HUBUNGAN ANTARA DIMENSI KREATIVITAS PROFIL LULUSAN PADA KEGIATAN MARKET DAY DENGAN RASA INGIN TAHU SISWA UPT SPF SD INPRES

Nur Putri Amir[1)], Muhammad Irfan[2)], Rahmat[3)]

[1)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: utriaya@gmail.com
[2)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: m.irfan@unm.ac.id
[3)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: rahmatsahabuddin@unm.ac.id

Abstract

Creativity and curiosity play crucial roles in the developmental stages of elementary school students. The implementation of student entrepreneurship bazaars, commonly known as Market Day, provides practical opportunities for children to generate original ideas, develop tangible products, and address various challenges in real-world contexts. This study aims to examine the levels of creative dimension achievement, the degree of curiosity, and the significance of the correlation between these two variables among students at UPT SPF SD Inpres Cilallang. Employing a quantitative approach with an ex post facto correlational design, the study involved 158 students from grades IV to VI selected through purposive sampling. The creativity variable was assessed using students' P5 (Pancasila Student Profile Strengthening Project) report records, while curiosity was measured using a 30-item Likert-scale questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistical techniques and Spearman's rho correlation analysis. The descriptive findings revealed that both creative dimension achievement and curiosity were predominantly classified in the moderate category, accounting for 41.1% and 84.8%, respectively. Furthermore, hypothesis testing yielded a correlation coefficient of 0.588 with a significance level of $p < 0.001$. These results indicate a statistically significant, moderately strong positive association between students' creative dimension achievement in Market Day activities and their levels of curiosity. In other words, higher levels of student creativity tend to be associated with greater curiosity. Nevertheless, this relationship is purely correlational and does not establish causality.

Keywords: Creativity Dimension; Graduate Profile; Market Day; Curiosity.

Abstrak

Kreativitas dan rasa ingin tahul memegang peranan krusial dalam fase tumbuh kembang siswa di bangku sekolah dasar. Pelaksanaan bazar kewirausahaan siswa atau Market Day memberikan ruang empiris bagi anak-anak untuk merumuskan gagasan orisinal, mewujudkan produk nyata, sekaligus memecahkan berbagai kendala secara kontekstual. Penelitian ini dimaksudkan untuk menelaah tingkat penguasaan dimensi kreatif, derajat rasa ingin tahu, serta signifikansi korelasi di antara kedua variabel tersebut pada peserta didik UPT SPF SD Inpres Cilallang. Mengusung pendekatan kuzatitatif berdesain ex post facto korelasional, penentuan sampel melibatkan 158 siswa kelas IV hingga Vimelalui prosedur purposive sampling. Variabel kreativitas digali lewat rekam jejak Rapor P5, sementara indikator rasa ingin tahu dijaring menggunakan kuesioner skala Likert dengan 30 item pernyataan. Analisis data menggabungkan teknik statistik deskriptif dan pengujian asosiasi Spearman's rho. Temuan deskriptif memperlihatkan bahwa capaian dimensi kreatif serta rasa ingin tahu mayoritas berada pada kriteria sedang, masing-masing dengan persentase 41,1% dan 84,8%. Lebih lanjut, hasil uji hipotesis menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,588 pada tingkat signifikansi $p < 0.001$. Angka ini mengindikasikan adanya asosiasi positif yang erat dan bermakna antara dimensi kreatif dalam kegiatan
Market Day dengan tingkat rasa ingin tahu anak. Dengan kata lain, semakin tinggi capaian kreativitas siswa, semakin kuat pula dorongan keingintahuan mereka, meskipun hubungan ini bersifat statistik korelasional murni tanpa mengonfirmasi kausalitas.

Kata Kunci: Dimensi Kreativitas, Profil Lulusan, Market Day, Rasa Ingin Tahu

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dasar mengemban misi esensial dalam menstimulasi potensi serta karakter anak secara menyeluruh. Salah satu elemen psikologis yang memegang andil besar adalah rasa ingin tahu. Dorongan naluriah ini menstimulasi siswa untuk tertarik menggali wawasan baru, melontarkan pertanyaan investigatif, serta memburu informasi atas fenomena yang belum dipahaminya. Anak dengan tingkat keingintahuan tinggi terbiasa lebih proaktif dalam literasi, eksplorasi, serta uji coba hal-hal baru, yang pada gilirannya memperkokoh kemandirian belajar serta kecerdasan kognitif mereka (Musbikin, 2019; Sun,20 19).

Karakteristik tersebut berkelindan erat dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Individu yang tergerak untuk menginvestigasi suatu masalah akan berupaya mengurai duduk perkara, mengumpulkan data penunjang, serta merumuskan berbagai alternatif solusi. Sebaliknya, minimnya motivasi untuk mencari tahu kerap memicu pasifnya keterlibatan siswa di ruang kelas. Oleh sebab itu, ekosistem pembelajaran mesti dirancang sedemikian rupa guna memberi ruang bagi anak untuk bertanya, bereksperimen, dan memetik pengalaman langsung. Di Indonesia, pengasahan kreativitas mendapat porsi strategis melalui implementasi Kurikulum Merdeka lewat Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Program ini memfasilitasi keterlibatan langsung peserta didik dalam rangkaian aktivitas berbasis proyek. Di antara unsur yang ditekankan adalah dimensi kreatif, yang mencakup kemampuan melahirkan gagasan otentik, memproduksi karya nyata yang orisinal. serta fleksibilitas berpikir dalam merumuskan alternatif pemecahan masalah (Kemendikbudristek, 2022).

Secara konseptual, kreativitas dan rasa ingin tahu memiliki jalinan yang erat. Torrance (1974) mengemukakan bahwa proses kreatif bermula dari kepekaan individu terhadap ketimpangan informasi atau masalah, yang kemudian disusul oleh tahapan eksplorasi alternatif dan pengujian hipotesis. Rangkaian ini merefleksikan adanya pencarian informasi aktif yang identik dengan manifestasi rasa ingin tahu. Pandangan ini senada dengan Berlyne yang mendefinisikan rasa ingin tahu sebagai dorongan psikologis untuk menambal celah informasi ketika seseorang berhadapan dengan stimulasi baru.

Salah satu wahana implementatif yang efektif menumbuhkan kreativitas anak adalah kegiatan Market Day. Melalui simulasi perniagaan sederhana ini, siswa dilibatkan langsung mulai dari tahap perencanaan komoditas, penetapan harga jual, penataan stan, hingga strategi pemasaran dan transaksi riil. Pengalaman konstekstual tersebut melatih anak muda untuk beradaptasi lapangan dan memilih jalan keluar terbaik (Mitarsih, 2025).

Meskipun sejumlah riset terdahulu seperti karya Sari (2021) dan Mitarsih (2025) telah menyoroti efektivitas model pembelajaran terhadap karakter anak maupun manfaat program wirausaha sekolah, kajian yang secara spesifik menguji keterkaitan antara capaian dimensi kreatif P5 via Market Day dengan rasa ingin tahu peserta didik tingkat dasar masih sangat terbatas. Berdasarkan landasan tersebut, penelitian di UPT SPF SD Inpres Cilallang ini penting untuk dilaksanakan guna menyajikan bukti empiris yang komprehensif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan kerangka kuantitatif yang mengusung desain *ex post facto* korelasional. Penggunaan rancangan *ex post facto* didasarkan pada pertimbangan bahwa variabel yang diteliti merupakan peristiwa atau fenomena yang telah berlangsung secara alami tanpa adanya manipulasi atau perlakuan khusus dari peneliti terhadap subjek. Sementara itu, desain korelasional difungsikan untuk memetakan serta menguji hubungan secara statistik antara capaian dimensi kreatif sebagai variabel bebas (*X*) dan rasa ingin tahu peserta didik sebagai variabel terikat (*Y*).

Lokasi pelaksanaan penelitian bertempat di UPT SPF SD Inpres Cilallang. Populasi dalam studi ini mencakup seluruh peserta didik di sekolah tersebut, sedangkan penentuan sampel penelitian menghasilkan

sebanyak 158 siswa dari jenjang kelas IV, V, dan VI. Prosedur penarikan sampel menerapkan teknik *purposive sampling*, di mana pertimbangan utamanya adalah bahwa peserta didik pada kelas tinggi telah mengikuti secara penuh rangkaian kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang rekam jejak capaiannya telah terdokumentasi secara resmi dalam Rapor P5.

Proses pengumpulan data mengombinasikan dua instrumen utama, yakni teknik dokumentasi dan kuesioner. Teknik dokumentasi dimanfaatkan guna memperoleh data otentik mengenai capaian dimensi kreatif siswa berdasarkan Rapor P5. Evaluasi pada dimensi kreatif ini mengukur tiga elemen substansial, yang meliputi: (1) kemampuan melahirkan ide atau gagasan yang orisinal, (2) kemampuan menghasilkan karya serta tindakan yang otentik, dan (3) keluwesan (*flexibility*) dalam berpikir guna menemukan alternatif solusi atas permasalahan yang dihadapi.

Di sisi lain, instrumen angket tertutup berformat skala Likert dengan 30 butir pernyataan digunakan untuk mengukur tingkat rasa ingin tahu siswa. Pengukuran variabel rasa ingin tahu ini dijabarkan ke dalam empat indikator utama, yaitu: (1) kebiasaan bertanya kepada guru maupun teman sejawat terkait proyek pembelajaran, (2) antusiasme dan ketertarikan terhadap jalannya proyek pembelajaran, (3) keaktifan menggali informasi dari beragam sumber belajar, serta (4) keterlibatan aktif dalam perdiskusian kelompok untuk merumuskan jawaban.

Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan teknik statistik deskriptif guna menyajikan gambaran umum mengenai distribusi capaian dimensi kreatif dan tingkat rasa ingin tahu siswa. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas untuk mengetahui sebaran data. Karena hasil pengujian asumsi memperlihatkan bahwa data berdistribusi tidak normal, maka analisis inferensial untuk menguji hipotesis dilakukan menggunakan uji korelasi *Spearman's rho* dengan bantuan program SPSS versi 27. Pengambilan keputusan statistik mengacu pada batas signifikansi 0,05 (α=0,05), di mana hubungan antarvariabel dinyatakan signifikan apabila nilai p<0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 158 siswa kelas IV, V, dan VI UPT SPF SD Inpres Cilallang. Hasil penelitian diperoleh melalui dokumentasi Rapor P5 untuk variabel dimensi kreatif dan angket untuk variabel rasa ingin tahu. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi Spearman's rho.

a. Capaian Dimensi Kreatif Siswa

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, variabel dimensi kreatif memperoleh skor minimum sebesar 8 dan skor maksimum sebesar 12. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 10,01 dengan standar deviasi 0,87. Hasil pengelompokan kategori menunjukkan bahwa sebanyak 65 siswa (41,1%) berada pada kategori sedang, 49 siswa (31,0%) berada pada kategori tinggi, dan 44 siswa (27,8%) berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa capaian dimensi kreatif siswa UPT SPF SD Inpres Cilallang secara umum didominasi kategori sedang. Artinya, sebagian besar siswa telah menunjukkan capaian dimensi kreatif berdasarkan penilaian yang tercatat dalam Rapor P5, meskipun masih terdapat siswa yang berada pada kategori rendah maupun tinggi.

b. Tingkat Rasa Ingin Tahu Siswa

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel rasa ingin tahu memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,72 dengan standar deviasi 9,35. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 35, sedangkan skor tertinggi sebesar 97. Berdasarkan pengelompokan kategori, sebanyak 134 siswa (84,8%) berada pada kategori sedang, 14 siswa (8,9%) berada pada kategori rendah, dan 10 siswa (6,3%) berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, tingkat rasa ingin tahu siswa UPT SPF SD Inpres Cilallang secara umum berada pada kategori

sedang.

c. Hubungan Dimensi Kreatif dengan Rasa Ingin Tahu Siswa

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi Spearman's rho untuk mengetahui hubungan antara dimensi kreatif dan rasa ingin tahu siswa. Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,588 dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ pada 158 responden. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Koefisien korelasi sebesar 0,588 menunjukkan hubungan positif dengan tingkat hubungan sedang. Artinya, siswa dengan capaian dimensi kreatif yang lebih tinggi cenderung memiliki skor rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat hubungan signifikan antara dimensi kreatif dan rasa ingin tahu siswa didukung oleh hasil analisis.

4.2. Pembahasan

Hasil analisis memperlihatkan bahwa capaian dimensi kreatif siswa UPT SPF SD Inpres Cilallang secara umum berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menunjukkan indikator kreativitas sebagaimana yang ditargetkan dalam Rapor P5. Meski demikian, capaian ini masih memberikan ruang evaluasi agar pembelajaran berbasis proyek ke depan dapat lebih dioptimalkan untuk memicu gagasan dan karya otentik anak.

Temuan deskriptif ini sejatinya relevan dengan tiga elemen utama dimensi kreatif menurut arahan Kemendikbudristek (2022), yaitu penciptaan gagasan orisinal, penghasilan karya dan tindakan orisinal, serta keluwesan berpikir dalam mencari jalan keluar. Ketiga substansi tersebut terefleksi nyata dalam konteks kegiatan *Market Day*. Saat mengonsep barang dagangan, menata stan, hingga memasarkan produk, anak-anak dihadapkan pada situasi praktis yang menuntut mereka untuk mengambil keputusan dan memutar otak mencari ide-ide baru. Namun demikian, perlu digarisbawahi bahwa data dimensi kreatif ini bersumber dari Rapor P5 yang merupakan asesmen tertulis oleh guru, sehingga gambaran yang diperoleh merupakan representasi dokumen capaian formal dan bukan hasil observasi langsung secara keseluruhan di lapangan.

Sejalan dengan variabel kreativitas, tingkat rasa ingin tahu siswa juga didominasi oleh kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa dorongan internal siswa untuk mengeksplorasi wawasan dan mengajukan pertanyaan sudah terbangun, namun masih perlu dorongan stimulasi yang lebih konsisten. Manifestasi rasa ingin tahu ini tercermin lewat perilaku konkret siswa di kelas, seperti keberanian bertanya kepada guru/teman, antusiasme mengikuti proyek, penelusuran informasi mandiri, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

Kondisi di atas mengonfirmasi teori dari Berlyne mengenai rasa ingin tahu sebagai mekanisme dorongan psikologis individu untuk mengatasi ketidaktahuan atau kesenjangan informasi. Dalam perhelatan *Market Day*, dinamika interaksi jual beli, pengamatan produk teman, dan pemecahan kendala dagang menjadi stimulus kondusif yang memantik dorongan rasa ingin tahu anak.

Temuan utama riset ini yang membuktikan adanya korelasi positif dan signifikan (r_s=0,588) antara dimensi kreatif dan rasa ingin tahu dapat dijelaskan melalui konstruksi berpikir teoritis. Torrance (1974) menegaskan bahwa proses kreatif diawali dari kepekaan terhadap suatu masalah atau celah pengetahuan, yang kemudian mendorong pencarian informasi, perumusan alternatif, hingga pengujian solusi. Aktivitas pencarian informasi dalam siklus kreatif inilah yang beririsan langsung dengan indikator rasa ingin tahu.

Secara tidak langsung, hasil ini memperkuat studi terdahulu oleh Sari (2021) yang menemukan pengaruh pembelajaran inovatif (TPACK) terhadap penumbuhan karakter rasa ingin tahu anak. Begitu pula dengan riset Mitarsih (2025) yang mengemukakan bahwa aktivitas *Market Day* efektif memupuk beragam keterampilan

seperti kreativitas, tanggung jawab, dan kerja sama. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru dengan secara khusus membuktikan adanya keterkaitan asosiatif antara capaian dimensi kreatif P5 dan rasa ingin tahu di tingkat sekolah dasar.

Meski demikian, keterbatasan penelitian ini terletak pada variasi skor dimensi kreatif Rapor P5 yang relatif terbatas (hanya 4 rentang kategori) serta sifat instrumen angket rasa ingin tahu yang berupa *self-report*. Selain itu, karena menggunakan rancangan *ex post facto* korelasional, temuan ini sebatas mengonfirmasi keterikatan statistik dan tidak dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat (*kausalitas*) bahwa kreativitas secara langsung menyebabkan tingginya rasa ingin tahu.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa capaian dimensi kreatif siswa UPT SPF SD Inpres Cilallang merujuk dokumentasi Rapor P5 mayoritas berada pada kategori sedang (41,1%). Demikian pula tingkat rasa ingin tahu siswa didominasi oleh kategori sedang dengan persentase 84,8%. Analisis korelasi Spearman's rho mengonfirmasi adanya hubungan positif yang bermakna dan berada pada kategori sedang (koefisien 0,588: p <0,001) antara keterlibatan dalam kegiatan Market Day dengan rasa ingin tahu peserta didik. Kendati demikian, relasi ini terbatas pada hubungan statistik korelasional dan tidak merepresentasikan pembuktian sebab-akibat

DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Dimensi, elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Berlyne, D. E. (1954). A Theory Of Human Curiosity. *British Journal Of Psychology*.

Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila*.

Mitarsih. (2025). Implementasi Program *Market Day* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Peserta Didik Kelas IV Di SDN 134 Rejang Lebong.

Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Sari, B. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir.

Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Tests Of Creative Thinking*. Personnel Press.