem solving* mandiri. Keempat faktor dominan tersebut terbentuk dari 14 variabel yang valid, yang memiliki nilai loading > 0.5 . Yang mana ke-14 variabel tersebut mewakili delapan dari sembilan faktor yang peneliti teliti, dengan rincian sebagai berikut :

1. Situasi yang menghadirkan keterbukaan, diwakili oleh variabel X3 yang memiliki nilai loading 0.815 .
2. Situasi yang mendorong timbulnya pertanyaan, diwakili oleh variabel X4 yang memiliki nilai loading 0.757 dan X6 yang memiliki nilai loading 0.739 .
3. Situasi yang menghasilkan sesuatu, diwakili oleh variabel X8 yang memiliki nilai loading 0.826 dan X9 yang memiliki nilai loading 0.628 .
4. Situasi yang menekankan inisiatif, diwakili oleh variabel X13 yang memiliki nilai loading 0.871 dan X14 yang memiliki nilai loading 0.678 .
5. Kedwibahasaan, diwakili oleh variabel X16 yang memiliki nilai loading 0.705 dan X18 yang memiliki nilai loading 0.619
6. Perhatian orang tua, diwakili oleh variabel X21 yang memiliki nilai loading 0.711 .
7. Lingkungan sekolah, diwakili oleh variabel X23 yang memiliki nilai loading 0.528 .
8. Motivasi diri, diwakili oleh variabel X25 yang memiliki nilai loading 0.828 , lalu variabel X26 yang memiliki nilai loading 0.736 , dan X27 yang memiliki nilai loading 0.564 .

KESIMPULAN

Dari sembilan faktor yang diteliti dan dianalisis menggunakan analisis faktor terbentuk menjadi empat faktor dominan. Faktor pertama yang dihasilkan yaitu faktor minat dan relevansi pembelajaran. Faktor ini menyoroti hubungan antara pembelajaran ekonomi dengan kehidupan nyata dan minat belajar. Lalu faktor kedua yang dihasilkan yaitu faktor keaktifan dan partisipasi. Faktor ini menekankan keberanian bertanya dan kemampuan menyampaikan pemikiran dalam pelajaran ekonomi. Faktor ketiga yang dihasilkan yaitu faktor kemandirian dan dukungan orang tua. Faktor ini menggambarkan siswa yang mandiri namun tetap mendapat dorongan dari lingkungan, terutama orang tua. Dan faktor keempat yang dihasilkan yaitu faktor *problem solving* mandiri. Faktor ini mewakili keterampilan pemecahan masalah yang fleksibel dan mandiri dalam konteks ekonomi.

Dalam penelitian ini hanya mencakup satu sekolah saja, yaitu SMAN 9 Bogor. Jumlah responden dan waktu penelitian yang terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih dari satu sekolah dengan karakteristik yang berbeda, baik dari segi latar belakang siswa, budaya sekolah, maupun pendekatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan generalisasi temuan dan mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Baety, Dwinda Nur, and Dadang Rahman Munandar. 2021. "Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (3): 880–989. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/476>.
- Mislah, Mislah, M Syaipul Hayat, and Joko Siswanto. 2024. "Profil Kreativitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di Madrasah Aliyah." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6 (4): 4066–77. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7288>.
- Nining Sartika, Siti Rukiyah, and Missriani Missriani. 2023. "Problematisasi Rendahnya Mutu Pendidikan Di Indonesia." *Journal Innovation In Education* 1 (4): 57–64. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i4.581>.
- Purba, Elvira Magdalena. 2020. "HAMBATAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM

MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA THE STUDENT OBSTACLES OF CREATIVE THINKING IN” 3 (2009): 65–70.

Tanggulungan, Liliana, Erni Murniarti, and Universitas Kristen Indonesia. 2024. “Jurnal Pendidikan : Kajian Dan Implementasi Jurnal Pendidikan : Kajian Dan Implementasi” 6 (3): 1–13.

Tvenge, Nina, and Kristian Martinsen. 2018. “Integration of Digital Learning in Industry 4.0.” *Procedia Manufacturing* 23 (2017): 261–66. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.04.027>.

Ulfah, K., A. Santoso, and S. Utaya. 2016. “Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar Ips.” *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1 (8): 1607–11. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i8.6678>.

Widiyaningrum, and Harnanik. 2016. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1 Purbalingga.” *Economic Education Analysis Journal* 5 (3): 729–35.