

Hubungan Gaya Belajar melalui Media *Activity Group 3D* dengan Kreativitas Peserta Didik dalam Bidang Desain Grafis pada Program Kesetaraan Paket A di PKBM Think Indonesia School

Syahrina Laila Fatimatuszahr¹⁾, Wiwin Yulianingsih²⁾

^{1,2}Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail: syahrina.20057@mhs.unesa.ac.id

Received Month 2024;
Revised Month 2024;
Accepted Month 2024;
Published Online 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara gaya belajar dan kreativitas peserta didik dalam bidang desain grafis pada program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 sampai kelas 6 yang berjumlah 30 peserta didik pada program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket dan dokumentasi. Angket dan dokumentasi untuk memperoleh data gaya belajar dan kreativitas peserta didik. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah data kreativitas dan gaya belajar peserta didik activity group 3D di PKBM Think Indonesia School. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa $N=30$ dapat di peroleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara gaya belajar dengan kreativitas, yang ditunjukkan oleh angka koefisien korelasi $r_{xy} = 0,604$ lebih besar dari r table taraf signifikansi $5\% = 0,361$ yang artinya r hitung $> r$ table yaitu $0,604 > 0,361$. Selain itu, diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka $0,000$ dimana angka tersebut kurang dari $0,05 (<0,05)$ artinya, hipotesis pada penelitian ini bahwa terdapat hubungan hubungan antara gaya belajar melalui media activity group 3D dengan kreativitas peserta didik dalam bidang mendesain pada program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School.

Kata Kunci: Gaya Belajar, Kreativitas, Desain Grafis

Abstract: This research aims to determine the relationship between learning styles and students' creativity in the field of graphic design in the package A equivalency program at PKBM Think Indonesia School. This type of research uses correlational research with a quantitative approach. The population in this study were students from grades 5 to 6, totaling 30 students in the package A equivalency program at PKBM Think Indonesia School. Data collection techniques were carried out using questionnaires and documentation. Questionnaires and documentation to obtain data on students' learning styles and creativity. The data used to test the hypothesis is data on the creativity and learning styles of 3D activity group students at PKBM Think Indonesia School. The results of this study indicate that $N=30$ can be obtained. The result is that there is a significant correlation between learning style and creativity, which is indicated by the correlation coefficient number $r_{xy} = 0.604$ which is greater than the r table at the 5% significance level = 0.361 , which means r counting $> r$ table, namely $0.604 > 0.361$. Apart from that, it is known that the significance value increases to 0.000 where the teirseibuit number is less than $0.05 (<0.05)$, meaning that the hypothesis in this research is that there is a relationship between learning styles through 3D activity group media and students' creativity in the field of designing in the program. equality of package A at PKBM Think Indonesia School.

Keywords: Learning Styles, Creativity, Graphic Design

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang mendasar bagi setiap peserta didik, dengan kehadiran pendidikan dalam setiap peserta didik menjadikan taraf hidup setiap peserta didik dapat meningkat (Sudarsana, 2016). Permasalahan yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan bermasyarakat maupun berbangsa termasuk dalam ranah Pendidikan (Ramdani et al., 2021). Pendidikan menjadi sebuah fase pembelajaran yang harus dilalui oleh seseorang agar dapat berubah menjadi lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, serta meningkatkan mutu diri dengan perilaku dan sikap yang positif dan sesuai dengan prinsip – prinsip budaya dan sosial masyarakat (Lazuardhi Prasadhana et al., 2023). Pendidikan sebagai fondasi yang penting untuk membetuk sumber daya manusia untuk menjadi individu yang unggul dan berdaya saing. Untuk meningkatkan mutu pendidikan maka pemberdayaan peserta didik merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan (Sudarsana, 2016). Salah satu yang menjadi faktor yang terlihat signifikan dalam mempengaruhi proses belajar adalah gaya belajar dari individu peserta didik.

Setiap peserta didik sejatinya memiliki gaya belajar dengan lebih dari satu gaya belajar yang di gunakannya untuk mencapai dari tujuan pembelajarannya. Tantangan besar dalam hal ini adalah, bahwa setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Sebagian peserta didik mampu memahami sebuah materi pelajaran cukup dengan melihat demonstrasi yang diberikan oleh guru, sedangkan sebagian lainnya harus diberikan penjelasan secara detail. Sebagian peserta didik mampu mengingat dan memahami materi pelajaran cukup dengan mendengarkan penjelasan saja, namun sebagian lainnya harus dengan mencatat apa yang disampaikan oleh instruktur. Ada juga peserta didik yang akan lebih baik dalam memahami materi pelajaran jika terlibat langsung dalam praktik (Lazuardhi Prasadhana et al., 2023). Adapun dari faktor keturunan atau hereditas juga faktor lingkungan dapat merubah dari pengaruh gaya belajar setiap peserta didik, kedua faktor inilah yang dapat berpengaruh pada perkembangan dan pertumbuhan dari peserta didik (Zagoto et al., 2019). Apabila dari seorang mentor dapat mengetahui kecenderungan gaya belajar dari peserta didiknya maka hal ini akan bermanfaat untuk pengembangan proses dari kegiatan belajar ada program pembelajarannya (Ilhami & Ristiono, 2021).

Adapun macam gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik. Gaya belajar secara visual yaitu gaya belajar dari peserta didik yang dapat dikatakan lebih efektif dikarenakan gaya belajar ini peserta didik dalam memahami materinya dengan melihat sesuatu menggunakan gambar atau diagram dan peserta didik cenderung suka melihat pertunjukkan, peragaan atau menyaksikan video. Selanjutnya gaya belajar Auditori yaitu peserta didik lebih responsive terhadap pembelajaran yang melibatkan pendengaran, dengan melalui mendengar sesuatu dapat menerima informasi yang diterimanya misalnya peserta didik suka diskusi atau ceramah. Dan yang terakhir gaya belajar kinestetik yaitu peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung dengan ditandai peserta didik cenderung lebih suka bergerak, menyentuh dan merasakan atau mengalami sendiri (Magdalena & Luthiyah, 2020).

Gaya belajar dalam penelitian ini melibatkan penelusuran dan pemahaman terhadap bagaimana peserta didik belajar melalui media *Activity Group 3D* dalam program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School. Dalam kaitannya dengan bidang desain grafis, gaya belajar yang diadopsi oleh peserta didik akan mempengaruhi tingkat kreativitas mereka. Dengan demikian, studi ini akan mengeksplorasi hubungan antara gaya belajar dan kreativitas dalam konteks pembelajaran desain grafis, yang merupakan informasi yang penting untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran di lingkungan pendidikan non-formal seperti PKBM.

Dalam pendidikan non formal, kreativitas memang bukan salah faktor utama dalam pendidikan tapi pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menstimulus peserta didiknya untuk mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas berasal dari rasa ingin tahu dan keterbukaan alami seseorang yang menggerakkan mereka untuk mengeksplorasi dunia sekitar mereka dan mencari tahu tentang diri mereka sendiri (Muqodas, 2015). Dalam hal kreativitas ini peserta didik dapat mengembangkan potensi dalam dirinya dengan dituangkan pada imajinasi dalam mengerjakan tugas pembelajaran. Dalam hal kreativitas 3D, Kreativitas dalam desain grafis merupakan kemampuan peserta didik untuk menggabungkan ide-ide baru, konsep estetika, dan teknik desain secara inovatif dalam menciptakan karya visual yang unik dan berkesan sebagaimana yang diterapkan dalam Pendidikan formal di PKBM Think Indonesia School.

Didalam konteks pendidikan nonformal seperti yang diterapkan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Think Indonesia School (THISchool) ini terdapat program pembelajaran *activity group* 3D, dimana dalam program pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bagi para peserta didiknya secara holistik dan interaktif melalui berbagai aktifitas yang dilakukan dalam program pembelajaran yang sedang berlangsung ini dengan cara kelompok untuk membuat objek 3D misalnya monas, piramida atau gir dengan menggunakan *website tinkercad*. Maka dari itu pemahaman untuk gaya belajar dari peserta didik menjadi esensial dikarenakan setiap individu itu memiliki preferensi belajarnya yang berbeda-beda. Teori-teori pembelajaran yang beragam seperti teori gaya belajar Kolb dan VARK yang menekankan dari pentingnya untuk memahami preferensi peserta didiknya untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran (Fatimatur Rusydiyah, 2019). Pengetahuan yang mendalam mengenai gaya belajar peserta didik diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu baru yang berharga untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam program pembelajaran *activity group* 3D.

Activity Group 3D menggunakan website Tinkercad sebagai platform untuk mengajarkan konsep-konsep dasar desain dan pemodelan dalam tiga dimensi kepada peserta didik. Melalui Tinkercad, peserta didik dapat belajar secara interaktif untuk membuat berbagai bentuk dan desain menggunakan alat-alat virtual yang disediakan. Dengan menggunakan pendekatan ini, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep ruang dan dimensi, yang dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam bidang desain grafis.

Kreativitas dalam bidang desain grafis dapat di peroleh dari pembelajaran tiga dimensi yang merupakan pendekatan dari suatu proses pembelajaran yang menggunakan ruang tiga dimensi untuk menyajikan informasi dan pengalaman belajar dari peserta didik. Peserta didik tidak hanya saja memahami konsep secara teoritis tetapi juga mempunyai kesempatan dalam mengeksplorasi konsep dan materi pembelajaran secara visual dan interaktif dalam lingkungan tiga dimensi (Hatuti, 2011). Pembelajaran ini berbasis teknologi dimana peserta didik akan membuat 3D dengan model atau desain yang diinginkan dengan menggunakan *website tinkercad* yang dapat memungkinkan menjadi pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan spesifik serta mendukung pembelajaran 3D dalam bidang desain grafis. Dalam pembelajaran 3D memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami hubungan antara objek dan konsep serta meningkatkan pemahaman dan merangsang kreativitas dalam proses pembelajaran.

Pada program pembelajaran 3D, peserta didik tidak belajar untuk mengetahui fungsi serta kegunaan dari *toolbar* melainkan peserta didik itu belajar untuk menggambar dengan menggunakan perangkat lunak berupa software yang disediakan pada media komputer peserta didik, sebelum peserta didik memulai untuk mengerjakan mentor akan memberikan tutorial terlebih dahulu kemudian peserta didik meniru untuk membuatnya dan itulah akan menghasilkan hasil belajar dari peserta didik. Peserta didik dituntut untuk dapat menghasilkan gambar sebagai hasil belajarnya, Dengan ini secara tidak langsung peserta didik akan dituntut ikut aktif dalam proses pembelajarannya yang dimana sejalan dengan teori pembelajaran Konstruktivisme.

Menurut John Dewey, teori konstruktivisme bahwa belajar bergantung pada pengalaman dan minat siswa sendiri dan topik dalam kurikulum harus saling terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain. Belajar harus bersifat aktif, langsung terlibat, berpusat pada siswa (*SCL= Student Centered Learning*) dalam konteks pengalaman sosial (Rahayu, 2018). Teori konstruktivisme ini berfokus pada pembelajaran yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif itu terjadi ketika peserta didik dapat secara aktif berpartisipasi dalam membangun pengetahuannya sendiri. Belajar menurut teori Konstruktivisme tidak hanya belajar dengan cara menghafal, akan tetapi dengan menggunakan proses mengkonstruksi dari pengetahuan melalui pengalaman langsung, refleksi dan diskusi. Dengan menggunakan pendekatan konstruktivis yang menekankan pada peserta didik untuk memiliki peranan yang penting dalam membentuk pengetahuannya sendiri yang menjadikan diri kreatif (Abdjul, 2019). Dalam hal ini peneliti tertarik untuk meneliti **Hubungan Gaya Belajar Model *Activity Group* 3D Dengan Kreativitas Peserta Didik Dalam Bidang Desain Grafis Pada Program Kesetaraan Paket A Di PKBM Think Indonesia School.**

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis metode pendekatan korelasional. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berdasarkan pada pertimbangan angka-angka atau statistic dari suatu variable untuk dapat dikaji secara terpisah-pisah kemudian akan dihubungkan. Dengan menggunakan pendekatan korelasional dapat menemukan dan mencapai tujuan untuk mencari ada atau tidaknya hubungan dari dua variable yang akan di ukur, dengan menemukan adanya variable yang berhubungan secara signifikan atau tidak memiliki hubungan signifikan (Arikunto Suiharsimi, 2013).

Tempat penelitian ini dilakukan di PKBM Think Indonesia School, Jl. Raya Mastrip No. 28 – 28a, Kedurus, Kec. Karangpilang, Surabaya, Jawa Timur 60223 dengan populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik pada *activity group 3D* di PKBM Think Indonesia School yang berjumlah 60 peserta didik program kesetaraan paket A. dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4, 5 dan 6 yang berjumlah 60 peserta didik mengikuti activity group pada program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School.

Pengumpulan data diperoleh dari berbagai teknik yaitu observasi, angket (kuisisioner), Dokumentasi. Instrument dalam penelitian ini menggunakan skala linkert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi individu tau kelompok orang tentang fenomena sosial.

Pada penelitian ini menggunakan metode analisis data korelasi product moment ari Karl Pearson yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara variable (X) dengan variable (Y). Sebelum menguji korelasi terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sera uji linieritas, uji homogenitas, setelah diketahui bahwa data yang di sebar berdistribusi nomar dan linear, maka selanjutnya dilakukan uji korelasi Product Moment dilakukan dengan menggunakan *software SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 25 for windows*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gaya Belajar	.131	30	.198	.941	30	.099
Kreativitas	.104	30	.200*	.983	30	.890

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

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber data: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan *output SPSS* pada table diatas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data yang di peroleh berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikansi yang dihasilkan pada kolom *Asym. Sign (2-tailed)* sebesar 0,099 untuk gaya belajar (X) yang artinya lebih besar dari 0,05 (> 0,05) dan kolom *sign (2-tailed)* variable kreativitas (Y) sebesar 0,890 yang artinya lebih besar dari 0,05 (>0,05). Sehingga data yang diperoleh dari kedua skala variable dianggap berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kreativitas * Gaya Belajar	Between Groups	(Combined)	2547.700	20	127.385	4.592	.012
		Linearity	1021.983	1	1021.983	36.841	.000
		Deviation from Linearity	1525.717	19	80.301	2.895	.053
	Within Groups		249.667	9	27.741		
	Total		2797.367	29			

(Sumber data: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil hitungan pada table ANOVA diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,053 yang artinya lebih besar dari 0,05 (>0,05). Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat hubungan linear antara kedua variable yaitu variable gaya belajar dan kreativitas.

c. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas	Based on Mean	.268	2	27	.767
	Based on Median	.207	2	27	.815
	Based on Median and with adjusted df	.207	2	25.854	.815
	Based on trimmed mean	.274	2	27	.763

(Sumber data: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25)

ANOVA

Kreativitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	147.597	2	73.799	.758	.478
Within Groups	2628.269	27	97.343		
Total	2775.867	29			

(Sumber data: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan table diatas, menunjukkan nilai signifikansi 0,478. Maka dapat disimpulkan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama atau homogen.

d. Uji Korelasi Product Moment

Correlations

		Gaya Belajar	Kreativitas
Gaya Belajar	Pearson Correlation	1	.604**

	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Kreativitas	Pearson Correlation	.604**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

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

(Sumber data: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan uji korelasi *product moment pearson* antara variable gaya belajar dengan variable kreativitas pada table diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka 0,000 dimana angka tersebut kurang dari 0,05 ($<0,05$) artinya yang berbunyi Terdapat hubungan secara signifikan antara gaya belajar melalui media *activity group 3D* dengan kreativitas peserta didik dalam bidang desain grafis pada program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School atau Ha diterima. Pada table juga dapat diketahui pada kolom *person correlation* menghasilkan nilai koefisien korelasi atau rxy sebesar 0,604; nilai tersebut lebih dari r table taraf signifikansi 5% = 0,361 ($r\ table < rxy$). Dalam penelitian ini jumlah sampel (n) = 30 dan degree of freedom (df) = $30 - 2 = 28$, jadi nilai r tabel ($df = 28$) = 0,361, jadi hasil pada table diatas yaitu $0,604 > 0,361$ ($r\ hitung < r\ tabel$). Hasil koefisien korelasi rhitung yang menunjukkan nilai positif menandakan bahwa korelasi dari kedua variable bersifat positif atau searah. Artinya semakin tinggi gaya belajar maka semakin tinggi kreativitasnya dan sebaliknya.

Guna melihat seberapa kuat keterkaitan dua variabel tersebut maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,81 – 1,000	Sangat Tinggi

(Sumber Data: Sugiyono, 2013)

Bedasarkan pedoman penilaian pada tabel diatas diketahui bahwa hubungan gaya belajar (X) dengan kreativitas (Y) dengan nilai rhitung sebesar 0,607 adalah tinggi. Angka tersebut menunjukkan bahwa hal yang mungkin terjadi terdapat faktor lain yang berpengaruh dalam kreativitas atau dapat diartikan bahwa gaya belajar tidaklah satu-satunya aspek atau faktor yang mempengaruhi kreativitas peserta didik di PKBM Think Indonesia School.

Pembahasan

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan di dalam situasi-situasi antara pribadi. Perlu disadari tidak semua orang memiliki gaya belajar yang sama. Walaupun mereka berada pada sekolah yang sama dan bahkan pada kelas yang sama kemampuan seorang peserta didik untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya karena mereka seringkali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Dalam hal ini,

gaya belajar mencakup preferensi individu dalam menerima, memproses dan mengingat informasi. Dalam konteks penelitian ini, peneliti mempertimbangkan berbagai gaya belajar yang dimiliki peserta didik yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik yang mengikuti *activity group 3D*.

Berdasarkan angket gaya belajar yang telah disebarakan melalui data kuisioner di dapatkan mengenai Gaya Belajar peserta didik yang khususnya mengikuti *activity group 3D* pada program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School, menghasilkan jawaban dengan Gaya belajar kinestetik memiliki nilai skala paling rendah yaitu sebanyak 64%, dalam hal ini menggambarkan bahwa peserta didik yang mengikuti program kesetaraan Paket A di PKBM Think Indonesia School kurang cenderung untuk belajar melalui aktivitas fisik atau pengalaman langsung dalam konteks desain grafis menggunakan media *Activity Group 3D*. Hal ini mengisyaratkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih berfokus pada interaksi visual atau auditori mungkin lebih disukai atau lebih efektif bagi sebagian besar peserta didik dalam memahami konsep-konsep desain grafis. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menyesuaikan dengan gaya belajar individu dapat menjadi suatu langkah yang penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memfasilitasi pertumbuhan kreativitas dalam konteks tersebut.

Menurut teori John Dewey, pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan interaksi langsung dengan materi pembelajaran dan lingkungan sekitar merupakan elemen kunci dalam mencapai pemahaman yang mendalam dan pengembangan kreativitas. Dalam konteks penelitian ini, peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik menunjukkan nilai skala terendah, menandakan kurangnya kecenderungan untuk memanfaatkan aktivitas fisik atau pengalaman langsung dalam pembelajaran desain grafis dengan menggunakan media *Activity Group 3D*.

Dewey menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mengaitkan pengalaman langsung dengan konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mengindikasikan perlunya penyesuaian dalam pendekatan pembelajaran yang lebih menyesuaikan dengan gaya belajar individu. Meskipun media *Activity Group 3D* dapat menjadi alat yang berharga dalam pembelajaran desain grafis, pengembangan strategi pembelajaran yang lebih beragam dan inklusif perlu dipertimbangkan untuk memfasilitasi pertumbuhan kreativitas dan pemahaman yang lebih mendalam, sesuai dengan prinsip-prinsip Dewey tentang pembelajaran aktif dan pengalaman langsung.

Di sisi lain Gaya Belajar Visual memiliki nilai paling tinggi yaitu 68%, dengan hal ini menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti program kesetaraan Paket A di PKBM Think Indonesia School cenderung lebih efektif dalam memahami konsep-konsep desain grafis melalui penggunaan media *Activity Group 3D* dengan memanfaatkan penglihatan mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa visualisasi dan pengamatan visual memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, pendekatan yang menekankan pada penggunaan gambar, diagram, dan presentasi visual mungkin menjadi strategi yang paling efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam domain desain grafis di lingkungan tersebut.

Menurut teori John Dewey, pendekatan pembelajaran yang aktif dan pengalaman langsung menjadi kunci utama dalam mencapai pemahaman yang mendalam dan pengembangan kreativitas. Dalam konteks penelitian ini, peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar visual menunjukkan nilai skala tertinggi, mencapai 68%. Hal ini menandakan bahwa dalam lingkungan pembelajaran program kesetaraan Paket A di PKBM Think Indonesia School, peserta didik cenderung lebih efektif dalam memahami konsep-konsep desain grafis melalui media *Activity Group 3D* dengan memanfaatkan penglihatan mereka.

Teori Dewey menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana pengalaman langsung menjadi landasan utama bagi pemahaman yang dalam dan pembangunan kreativitas. Dalam konteks ini, penggunaan media *Activity Group 3D* dapat dipandang sebagai sarana yang memfasilitasi pengalaman langsung, memungkinkan peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengaitkan konsep-konsep desain grafis dengan penglihatan mereka. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung prinsip-prinsip Dewey tentang pembelajaran aktif dan pengalaman langsung, serta menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media *Activity Group 3D* dapat efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan pertumbuhan kreativitas dalam konteks desain grafis.

Sedangkan berdasarkan angket kuisioner kreativitas diperoleh indikator originalitas memiliki skala paling rendah yaitu 67%, dengan demikian menggambarkan bahwa terdapat kebutuhan untuk menemukan dan mengembangkan pendekatan yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran dan pembinaan kreativitas dalam *activity group 3D* di PKBM Think Indonesia School.

Menurut teori John Dewey, pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan pembelajaran merupakan elemen kunci dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman yang mendalam. Dalam konteks penelitian ini, indikator imajinasi, yang mencapai skala tertinggi sebesar 79%, menegaskan bahwa penggunaan media *Activity Group 3D* dalam gaya belajar memiliki potensi besar untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan imajinatif peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara gaya belajar yang diterapkan melalui media *Activity Group 3D* dengan tingkat kreativitas peserta didik dalam bidang desain grafis di program kesetaraan Paket A di PKBM Think Indonesia School. Ditemukan bahwa peserta didik yang lebih mendominasi gaya belajar visual cenderung menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam karya desain grafis mereka. Temuan ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya penggunaan media 3D dalam mendukung proses pembelajaran kreatif di lingkungan pendidikan tersebut, serta implikasinya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Menurut teori John Dewey, hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan positif antara gaya belajar melalui media *Activity Group 3D* dengan kreativitas peserta didik sejalan dengan prinsip-prinsipnya tentang pengalaman langsung dan pembelajaran aktif. Dewey menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana pengalaman langsung dan eksplorasi menjadi landasan bagi pengembangan kreativitas.

Dalam konteks penelitian ini, hasil analisis data menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai gaya belajar peserta didik, semakin tinggi pula nilai kreativitasnya. Korelasi yang signifikan antara gaya belajar dan kreativitas, dengan koefisien korelasi yang lebih besar dari nilai r tabel, mengindikasikan bahwa penggunaan media *Activity Group 3D* dalam pembelajaran desain grafis secara efektif merangsang kreativitas peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori Dewey bahwa pembelajaran yang aktif dan melibatkan pengalaman langsung dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Penggunaan media *Activity Group 3D* dalam konteks ini membuka peluang bagi peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran, menggali ide-ide baru, dan menghasilkan karya-karya yang orisinal dan inovatif dalam bidang desain grafis.

Dengan adanya temuan ini, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media *Activity Group 3D* dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, sesuai dengan Teori Dewey tentang pentingnya pembelajaran yang berpusat pada pengalaman langsung dan eksplorasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai gaya belajar melalui media *activity group 3D* dengan kreativitas peserta didik dalam bidang desain grafis pada program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School, dapat di peroleh kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan perhitungan koefisien (r hitung) yang di peroleh nilai sebesar 0,604; kemudian nilai tersebut di bandingkan dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,361 bahwa r hitung $>$ r tabel atau $0,604 > 0,361$, sehingga hipotesis diperoleh H_0 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang positif atau searah antara variabel gaya belajar (X) dengan kreativitas (Y) pada peserta didik program kesetaraan paket A di PKBM Think Indonesia School. Artinya semakin tinggi nilai gaya belajar maka semakin tinggi pula nilai kreativitasnya atau sebaliknya, semakin rendah nilai gaya belajar maka semakin rendah pula nilai kreativitasnya.

Daftar Rujukan

- Abdjul, T. (2019). Model Pembelajaran Ryleac. In *Politeknik Gorontalo*.
<https://www.bing.com/ck/a?!&p=d95902964a7634fbjmltdhm9mty5ndq3njgwmczpz3vpzd0yzdnk mte2oc02zmy1ltzhnmqtmzk3ys0wmdfjnmulotziyemaw5zawq9nte2oa&pfn=3&hsh=3&fclid=2d3d1168-6ff5-6a6d-397a-001c6e596bc1&psq=tirtawaty-abdjul-buku-model-pembelajaran-ryleac.&u=a1a>
- Arikunto Suharsimi. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta* (p. 172).
<http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/62880>
- Fatimatur Rusydiyah, E. (2019). *Teknologi Pembelajaran*.
- Hatuti, P. (2011). Pengaruh Media Interaktif Animasi 3 Dimensi dalam Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPA AnakTunarungu Kelas D6 di SLB-B YRTRW Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 75–84.
- Ihhami, T., & Ristiono, R. (2021). Hubungan Gaya Belajar dan Kompetensi Kognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran Biologi. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3), 315–322.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v4i3.37325>
- Lazuardhi Prasadhana, R., Riyanto, Y., & Yulianingsih, W. (2023). Hubungan Gaya Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 12, 34–40.
- Magdalena, I., & Luthfiah, J. (2020). Strategi Guru Dalam Menghadapi Gaya Belajar Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Tangerang 5. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 151–168.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Rahayu, W. (2018). Miskonsepsi Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2018, April 2017*, 274–278.
- Ramdani, A., Jufrri, A. W., Gunawan, Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5e learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187–199.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upayapembangunan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25078/jpm.v1i1.34>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>