

THE INFLUENCE OF TEACHER CREATIVITY IN MANAGING LEARNING ON MOTIVATION STUDENT LEARNING

Hastuti

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Bone

hastuti2299@gmail.com

Manuscript Received April 17, 2024; Revised April 29, 2024; Accepted May 21, 2024; Published May 30, 2024

ABSTRAK

"Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*, lokasi penelitian terletak pada Desa Cinnong Kecamatan Sibulue yaitu SMA Negeri 12 Bone serta yang menjadi sumber data yaitu guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Proses pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket dengan tindak lanjut dari data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan tahap uji validitas dan reliabilitas, serta uji hipotesis dengan persamaan regresi sederhana dan uji *t* (parsial). Hasil penelitian dengan angket terkait kreativitas guru dan motivasi belajar siswa, uji validitas yang dilakukan pada variabel *X* nilai sig ditunjukkan pada pernyataan nomor 1 dan 14 dengan nilai $0,01 < 0,05$. Dengan nilai r_{hitung} terendah bernilai (negatif) $-0,124$ pada pernyataan nomor 11 dengan nilai t_{tabel} yakni $0,631$ pada r_{tabel} $0,05$. Pada variabel *Y* nilai sig dari setiap butir nilai tertinggi $0,042 < 0,05$ dari nomor 12 dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai terendah $0,271$, r_{tabel} $0,05$ yakni $0,260$. Uji reliabilitas *X* berada pada nilai $0,21 - 0,40$ yaitu $0,252$ dengan keterangan agak reliabel, pada variabel *Y* nilai alpha diantara $0,41 - 0,60$ yakni $0,546$. Pada uji hipotesis angka konstan 154.448 memiliki arti jika tidak ada variabel *X* maka nilai konsisten variabel *Y* adalah 154.448 , pada koefisien regresi bernilai (negatif) -1.396 maka *X* bernilai negatif kepada *Y* dengan persamaan $Y = 154.448 - 1.396 X$ dengan nilai sig $0,003 < 0,05$ dengan kesimpulan H_0 ditolak. Pada uji *t* nilai $t_{hitung} - 4.166$ dengan $df = n-2$ ($10 - 2 = 8$) dengan nilai 1.860 berpengaruh signifikan.

Kata kunci: Kreativitas Guru, Motivasi Belajar Siswa, *Ex Post Facto*

ABSTRACT

This research is quantitative research with an *ex post facto* type of research, the research location is located in Cinnong Village, Sibulue District, namely SMA Negeri 12 Bone and the data sources are economics subject teachers and students in class XI IPS 1 and XI IPS 2. Data collection process, researchers used observation, documentation and questionnaires with follow-up of the data using descriptive analysis techniques with validity and reliability testing stages, as well as hypothesis testing with simple regression equations and *t* tests (partial). The results of research using questionnaires related to teacher creativity and student learning motivation, the validity test carried out on variable table 0.05 . In variable *Y*, the sig value of each item is the highest value $0.042 < 0.05$ from number 12 and the calculated *r* value $> r$ table with the lowest value 0.271 , *r* table 0.05 , namely 0.260 . The reliability test for In hypothesis testing, the constant number $154,448$ means that if there is no variable $.05$ with the conclusion that H_0 is rejected. In the *t* test the calculated *t* value is -4.166 with $df = n-2$ ($10 - 2 = 8$) with a value of 1.860 which has a significant effect.

Keywords: Teacher Creativity, Student Learning Motivation, *Ex Post Facto*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan mencakup banyak hal demi mencapai tujuan yaitu menciptakan generasi yang lebih unggul, melihat secara umum pendidikan sudah mencapai titik sangat penting dari setiap individu, pendidikan tidak lepas pula dari perhatian pemerintah dengan aturan dan bantuan secara langsung demi terlaksananya sistem pendidikan. Dalam hal ini, guru adalah semua orang yang berwenang dan

bertanggung jawab terhadap pendidikan siswa, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Guru dalam belajar mengajar mempunyai peran penting dalam peningkatan mutu hasil belajar siswanya (Haris Mahmud, 2022:780). Tidak terlepas dari hal yang dapat menunjang siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal dipengaruhi dari kecakapan guru dalam mengajar, serta memilih aspek yang diperlukan termasuk dalam hal ini adalah kreativitas guru yang dimiliki.

Kreativitas guru dapat pula dilihat pada proses menyampaikan isi materi, karena guru kreatif tentu memiliki cara dan daya pikir yang cepat dalam mengelola segala hal yang tidak terduga dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pada pendidikan anak usia dini sampai pada remaja melalui jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, serta guru harus cakap dalam menempatkan diri pada sifat dan sikap siswa yang berbeda.

Tidak terlepas dari tugasnya guru harus mempunyai daya fikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran yang akan dipakai pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Namun disisi lain guru harus pula mampu untuk menciptakan hal baru dengan kreativitas yang dimilikinya terlepas dari media pembelajaran yang digunakan baik pada tatap muka dengan metode diskusi atau pada proses pembelajaran secara *online* melalui media aplikasi Zoom, WhatsApp, Class Room, dan lain sebagai untuk menyampaikan materi, dengan adanya kegiatan tambahan bertujuan supaya peserta didik tidak merasa bosan. Kreativitas seorang guru dapat ditinjau dari beberapa aspek yakni kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran, dan kemampuan mengkondisikan kelas sehingga peserta didik akan mudah memahami segala sesuatu yang dipelajari dan disampaikan oleh guru (Sefriyanti & Ibrahim, 2022: 70).

Guru adalah tenaga kependidikan yang berasal dari anggota masyarakat yang mengabdikan diri diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan (Husein, 2018:21). Dengan demikian, meski guru sebagai manusia yang sama dengan yang lain pada umumnya, akan tetapi setelah memiliki status sebagai guru maka sudah tentu harus memiliki kreativitas dalam mengelolah kelas secara formal, karena itu sudah menjadi tanggungjawab yang mutlak dan harus ada pada setiap tenaga pendidik dengan memberikan arahan di sekolah. Dalam hal ini termasuk pada hasil yang dicapai oleh siswa pada motivasi belajar.

Dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Amelia Eka Eka Suci, 2020:86) dengan hasil penelitian pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa, dikemukakan memiliki pengaruh antara kreativitas guru dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar dengan hasil kontribusi tinggi pada nilai 98% dan memiliki keeratan yang signifikan dengan nilai 57,87.

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan

belajar dan yang memberikan arahan pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2018:33).

Memotivasi siswa dapat dilakukan dengan cara baru namun tidak melenceng dari hakikat belajar, dalam hal ini motivasi belajar dimulai dari seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa tergantung dan dikembalikan kepada guru dalam upayanya menarik minat siswa. Peran motivasi dalam mempelajari tingkah laku siswa besar sekali. Motivasi diperlukan bagi *rein-forcemen* (stimulus yang memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang dikehendaki) yang merupakan kondisi mutlak bagi proses belajar, motivasi menyebabkan timbulnya berbagai tingkah laku, dimana salah satu di antara mungkin dapat merupakan tingkah laku yang dikehendaki (Djaali, 2018:41).

Pada kejadian yang terdapat pada sekolah SMA Negeri 12 Bone, khususnya pada kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 guru mata pelajaran ekonomi memiliki kreativitas dalam mengajar, menampilkan berbagai media yang diperlukan serta kesesuaian dengan materi. Namun, secara keseluruhan siswa masih ada yang belum menunjukkan motivasi dalam proses pembelajaran, sebagai siswa pada kelas memiliki perhatian kepada hal lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa angka, atau data yang berupa kata atau kalimat yang dikonversi menjadi data yang berbentuk angka. Penelitian pada dasarnya adalah suatu usaha manusia untuk memenuhi rasa ingin tahunya dalam taraf keilmuan (Almasdi Syahza, 2021:38).

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu penelitian *ex post facto* merupakan suatu upaya pengkajian yang cermat, teratur, dan tekun mengenai suatu masalah dengan hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi serta digunakan pada situasi pada penelitian pendidikan dengan secara keseluruhan sudah terjadi (Gusti Agung, 2017:105). Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif yang merupakan strategi penelitian yang di dalamnya menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan dalam kejadian lingkungan (Koswara, dkk: 2021: 573).

Lokasi dalam penelitian ini tepatnya pada SMA Negeri 12 Bone Desa Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone Sulawesi Selatan Waktu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari bulan Mei sampai dengan bulan Juni, tahun 2023. Dalam melakukan penelitian memerlukan batasan dari banyaknya populasi dan sampel untuk memudahkan mendapatkan jawaban, Populasi dalam penelitian ini adalah guru pada SMA Negeri 12 Bone yang mengejar pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta siswa pada kelas XI IPS sebanyak 5 kelas,

Adapun teknik pengumpulan datanya adalah observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menghimpun berbagai macam keterangan (data) yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara

sistematis terhadap guru mata pelajaran pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) serta siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 di SMA Negeri 12 Bone dengan tujuan hasil yang didapatkan secara akurat dan sesuai dengan lokasi penelitian. Sedangkan dokumentasi diajukan kepada objek/subjek penelitian yang pada sekolah, baik berupa kegiatan guru dan siswa serta dokumen yang diketik, dapat berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen bersifat resmi, namun semua data yang menyangkut lokasi penelitian di SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil uji validitas, uji reliabilitas, uji hipotesis, dan uji T pada setiap variabel menggunakan program *IBM SPSS statistic version 26*.

A. Uji Validitas

1. Kreativitas Guru

Berdasarkan jumlah item pernyataan pada variabel kreativitas guru yang terdapat pada angket dinyatakan signifikan dan valid, nilai sig ditentukan pada angka 0,05 dan nilai sig pada variabel X hanya ditunjukkan pada pernyataan nomor 1 dan 14 dengan nilai $0,015 < 0,05$, sedangkan pada nomor 2 sampai dengan nomor 13 memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$.

Sedangkan pada nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dari setiap hasil pernyataan pada tabel *pearson correlation* variabel X nilai terendah -0,124 dari pernyataan nomor 11 dengan nilai r_{tabel} pada $r_{0,05}$ yakni 0,631 dengan rumus $(df) = n - 2$, $(10 - 2 = 8)$. Dari jumlah sampel 10 keseluruhan menunjukkan nilai yang beragam, nomor 1, 11, 14 memiliki nilai $> 0,631$ sedangkan nomor yang lainnya menunjukkan nilai $< 0,631$. Tabel r_{tabel} terlampir pada halaman 73.

2. Motivasi Belajar Siswa

Merujuk pada jumlah item pernyataan pada variabel Y yang terdapat pada angket sebanyak 14 item pernyataan dinyatakan sig dan valid. Berdasarkan hasil angket tersebut didapatkan nilai sig dari setiap butir pernyataan nilai tertinggi $0,042 < 0,05$ dari nomor 12, terlampir pada halaman 64 (lampiran 6). Pada *pearson correlation* nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan nilai r_{hitung} terendah yaitu 0,271 pada nomor 12 dengan nilai pada $r_{\text{tabel}} 0,05 = 0,260$.

B. Uji Realibilitas

1. Kreativitas Guru

Berdasarkan tabel nilai *alpha cronbach* jika hasil *alpha* berada di antara 0,21 – 0,40 maka dikatakan cukup reliabel, pada uji ini variabel X menunjukkan nilai alpha 0,252 dengan keterangan agak reliabel.

2. Motivasi Belajar Siswa

Nilai *alpha cronbach* jika hasil *alpha* berada di antara 0,41 – 0,60 maka dikatakan reliabel, pada uji ini nilai motivasi belajar siswa dengan hasil 0,546 dengan keterangan cukup reliabel.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis secara umum mengetahui jawaban antara H_0 dan H_1 , dapat dilihat uji hipotesis output dari SPSS, yakni *coefficients* bertujuan untuk mengetahui nilai koefisien dengan berpedoman pada output yang berada tabel *coefficients*, dengan tetap mengacu pada rumus linear regresi sederhana $Y = a + bX$. dimana:

a = angka konstan dari *unstandardized coefficients*, pada penelitian ini nilainya sebesar 154.448. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada kreativitas guru (X) maka nilai konsisten motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 154.448.

b = angka koefisien regresi, nilainya sebesar -1.396 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat kreativitas guru maka motivasi belajar siswa akan meningkat sebesar -1.396. Karena nilai koefisien regresi bernilai negatif (-), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas guru (X) berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa (Y). sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 154.448 - 1.396 X$.

Uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak, dengan berpedoman pada hipotesis yang diajukan yakni:

H_0 : Tidak ada pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

H_1 : Ada pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi dengan motivasi belajar siswa.

Kemudian untuk memastikan koefisien regresi tersebut signifikansi atau tidak (dalam arti variabel X berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap variabel Y), dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai sig pada probabilitas 0,05 atau dengan cara lain membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} .

Berdasarkan pada nilai *output* (terlampir halaman 79, lampiran 10) nilai signifikansi 0.003 lebih besar dari < probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa “Ada pengaruh Kreativitas Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa”.

D. Uji t

Pada uji membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dimana dasar pengambilan keputusan yaitu :

1. Jika nilai t_{hitung} lebih besar > dari t_{tabel} maka ada pengaruh kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa
2. Sebaliknya, jika nilai t_{hitung} lebih < dari t_{tabel} maka tidak ada pengaruh kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa
3. Pada hasil *output* dari data analisis diketahui nilai t_{hitung} sebesar -4.166 (bernilai negatif) dan nilai t_{tabel} dengan rumus $(df) = n - 2$, $(10 - 2 = 8)$ dengan berdasarkan tabel *anova* (terlampir pada halaman 79, lampiran 11), yakni

dengan nilai 1.860, dalam hal ini pada nilai t_{hitung} bernilai negatif maka (mengabaikan simbol negatif tersebut pada uji satu sisi/*one-tailed*) sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.166 > 1.860$) dengan kesimpulan ada pengaruh kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa, serta ditunjukkan pada area yang berpengaruh dan tidak berpengaruh pada kurva yang terlampir pada halaman 80, lampiran 12.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Uji validitas yang dilakukan pada variabel X dan Y memiliki nilai yang beragam, pada variabel X nilai signifikan ditunjukkan pada pernyataan nomor 1 dan 14 dengan nilai $0,015 < 0,05$, sedangkan pada nomor 2 sampai dengan nomor 13 memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$. Pada nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dari setiap hasil pernyataan pada variabel X nilai terendah -0,124 terdapat pada pernyataan nomor 11 dengan nilai r_{tabel} pada $r_{0,05}$ yakni 0,631 dari jumlah keseluruhan sampel menunjukkan nilai yang beragam, nomor 1, 11, 14 memiliki nilai $> 0,631$ sedangkan nomor yang lainnya menunjukkan nilai $< 0,631$. Sedangkan pada variabel Y didapatkan nilai sig dari setiap butir pernyataan nilai tertinggi $0,042 < 0,05$ dari nomor 12 dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{hitung} terendah yaitu 0,271 pada nomor 12 dengan nilai pada $r_{tabel} 0,05 = 0,260$. Uji realibilitas menunjukkan nilai *alpha cronbach* variabel X berada di antara angka 0,21 – 0,40 maka dikatakan cukup reliabel, pada uji ini variabel X menunjukkan nilai *alpha* 0,252 dengan keterangan agak reliabel. Sedangkan variabel Y nilai *alpha* berada diantara nilai 0,41 – 0,60 maka setiap item hasil penelitian dikatakan cukup reliabel dengan hasil 0,546. Uji hipotesis pada tabel *coefficients* angka konstan nilainya sebesar 154.448.

DAFTAR PUSTAKA

- Husein. 2018. Menjadi Guru kreatif, inovatif dan isyaratif. *Skripsi*. Universitas Riau
- Sefriyanti, Ibrahim. 2022. Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Azzahra Lampung Timur. 191).11-9
- Jasmalinda. 2021. Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(1). 2199- 2206. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i10.422>
- Haris Mahmud, Isnanto Isnanto, Jumriati Sugeha, 2022. Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. 8(2). 779-784. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.2.779-784.2022>
- Koswara, Koswara, dkk. 2021. The Analytical Scoring Assessment Usage To Examine Sundanese Students' Performance in Writing Descriptive Texts. *Cakrawala Pendidikan* 40(3). 573- 582. Doi.10.21831/cp.v40i3.40948
- Setiawan, Angga 2022. Minat Belajar terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*. 2 (2). 92-109 <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>

Suci, Amelia Eka. 2020. Kreatifitas dalam Pembelajaran terhadap motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI. *Skripsi*: IAIN Metro.

Syahza, Almasdi. 2021. Metodologi Penelitian. Ed Rev. Pekanbaru : Unri Press.