

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang semakin berkembang, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mencapai tujuan. Salah satu cara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan adalah usaha dan rencana sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang membuat peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dicapai siswa setelah kegiatan mendidik. Semua kegiatan mendidik, yaitu bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan, menempati posisi dan fungsi sistem pendidikan pusat. Hal ini menunjukkan bahwa guru merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan dalam belajar di bidang pendidikan.

Kreativitas guru di kelas sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, karena semakin kreatif guru dalam materi ajar, semakin mudah siswa memahami isi mata pelajaran, yang pada gilirannya membuat siswa semakin kreatif dalam belajar. Walaupun banyak buku tentang kreativitas yang beredar di pasaran, bukan berarti masalah selesai karena masalah pendidikan akan terus ada dan selalu

berkembang mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Menurut UU Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pada Bab II Pasal 3 mengemukakan bahwa: “ Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Atas dasar itu, sangat perlu bagi pemerintah untuk melakukan pengawasan terhadap profesi guru dengan menyiapkan konsep, rencana, serta program yang matang dan tepat guna menciptakan kreativitas guru yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini menunjukkan peran guru sangat jelas, karena guru merupakan jabatan profesional yang berhubungan langsung dengan dunia pendidikan dan berinteraksi dengan siswa dalam kesehariannya.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka kreativitas guru dalam mengajar sangat diperlukan pada proses pembelajaran karena guru yang mempunyai kualitas dan kompetensi yang baik merupakan guru yang diperlukan agar dapat mempengaruhi proses belajar yang baik. Namun berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan di SMA Gajah Mada pada bulan Mei 2022 dengan guru ekonomi di SMA Gajah Mada dalam penerapannya di lapangan, guru sepenuhnya belum mampu mengembangkan kreativitasnya. Hal ini dapat terlihat pada proses pembelajaran, dimana guru masih kurang memiliki kemampuan dalam mengajar

yang berujung pada turunnya semangat belajar siswa, kebiasaan belajar yang kurang baik, kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang efektif. Beberapa guru juga kurang mampu menciptakan suasana yang nyaman dan tertantang dalam mengajar, membuat perubahan baru, dan kurang menemukan banyak jawaban atas suatu masalah dimana hal tersebut dapat menjadi karya yang diciptakan sebagai sesuatu yang baru dari sebelumnya tidak ada. Oleh sebab itu, tanpa kualitas dan kompetensi guru yang baik maka hasil belajar yang baik tidak akan tercapai. Untuk lebih jelasnya ini dapat dilihat pada tabel 1.1 Uji Kompetensi Guru (UKG) bidang Pedagogis guru SMA Gajah Mada dalam rentang waktu 2020 – 2022 yaitu, sebagai berikut :

Tabel 1.1 Uji Kompetensi Guru (UKG) Bidang Pedagogis Guru SMA Gajah Mada dalam Rentang Waktu 2020-2022

Tahun	Hasil Pencapaian	Nilai
2020	62 / 120	51,67
2021	60 / 120	50,00
2022	54 / 120	45,00

(Sumber : Kelas X IPS SMA Gajah Mada)

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang baik, guru sebagai pendidik harus kreatif dalam merancang/menyiapkan bahan ajar, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, penggunaan media pembelajaran, mendorong siswa semangat belajar, keterampilan menjelaskan, pemanfaatan waktu, serta keterampilan membimbing diskusi belajar, sehingga siswa benar-benar memahami materi yang diberikan, tidak hanya diingat tetapi dipahami. Sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat dikenang selamanya dan siswa termotivasi

untuk belajar lebih aktif, sehingga potensi siswa akhirnya berkembang dan kualitas pendidikan meningkat.

Kesimpulan yang dapat penulis tarik dari observasi yang telah dilakukan yaitu guru mentransfer pembelajaran kepada siswa masih terlihat membosankan. Dan guru harus membuat materi lebih kaya dan kreatif, sehingga memudahkan siswa untuk membaca dan tertarik.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul : **Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Di SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023.**

1.2 Identifikasi Masalah

Mengamati latar belakang di atas, maka peneliti mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih kurangnya kreativitas guru dalam mengajar.
2. Hasil belajar siswa menjadi kurang efektif.
3. Suasana dalam pembelajaran dianggap kurang menarik.
4. Masih kurangnya kemampuan guru dalam membuat perubahan baru.
5. Kurang mampu menemukan banyak jawaban atas suatu masalah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak menimbulkan kerancuan yang dikarenakan luasnya pembahasan juga keterbatasan penelitian, kemampuan dan pengetahuan untuk itu, peneliti bermaksud membatasi masalah yaitu Pengaruh

Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, telah diberikan gambaran yang jelas mengenai masalah yang akan diteliti, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas guru dalam mengajar di kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana hasil belajar Ekonomi di kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023 ?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari kreativitas guru dalam mengajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam mengajar di kelas X IPS SMA Gajah Mada.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar ekonomi di kelas X IPS SMA Gajah Mada.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari kreativitas guru dalam mengajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Gajah Mada.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka yang diharapkan menjadi manfaat penelitian adalah :

1. Teoritis

- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan positif bagi calon guru dalam meningkatkan kreativitas dalam mengajar.
- Penelitian ini diharapkan dapat sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta memperluas wawasan bagi peneliti selanjutnya yang meneliti sesuatu yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S-1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.

- b. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui kreativitas guru dalam mengajar.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru-guru ekonomi untuk lebih meningkatkan dan mendidik dengan penuh kreativitas dalam mengajar untuk mencapai hasil belajar siswa yang baik.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah, khususnya guru bidang studi ekonomi SMA dengan menggunakan kreativitas mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan informasi dan referensi ketika melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh kreativitas guru ekonomi dalam mengajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Gajah Mada.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Kreativitas Guru dalam Mengajar

2.1.1.1 Pengertian Kreativitas Guru dalam Mengajar

Proses belajar mengajar membutuhkan kreativitas guru, agar proses belajar mengajar tidak membosankan. Kreativitas guru mengajar adalah kemampuan seorang guru untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan sesuatu yang sudah ada untuk memberikan beberapa pengetahuan kepada siswa di sekolah (Djamarah 2006:126). Sedangkan menurut (Pebrianto & Noor, 2015) menyatakan bahwa “Kreativitas guru mengajar merupakan bentuk kompetensi yang mencerminkan kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas berpikir serta kemampuan mengartikulasikan (mengembangkan/memperkaya) bagaimana materi dikomunikasikan kepada siswa” .

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membuat pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan dan tidak membosankan.

Kegiatan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa sangat penting dalam kehidupan yang semakin kompleks saat ini. Guru dituntut untuk terus meningkatkan dan menyesuaikan kemampuan profesionalnya. Guru

diharapkan dapat menjalankan tugasnya dengan lebih energik dan kreatif dalam pembelajaran di kelas. Guru yang kreatif akan mampu melakukan pendekatan pemecahan solusi yang baik, memfokuskan diri pada permasalahan, membimbing, menilai serta memilih dan memberikan solusi yang terbaik untuk siswa-siswanya. Adapun macam-macam kreativitas guru dalam mengajar yaitu menyiapkan materi pelajaran, pengelolaan kelas, pemanfaatan waktu, penggunaan metode, model, dan strategi pembelajaran.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru dalam mengajar secara kreatif, yaitu : 1) memiliki pengetahuan dalam penggunaan ponsel, komputer dan internet untuk dapat membedakan dunia maya dan dunia nyata serta kesadaran akan perlunya etika dalam penggunaan ponsel dalam kegiatan pembelajaran; 2) memiliki keterampilan dalam menggunakan fitur dan aplikasi seperti ponsel, video, radio, presentasi, email untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar; 3) memiliki kemampuan sikap untuk bekerja secara individu atau kelompok, bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi (Pardede, 2020)

2.1.1.2 Ciri-Ciri Kreativitas Guru dalam Mengajar

Kreativitas guru dalam mengajar akan dapat menciptakan keterlibatan siswa secara penuh selama proses belajar mengajar berlangsung, sehingga terciptalah suasana kelas yang aktif dan siswa akan belajar dengan lebih aktif. Adapun individu yang memiliki potensi yang kreatif dapat dilihat dari ciri-ciri menurut Slameto (2010:147-148), yaitu sebagai berikut :

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar, yaitu kreativitas tinggi yang tidak hanya sekedar ingin tahu tentang apa dari sesuatu yang terjadi, tetapi berusaha ingin mendalami dan mempelajarinya.
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, yaitu kemampuan dalam mencari kepuasan dengan cara melakukan hal lain yang dianggap baru.
3. Keinginan untuk menentukan dan meneliti, yaitu kegiatan melakukan berbagai uji coba tentang sesuatu sampai menghasilkan sesuatu yang baru yang diharapkannya.
4. Memiliki semangat bertanya yang cukup baik, kemampuan yang beragam cara atau jawaban dalam menanggapi atau mengatasi suatu pertanyaan.
5. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas, yaitu kemampuan banyak membaca bacaan yang beragam untuk menambah pengetahuan dan juga melatih diri untuk cepat mencerna jawaban atas pertanyaan serta membayangkan bacaannya dalam perspektif yang berbeda.
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, yaitu suatu usaha mencari jawaban yang luas dengan sudut pandang yang berbeda dengan mengaitkan alasan yang rasional sehingga dapat diterima dan memuaskan bagi yang mendengarkannya.

Sedangkan dalam proses pembelajaran terdapat lima ciri-ciri guru yang mengajar secara aktif dan kreatif sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa yaitu : 1) memiliki kemampuan berkomunikasi baik dengan siswa, baik secara verbal maupun non-verbal, mendengarkan dan bertanya, memecahkan masalah, dan memahami kebutuhan siswa; 2) memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa, delegasikan mereka untuk melakukannya, tetapi guru tetap akan membantu siswa ketika mereka membutuhkan bantuan; 3) bersikap terbuka terhadap pendapat atau pendapat yang dikemukakan oleh siswa; 4) selalu ambil kesempatan untuk berkomunikasi secara intim dengan siswa; 5) fokus pada masa depan siswa dengan berfokus pada akademisi dan menanamkan di dalamnya tingkat etika dan perilaku yang baik (Amir (2011:34-35)).

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas guru yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru yang memiliki kreativitas

dalam mengajar adalah guru yang dapat menciptakan ide-ide baru atau rasionalitas baru, yaitu berkesinambungan mencari ide-ide baru yang bermanfaat. Ketika guru mengajar, guru tidak terbatas pada keluwesan, tetapi tetap memiliki prinsip bahwa guru dapat memahami siswa dengan baik, memahami kepribadian siswa, gaya belajar, dan tentunya harapan siswa, namun tetap teguh dalam pengambilan keputusan dan melaksanakannya. Guru kreatif tidak pernah lelah mencoba untuk meningkatkan kemampuannya menjadi guru. Guru yang kreatif dapat memfokuskan perhatiannya pada suatu masalah dan segera mencari solusi dari masalah tersebut.

2.1.1.3 Tahapan-Tahapan Kreativitas Guru

Mengajar secara kreatif bukanlah pilihan yang mudah, dan menciptakan kreativitas dalam mengajar membutuhkan lebih banyak waktu dan persiapan yang matang. Orang-orang kreatif menemukan ide-ide orisinal, memecahkan masalah, dan membuat penemuan. Ada beberapa tahap berpikir kreatif, yang masing-masing dapat diulang. Adapun tahapan-tahapan dalam kegiatan kreatif menurut Sukmadinata (2005:105), yaitu :

1. Persiapan (*preparation*) adalah tahap dimana seseorang mengajukan pertanyaan dan mengumpulkan fakta atau bahan yang diyakini berguna untuk sampai pada solusi baru.
2. Inkubasi adalah masalah yang berkelanjutan dalam jiwa seseorang karena tidak menyelesaikan masalah dengan segera.
3. Pemecahan iluminasi adalah tahap dimana seseorang memiliki ide/inspirasi untuk memecahkan suatu masalah.
4. Evaluasi adalah tahap dimana solusi yang dihasilkan diperiksa terhadap situasi aktual.
5. Revisi adalah tahap memperbaiki atau mengubah keputusan yang telah dibuat berdasarkan kenyataan yang terjadi.

Hal ini sependapat dengan Pulungan dan Istarani (2016:132) yang mengatakan bahwa berpikir kreatif itu merupakan perwujudan dari kemampuan akal yang dihasilkan melalui empat fase, yaitu :

1. Fase persiapan, yaitu mempersiapkan kehidupan kreatif agar mampu menghasilkan suatu kreasi.
2. Fase pengasuhan, yaitu tahap peralihan antara persiapan dan pencerahan.
3. Fase inspirasi, yaitu tahap yang dicapai melalui munculnya solusi kreatif secara spontan.
4. Fase realisasi, yaitu fase ini berusaha menjelaskan kebenaran apa yang diwujudkan dari penciptaan atau inovasi dengan mengujinya untuk memperoleh informasi tentang keasliannya.

Berdasarkan beberapa tahapan-tahapan kreativitas yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif tidak terjadi dalam semalam, tetapi melalui proses yang berkesinambungan. Adapun tahapan-tahapan dalam berpikir kreatif yaitu pertama, berpikir kreatif adalah ketika seseorang pertama kali mengajukan masalah yang dihadapinya dan mulai bekerja untuk memecahkannya. Kedua, hentikan proses pemecahan masalah untuk sementara dan atur ulang pemikiran tentang masalah yang dihadapi. Ketiga, ketika seseorang berhenti dalam proses pemecahan suatu masalah, menyusun kembali pemikirannya terhadap masalah yang dihadapi, dan akhirnya menemukan ide atau gagasan yang memecahkan masalah yang dihadapi, ketika gagasan itu muncul, mewujudkannya dalam bentuk konkrit, untuk melihat apakah ide itu benar atau tidak. Keempat, ketika suatu ide atau gagasan yang diimplementasikan ternyata tidak sesuai untuk memecahkan suatu masalah, maka langkah yang harus dilakukan adalah mengubah atau memperbaiki gagasan tersebut untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, guru harus memiliki keterampilan mengajar dalam mengatasi kebosanan siswa dan membuat siswa tetap antusias, rajin dan terlibat (Mulyasa 2011:70-92) keterampilan mengajar adalah sebagai berikut :

1. Keterampilan bertanya dasar, yakni pertanyaan yang jelas dan pemberi referensi (sumber rujukan atau petunjuk) bagi siswa untuk bertanya lebih aktif dalam proses pengajaran.
2. Keterampilan bertanya tingkat lanjut, yakni respon terhadap perilaku yang meningkatkan motivasi untuk kemungkinan mengulangi perilaku tersebut.
3. Mengadakan variasi, yakni keterampilan yang harus dikuasai guru untuk mengatasi keletihan siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat selalu memelihara semangat, ketekunan dan partisipasi penuh.
4. Interpretasi, yakni deskripsi verbal dari suatu fakta, situasi, objek, dan data dalam hal waktu.
5. Membuka dan menutup pelajaran, yakni kegiatan rutin yang dilakukan guru untuk memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi yang bermakna bagi siswa.
6. Memfasilitasi diskusi kelompok, yakni sekelompok orang yang berinteraksi tatap muka untuk menarik kesimpulan dan memecahkan masalah dengan mengekspresikan ide secara lebih terbuka.
7. Mengelola kelas, yakni keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang
bermanfaat.

Dari beberapa penjelasan tentang kreativitas guru dalam mengajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar adalah kemampuan guru untuk menghasilkan hal-hal baru dan mengembangkan hal-hal yang sudah ada dengan menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Guru yang memiliki kreativitas dalam mengajar akan mampu menciptakan suasana kelas yang aktif. Guru dapat secara aktif mengatur pembelajaran dengan melibatkan siswa sepenuhnya selama jam pelajaran berlangsung. Guru yang kreatif mampu memecahkan masalah, fokus pada masalah, dan membimbing serta mengevaluasi siswa. Seorang guru yang kreatif dapat dilihat dari bagaimana ia menjelaskan materi kepada siswa, dan siswa dapat memahami interpretasi guru terhadap materi tersebut. Sikap kreatif dapat dicirikan oleh keterbukaan untuk menghasilkan banyak ide yang dapat dengan mudah ditransfer dari beberapa jenis pemikiran kepada orang lain. Berbagai kreativitas guru dalam pembelajaran, yaitu penyusunan topik, pengelolaan kelas, penggunaan waktu, metode, model dan penggunaan strategi pembelajaran.

Dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik, yang harus dilakukan guru adalah mengajukan pertanyaan yang jelas, singkat dan menjadi pusat perhatian, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya. Guru harus memiliki keterampilan mengajar untuk mengatasi kebosanan siswa agar selalu antusias, rajin dan terlibat. Kreativitas guru dalam mengajar dapat dilihat dari

bagaimana guru memimpin diskusi kelompok dan mengelola kelas untuk menciptakan pembelajaran yang bermanfaat.

2.1.1.4 Indikator Kreativitas Guru dalam Mengajar

Pengukuran kreativitas mengajar dapat dilihat dari 5 indikator menurut Utami Munandar (1992:64), yakni :

- 1) Kelancaran, yakni merangsang banyak ide, jawaban, memecahkan masalah atau pertanyaan, dan memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan sesuatu.
- 2) Fleksibilitas (keluwesan), yakni menghasilkan ide, jawaban, atau pertanyaan yang berbeda dan kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda, mencari beberapa alternatif atau arah yang berbeda, mampu mengubah pendekatan atau cara berpikir.
- 3) Orisinalitas (keaslian), yakni kemampuan untuk menghasilkan ekspresi baru dan unik, memikirkan cara umum untuk mengekspresikan diri, serta dapat membuat kombinasi bagian atau elemen yang tidak biasa.
- 4) Elaborasi (perincian), yakni memperkaya atau mengembangkan ide atau produk, menambah atau mengelaborasi detail suatu objek, ide atau situasi agar menarik.
- 5) Evaluasi (menilai), yakni menentukan tolak ukur penilaian diri, untuk menentukan apakah suatu masalah benar, rencana atau tindakan yang masuk akal, untuk dapat mengambil keputusan dalam situasi terbuka, tidak hanya untuk menghasilkan ide, tetapi juga untuk mengimplementasikannya.

Menerapkan evaluasi yang akurat dan bermanfaat dapat diketahui berdasarkan prinsip-prinsip, yaitu :1) berorientasi pada kompetensi, yakni pencapaian keberhasilan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan; 2) menyeluruh, yakni meliputi seluruh materi berdasarkan pada bukti dan prosedur penilaian; 3) valid, yakni adanya kesesuaian alat ukur yang terpercaya dengan sasaran pengukuran yang dapat dipertanggungjawabkan.

2.1.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Pada dasarnya terdapat beberapa faktor pendorong dan penghambat yang dapat mempengaruhi kreativitas guru menurut (Uno, 2011) meliputi :

1) Faktor Pendorong

Adapun faktor pendorong yang mempengaruhi kreativitas guru yakni :

- Kepekaan dalam melihat lingkungan, yakni menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungannya.
- Kebebasan dalam bertindak, yakni kebebasan untuk mengembangkan potensi kreatifnya.
- Komitmen kuat untuk maju dan berhasil, yakni sikap konsisten terhadap tujuan yang hendak dicapai.
- Optimis dan berani ambil risiko, yakni keyakinan akan kemampuan dalam menanggung risiko.
- Ketekunan untuk berlatih, yakni suatu proses yang dilakukan untuk tetap bertahan dan pantang menyerah dalam mencapai tujuan.
- Hadapi masalah sebagai tantangan, yakni kesempatan untuk berkembang dalam memecahkan masalah secara konsisten.
- Lingkungan yang kondusif, yakni segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran dilaksanakan.

2) Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat yang mempengaruhi kreativitas guru adalah :

- (1) Malas berfikir untuk melakukan sesuatu, yakni suatu keputusan untuk tidak berkegiatan karna kurangnya motivasi.
- (2) Anggap remeh karya orang lain, yakni suatu sikap merendahkan karya orang lain.
- (3) Tidak berani tanggung risiko, yakni seseorang yang sulit dalam mengambil keputusan.
- (4) Tidak percaya diri, yakni seseorang yang tidak nyaman dengan dirinya sendiri dan merasakan kecemasan terhadap suatu situasi.
- (5) Tidak disiplin, yakni pribadi yang tidak konsisten dan tidak memiliki ketegasan.
- (6) Tidak tahan uji, yakni sesuatu yang tidak dapat ditantang sebagai yang terkuat.

2.1.2 Hakikat Hasil Belajar Ekonomi

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi

Keberhasilan seseorang melakukan pekerjaan ditentukan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah faktor belajar dari apa yang dia lakukan, karena tanpa mempelajari apa yang kita lakukan, hasilnya tidak maksimal. Belajar adalah proses dimana seseorang berusaha untuk mengubah perilaku secara keseluruhan Slameto (2010:7-8). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang terjadi dalam interaksi positif dengan lingkungan, sehingga

menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Berdasarkan (Maryani, 2015) “ hasil belajar adalah pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap apresiasif, kemampuan dan keterampilan.” Hasil belajar ekonomi adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam pelajaran ekonomi setelah evaluasi atau tes ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru.

Dari pendapat para ahli yang telah dikemukakan diatas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi adalah perubahan perilaku yang telah dicapai oleh siswa pada mata pelajaran ekonomi setelah evaluasi dengan nilai yang diberikan oleh guru sesuai dengan tujuan pendidikan. Dimana hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya dalam mata pelajaran ekonomi salah satu materi yang dibahas adalah peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi. Adapun indikator yang dibahas dalam materi peran pelaku dalam kegiatan ekonomi pada buku elektronik modul kelas X Ekonomi (Yuliyani, 2019) adalah : 1) Apa saja kegiatan ekonomi 2) Siapa saja pelaku ekonomi 3) Apa saja peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.

A. Kegiatan Ekonomi

1. Produksi
2. Konsumsi
3. Distribusi

Adapun penjelasan dari ketiga dalam kegiatan ekonomi tersebut, yaitu sebagai berikut :

1. Produksi adalah kegiatan memproduksi atau menambah nilai serta kegunaan suatu barang dan jasa. Produksi merupakan perubahan dari faktor-faktor produksi menjadi hasil produksi.

- Faktor-faktor produksi terdiri dari : faktor produksi alam, faktor produksi tenaga kerja, faktor produksi modal serta faktor produksi keahlian usaha.
- Teori perilaku produsen merupakan perilaku produsen dalam memproduksi barang atau jasa yang mengupayakan untuk mencapai efisiensi dalam kegiatan produksi. Produsen berusaha menghasilkan barang atau jasa bermutu dengan menggabungkan faktor-faktor produksi secara efektif dan efisien.
- Konsep biaya produksi : merupakan segala pengorbanan atau pengeluaran untuk menghasilkan barang atau jasa.

2. Konsumsi

Konsumsi merupakan kegiatan pemakaian barang atau jasa dengan mengurangi atau menghabiskan nilai guna barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

- Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi terdiri dari pendapatan, harga barang dan jasa, kebiasaan konsumen, adat istiadat, harga barang substitusi.
- Teori perilaku konsumen merupakan teori yang menguraikan perilaku konsumen dalam menggunakan barang atau jasa. Teori perilaku konsumen terdiri dari : teori kardinal dan teori ordinal.

Teori kardinal disebut juga dengan pendekatan kepuasan marginal. Menurut teori ini tinggi rendahnya nilai suatu barang bergantung subjek yang memberi penilaian, artinya tingkat kepuasan diukur dan dinilai angka nominal. (hukum Gossen 1.)

- Pendekatan ordinal menyatakan bahwa nilai guna barang tidak dapat dihitung, tetapi hanya bisa dibandingkan. (Hukum Gossen 2).

3. Distribusi

Distribusi merupakan kegiatan mendistribusikan atau menjual barang dan jasa kepada konsumen.

- Faktor-faktor yang mempengaruhi distribusi yaitu : pasar, barang, perusahaan, dan faktor kebiasaan dalam pembelian. Saluran distribusi atau mata rantai distribusi terdiri dari : saluran distribusi pendek (produsen-konsumen) dan saluran distribusi panjang (menggunakan pedagang-pedagang perantara seperti agen dan pedagang besar).

B. Pelaku Ekonomi

1. Rumah Tangga Konsumen

Konsumsi merupakan kegiatan menghabiskan atau mengurangi nilai guna suatu barang dan jasa. Makan nasi merupakan kegiatan konsumsi karena menghabiskan nilai guna nasi, memakai baju juga merupakan kegiatan konsumsi karena mengurangi nilai guna baju. Kedua contoh di atas merupakan contoh sederhana dari kegiatan konsumsi. Contoh

yang lain tentang kegiatan konsumsi adalah membaca buku, menonton televisi, bermain sepak bola, berobat ke dokter. Peran utama rumah tangga konsumen yaitu melakukan kegiatan konsumsi.

Rumah tangga konsumsi adalah baik individu maupun kelompok yang bertujuan untuk menggunakan barang atau jasa. Kelompok rumah tangga melakukan kegiatan pokok, yaitu antara lain :

1. Menerima penghasilan dari para produsen atau perusahaan yang berupa sewa, upah, gaji, bunga, serta laba.
2. Menerima pendapatan dari lembaga keuangan berupa bunga atas simpanan mereka.
3. Menjalankan penghasilan tersebut di pasar barang (sebagai konsumen).

2. Rumah Tangga Produsen

Perusahaan atau rumah tangga perusahaan merupakan setiap bentuk usaha yang melaksanakan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus didirikan, bekerja, serta berkedudukan dalam wilayah negara Indonesia untuk tujuan memperoleh keuntungan. Rumah tangga produsen melakukan kegiatan-kegiatan pokok, yaitu antara lain :

1. Memproduksi dan menjual barang atau jasa, yaitu sebagai penyalur (pedagang) di pasar barang.
2. Menyewa atau menggunakan faktor-faktor produksi yang dimiliki oleh rumah tangga konsumsi untuk proses pembuatan.

3. Menetapkan pembelian barang-barang modal dan stok barang yang lain.
4. Meminta kredit dari lembaga keuangan untuk membiayai pendanaan mereka dan peningkatan usaha mereka.
5. Membayar pajak atas pemasaran barang hasil produksinya.

3. Pemerintah

Indonesia yang menganut sistem demokrasi ekonomi, pemerintah mnduduki peranan penting dalam kegiatan ekonomi yang difokuskan untuk menetapkan kebijakan di bidang ekonomi. Kebijakan pemerintah tersebut dalam rangka memajukan rakyat sebagaimana yang tercantum pada Pasal 33 UUD 1945. Adapun kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, yaitu sebagai berikut :

Kebijakan fiskal yaitu kebijakan pemerintah yang berkaitan dengan pendapatan dan pengeluaran negara, atau yang berkenaan dengan anggaran pendapatan dan belanja Negara.

Kebijakan moneter yaitu kebijakan pemerintah untuk menata jumlah peredaran uang dan melindungi kestabilan nilai uang, agar tidak terjadi inflasi.

Kebijakan keuangan Internasional, yaitu kegiatan yang diambil pemerintah di bidang keuangan dalam jalinannya dengan dunia Internasional, baik perdagangan Internasional maupun kerja sama ekonomi Internasional.

Kegiatan ekonomi yang dilakukan pemerintah yaitu sebagai berikut :

1. Menarik pajak langsung dan tidak langsung.
 2. Membelanjakan pendapatan negara untuk membeli barang-barang kebutuhan pemerintah.
 3. Meminjam uang dari luar negeri, menyewa tenaga kerja, serta
 4. Menyediakan kebutuhan uang kartal bagi masyarakat.
4. Masyarakat Luar Negeri

Suatu Negara tidak akan dapat memenuhi kebutuhan dengan membuat barang sendiri, tanpa adanya dukungan dan jalinan dengan negara lain. Untuk memenuhi kebutuhan ekonomi tersebut dibutuhkan partisipasi masyarakat luar negeri, sehingga aktivitas ekonominya juga sangat dipengaruhi oleh dunia Internasional. Jadi aktivitas ekonomi yang dilaksanakan oleh masyarakat luar negeri yaitu kegiatan ekonomi Internasional, meliputi segala aktivitas mengenai jalinan ekonomi antarnegara, baik mengenai perdagangan Internasional maupun lalu lintas pembayaran Internasional, serta persekutuan ekonomi regional dan Internasional. Adapun kegiatan ekonomi yang dilaksanakan oleh kelompok masyarakat luar negeri, yakni :

1. Mempersiapkan kebutuhan barang impor.
2. Membeli barang-barang hasil ekspor.
3. Menyediakan kredit pemerintah dan swasta dalam negeri.
4. Masuk ke dalam pasar uang dalam negeri sebagai pemasok uang (devisa) dari luar negeri, peminta kredit, dan uang kartal

rupiah untuk kebutuhan cabang-cabang perusahaan mereka di Indonesia.

5. Sebagai perantara pasar uang dalam negeri dengan pasar uang luar negeri.

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa hakikat hasil belajar ekonomi materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi merupakan kemampuan yang diperoleh siswa dalam pelajaran ekonomi setelah evaluasi atau tes yang ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru dalam suatu kompetensi dasar yang terlaksana di dalam penguasaan siswa dalam memahami apa saja kegiatan ekonomi, siapa saja pelaku ekonomi serta peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.

2.1.2.2 Indikator Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi

Hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajarnya (Patonah, 2019). Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar Sudjana (2016:22-23), yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Indikator hasil belajar ada tiga ranah menurut Moore (dalam Ricardo dan Meilani, 2017), yaitu :

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinaive movement, dan creative movement.

Adapun hasil belajar yang dikemukakan menurut Bloom dalam Thobroni (2015:21-22), diantaranya meliputi :

1. Kemampuan Kognitif Anderson & Krothwahl, yaitu : 1) *remembering* (mengingat); 2) *understanding* (memahami); 3) *applying* (menerapkan), 4) *analyzing* (menganalisis); 5) *evaluating* (menilai); 6) *creating* (mencipta) (Nurtanto, 2015)
2. Kemampuan Afektif, yaitu : 1) *receiving* (sikap menerima); 2) *responding* (merespon); 3) *valuating* (nilai); 4) *organization* (organisasi); 5) *characterization* (karakterisasi).
3. Kemampuan Psikomotorik, yaitu : 1) gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak teratur); 2) keterampilan gerakan dasar; 3) kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya; 4) kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan; 5) gerakan skill; 6) kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretative (Sudjana, 2011:30).

Adapun kemampuan hasil belajar menurut Taksonomi Bloom, yaitu sebagai berikut : ¹⁾ pengetahuan (C1); ²⁾ pemahaman (C2); ³⁾ aplikasi (C3); ⁴⁾ analisis (C4); ⁵⁾ sintesis; dan ⁶⁾ evaluasi (C6) (Bloom, 2009).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran atau tingkat keberhasilan proses belajar mengajar ini ternyata sangat berperan penting. Oleh

karena itu pengukurannya harus asli sah (valid), berdasarkan kaidah, aturan, hukum, atau ketentuan penyusunan butir tes.

2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri siswa maupun dari luar. Faktor tinggi rendahnya belajar siswa tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar yang diperoleh tidaklah datang dengan sendirinya, dalam kegiatan belajar mengajar ada banyak faktor mempengaruhinya, yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal (Slameto 2010:24) .

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri, yang meliputi : 1) faktor jasmani yakni segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik seseorang; 2) faktor psikologi yakni dipandang lebih penting mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang; 3) faktor kelelahan yakni terlihat dari dua unsur yaitu faktor jasmani dan rohani (bersifat psikis).

Faktor eksternal bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor ini meliputi :

1. Faktor keluarga

Faktor keluarga adalah faktor yang sangat berpeluang besar mempengaruhi semangat belajar siswa dimana faktor ini berupa cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor masyarakat

Faktor masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa, pengaruh itu terjadi karena keberadaannya dalam masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Selain itu, terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dapat dilaksanakan untuk mencapai hasil maksimal, yaitu : 1) besarnya usaha yang dilakukan oleh anak; 2) intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan di pelajari; 3) adanya kesempatan yang diberikan kepada anak; 4) adanya ulangan penguatan yang diberikan oleh lingkungan sosial terutama guru dan orang tua (Abdurahman 2012:28).

Faktor belajar diatas merupakan penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Jika faktor belajar terkontrol, maka usaha yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal. Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan agar sistem lingkungan belajar efektif. Hal ini berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Faktor yang mempengaruhi tersebut adalah mendapat pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap. Maka guru perlu menyusun rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas melakukan eksplorasi terhadap lingkungan pendidikannya. Hasil belajar yang dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dicurahkan, intelegensi dan kesempatan yang diberikan kepada anak, pada gilirannya berpengaruh terhadap konsekuensi dan hasil belajar tersebut. Hasil belajar tersebut dapat diketahui melalui penilaian dengan mengukur tingkat keberhasilan belajar melalui tes dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam hal penugasan materi atau untuk mengetahui status siswa dan

kedudukannya baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Proses belajar tersebut merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses kognitif yang memberikan perubahan-perubahan tingkah laku berupa keterampilan, kebijaksanaan, sikap, kebiasaan dan nilai yang diperoleh dari interaksi aktifnya dengan lingkungan dan usaha yang dicapai seseorang melalui proses belajar ekonomi untuk mencapai hasil dalam bentuk tingkah laku yang baru.

2.1.2.4 Komponen Penilaian Hasil Belajar

Dalam komponen penilaian hasil belajar terdapat tiga ranah hasil belajar menurut Sudjana, Nana (2016:22) yaitu, ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan penghayatan. Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yaitu gerakan refleks, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksud yaitu nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas dan ulangan atau ujian siswa yang ditempuhnya, kemudian dilaporkan dalam bentuk nilai raport.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan dan dianggap cukup relevan atau berkaitan dengan judul masalah yang akan diteliti, yang berguna untuk menghindari pengulangan penelitian dengan pokok bahasan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga mengacu pada berbagai referensi yang terkait dengan penelitian yang akan didefinisikan.

Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sebagai berikut :

1. Pada penelitian Tri Ani Oktaria (2017) dengan judul “ Pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Muara Padang Banyuasin Sumatera Utara” .

Hasil : Berdasarkan observasi guru yang mengajar sebelum dilaksanakan ulangan harian, diperoleh rerata kreativitas mengajar guru sebesar 79,01% masuk dalam kategori baik. Hasil yang diperoleh dari angket dengan rerata sebesar 68,91% masuk dalam kategori baik, sedangkan hasil analisis data dokumentasi nilai ulangan harian siswa rerata sebesar 84,85. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji regresi sederhana diperoleh $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau $33,22 \geq 3,96$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh

keaktivitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Muara 25 Padang. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dari satu sekolah dan sampel yang digunakan lebih dari tiga orang guru serta menggambarkan faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

2. Pada penelitian Efdi Manullang (2017) dengan judul “ Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Jurusan Akuntansi SMK N 1 Medan T.A. 2017/2018”

Hasil : Penelitian menunjukkan bahwa pengaruh kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan terdapat pengaruh yang erat dan baik. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi yang diperoleh setelah data diolah adalah $Y = 42,100 + 0,268X_1$ yang berarti bahwa kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran akuntansi keuangan mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa.

3. Pada penelitian Rosnawati Burudji (2013) dengan judul “ Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 TAPA T.A. 2013/2014” .

Hasil : Penelitian menunjukkan bahwa kreativitas mengajar guru mempunyai pengaruh yang positif atau signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil pengujian hipotesis diperoleh koefisien regresi adalah

linear dan dapat diterima. Serta kreativitas guru memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap prestasi belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

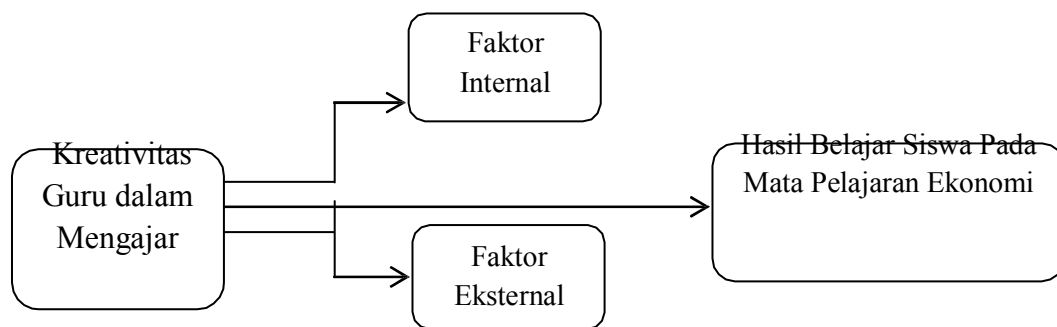
Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa inspirasi maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan, kreativitas guru dalam mengajar adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membuat pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan dan tidak membosankan.

Keberhasilan belajar siswa tidak terlepas dari peran guru yang berpengalaman menciptakan suasana belajar yang harmonis, bermanfaat dan menyenangkan. Hasil belajar merupakan nilai akhir yang dicapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu, yang mana hasil belajar siswa yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol tertentu. Kemudian dengan angka atau simbol tersebut, orang lain atau diri sendiri akan dapat mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa yang hendak dicapai. Dengan demikian hasil belajar siswa di sekolah merupakan bentuk lain dari besarnya penguasaan bahan pelajaran yang telah dicapai siswa, dan raport biasanya dijadikan sebagai bentuk hasil belajar terakhir dari penguasaan prestasi belajar.

Dalam memberitahu siswa tentang nilai dan proses data menjadi raport untuk laporan kepada orang tua. Oleh karena itu, peneliti sampai pada kesimpulan

sementara bahwa agar siswa berprestasi tinggi, perlu adanya guru untuk mempertajam kemampuan kreatif siswa semaksimal mungkin.

Secara skema kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

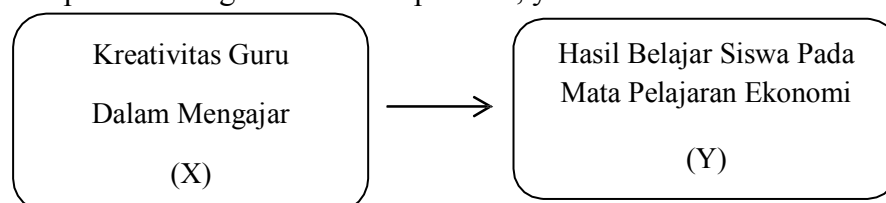
Keterangan :

————> : kerangka yang akan diteliti

□ : Fokus penelitian pengaruh kreativitas guru dalam mengajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Gajah Mada.

2.4 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent, yaitu :



Gambar 2.2 Paradigma Penelitian

(Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti)

Keterangan :

Variabel X : Kreativitas guru dalam mengajar

Variabel Y : Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi

—————> : Pengaruh

1. Variabel (X) Kreativitas guru dalam mengajar

Kreativitas guru dalam mengajar disini merupakan kemampuan guru dalam mengajar agar tercipta suasana belajar yang nyaman dan tenang dengan menciptakan ide-ide baru yang dapat membuat siswa merasa tertantang dalam belajar. Variabel ini disebut variabel bebas yaitu variabel yang memberi pengaruh terhadap variabel lain.

2. Variabel (Y) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi

Hasil belajar siswa disini yaitu prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sependang dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh kreativitas guru dalam mengajar terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Gajah Mada Tahun Ajaran
2022/2023.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya yaitu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu sehingga dibutuhkan metode yang relevan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana menurut Sugiyono (2017:14) “ metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan” .

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas X IPS SMA Gajah Mada JL. HM. Said, Gaharu, No. 19, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang berlangsung di kelas X IPS SMA Gajah Mada.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:117) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pada pengertian diatas, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X IPS tahun ajaran 2022/2023 SMA Gajah Mada yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 19 orang.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Populasi	
	Laki-Laki	Perempuan
X IPS	11	8
Total	19 orang	

(Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti)

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Salim dan Haidir (2019:75) menjelaskan “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Karena jumlah populasi yang kurang dari 100 orang, maka peneliti menggunakan teknik *total sampling* yang dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 23 orang dengan paparan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Sampel	
	Laki-Laki	Perempuan
X IPS	11	8
Total	19 orang	

(Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti)

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:67) “ variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” . Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan yaitu :

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Kreativitas Guru dalam Mengajar (X).

2. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat perubahannya karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y).

3.4.2 Definisi Operasional

Untuk mengatur variabel secara kumulatif maka perlu diberi defenisi operasional sebagai berikut :

1. Kreativitas guru dalam mengajar (X) adalah kreativitas guru dalam mengajar adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa,

sehingga membuat pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi (Y) adalah hasil yang diperoleh siswa dalam pelajaran ekonomi setelah evaluasi atau tes yang ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang dimaksud yaitu nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas dan ulangan atau ujian siswa yang ditempuhnya, kemudian dilaporkan dalam bentuk nilai raport.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang terstruktur dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

3.5.1 Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan menyediakan dokumen-dokumen disertai dengan bukti yang akurat dari berbagai sumber informasi khusus yang akan dijadikan bukti suatu saat diperlukan. Pada teknik ini peneliti memperoleh informasi berupa data yang tersedia berupa daftar nama-nama kelas X, daftar kumpulan nilai siswa kelas X untuk menentukan

tingkat hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi SMA Gajah Mada.

3.5.2 Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2017:142) “ Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” . Teknik pengumpulan data akan efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahun apa yang bisa diharapkan dari responden. Sehingga untuk mendapatkan data mentah yang akan diolah dengan SPSS maka peneliti mendapatkan hasil validitas dan realibilitas, yang dimana skala yang digunakan yaitu skala likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Lembar angket penelitian ni akan menggunakan skala likert yang terdiri dari butir-butir pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Maka setiap soal akan diberi alternatif jawaban dengan indeks nilai pada tabel 3.3 di bawah ini :

Tabel 3.3 Alternatif Jawaban dan Skor Pernyataan Angket dengan Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Selalu (S)	4
2.	Sering (SR)	3
3.	Kadang-Kadang (KK)	2
4.	Tidak Pernah (TP)	1

(Sumber: Sugiyono 2012)

Tabel 3.4 Layout Angket

Variabel	Defenisi Operasional	Indikator Variabel	No Item	Keterangan
Kreativitas Guru Dalam Mengajar	Kreativitas guru dalam mengajar (X) adalah kreativitas guru dalam mengajar adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membuat pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan dan tidak membosankan.	1. Kelancaaran 2. Fleksibilitas (keluwesan) 3. Orisinalitas (keaslian) 4. Elaborasi (perincian) 5. Evaluasi (penilaian)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	Skala likert
Hasil Belajar Siswa		DKN (Daftar Kumpulan Nilai) semester ganjil kelas X TA 2022/2023		

(Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti)

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2013:203) menyatakan bahwa “instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah”. Sugiyono (2013:148) juga menyatakan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati”. Secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk

mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Dengan demikian, jumlah instrument yang akan digunakan untuk penelitian berdasarkan pada jumlah variabel yang diteliti.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

Uji penelitian instrumen dilakukan di SMA Marisi dengan alasan bahwa karakteristik sampel penelitian setara dengan pelaksanaan penelitian dengan indikator kreativitas guru dalam mengajar dan hasil belajar ekonomi.

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

1. Kreativitas Guru Dalam Mengajar

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	Pernyataan
Kreativitas Guru dalam Mengajar (X)	Kelancaran	Keterampilan bertanya dasar	1, 2	1. Pertanyaan yang jelas 2. Pemberi referensi (sumber rujukan atau petunjuk) bagi siswa
		Keterampilan bertanya tingkat lanjut	3	3. Respon terhadap perilaku
		Mengadakan variasi	4, 5	4. Mengatasi keletihan siswa dalam belajar 5. Memelihara semangat dan ketekunan
		Membuka dan menutup pelajaran	6	6. Memberikan motivasi yang bermakna
	Fleksibilitas (keluwesan)	Mencari jawaban yang luas dan memuaskan	7	7. Mencari jawaban yang luas dengan sudut pandang yang berbeda
		Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas	8, 9	8. Kemampuan untuk menambah pengetahuan 9. Melatih diri untuk mencerna jawaban atas pertanyaan
		Memiliki semangat bertanya yang cukup baik	10	10. Kemampuan beragam cara dalam mengatasi pertanyaan

		Keinginan untuk menentukan dan meneliti	11	11. Melakukan uji coba untuk menghasilkan sesuatu yang baru
		Hadapi masalah sebagai tantangan	12	12. Kesempatan untuk berkembang dalam memecahkan masalah secara konsisten
	Orisinalitas (keaslian)	Kebebasan dalam bertindak	13	13. Kebebasan mengembangkan potensi kreatifnya
		Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru	14	14. Kemampuan dalam mencari kepuasan yang dianggap baru
		Memfasilitasi diskusi kelompok	15, 16, 17	15. Berinteraksi untuk menarik kesimpulan 16. Mengekspresikan ide secara lebih terbuka 17. Memberikan pembelajaran yang bermanfaat
	Elaborasi (perincian)	Persiapan	18	18. Mengumpulkan fakta untuk solusi baru
		Komitmen kuat untuk maju dan berhasil	19	19. Sikap konsisten terhadap tujuan yang hendak dicapai
		Ketekunan untuk berlatih	20	20. Proses yang dilakukan untuk tetap bertahan dan pantang menyerah dalam mencapai tujuan
		Interpretasi	21	21. Menjelaskan dari suatu fakta, situasi, objek dan data
		Mengelola kelas	22	22. Keterampilan untuk menciptakan pembelajaran yang bermanfaat
		Evaluasi (menilai)	Mengambil keputusan	23
	Berorientasi pada kompetensi		24	24. Pencapaian keberhasilan dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan
	Menyeluruh		25	25. Seluruh materi berdasarkan bukti dan prosedur penilaian

		Valid	26	26. Adanya kesesuaian alat ukur terpercaya dengan sasaran pengukuran yang dapat di Pertanggungjawabkan
--	--	-------	----	--

(Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti)

2. Hasil Belajar Sub Tema Peran Pelaku Ekonomi dalam Kegiatan Ekonomi

Variabel	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	Ranah Kognitif			Pernyataan
				C1	C2	C3	
Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y)	Kegiatan ekonomi	Produksi	Menciptakan/ menambah nilai	1	1	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Transformasi dari faktor-faktor produksi menjadi produk atau hasil produksi. 2. Menghasilkan barang/jasa bermutu dengan mengombinasikan faktor-faktor produksi secara efektif dan efisien. 3. Pengorbanan atau pengeluaran untuk menghasilkan barang dan atau jasa.
		Konsumsi	Menghabiskan nilai guna barang dan atau jasa			2	<ol style="list-style-type: none"> 4. Nilai guna barang tidak dapat dihitung, tetapi hanya bisa dibandingkan. 5. Tinggi rendahnya nilai suatu barang bergantung subyek yang memberi penilaian.

		Distribusi	Menyalurkan/menjual barang dan jasa		1	1	6. Saluran distribusi/mata rantai distribusi 7. Faktor-faktor yang mempengaruhi distribusi.
Peran pelaku ekonomi	Rumah tangga konsumen	Menerima barang/jasa		1	1	1	8. Barang dan jasa yang dihasilkan perusahaan untuk memenuhi kebutuhan hidup 9. Menerima barang/jasa berupa membaca buku, menonton televisi, bermainsepak bola, berobat ke dokter,menelpo n, naik sepeda motor. 10. Menerima penghasilandari para produsen/perusa haan yang berupa sewa, upah dan gaji, bunga, dan laba.
			Menggunakan barang/jasa		1	1	11. penghasilan dari lembaga keuangan berupa bunga atas simpanan-simpanan mereka. 12. Menjalankan penghasilan tersebut di pasar barang (sebagai konsumen).
		Rumah tangga produsen	Usaha yang bersifat tetap dan terus menerus	1	1		13. Memproduksi dan menjual barang-barang atau jasa- jasa, yakni sebagai pemasok

						(supplier) di pasar barang. 14. Menyewa atau menggunakan faktor-faktor produksi yang dimiliki oleh rumah tangga konsumsi untuk proses produksi.
			Usaha yang didirikan		1	15. Meminta kredit dari lembaga keuangan untuk membiayai investasi mereka atau pengembangan usaha mereka.
			Bekerja			16. Menentukan pembelian barang-barang modal dan stok barang yang lain.
			Berkedudukan dalam wilayah negara Indonesia untuk tujuan memperoleh keuntungan dan Laba	1	1	17. Membayar pajak atas penjualan barang hasil produksinya.
	Pemerintah		Kebijakan fiskal			18. Membelanjakan penerimaan negara untuk membeli barang-barang kebutuhan pemerintah
			Kebijakan moneter	1		19. Menyediakan kebutuhan uang kartal bagi masyarakat

			Kebijakan Internasional	2		20. Meminjam uang dari luar negeri. Menyewa tenaga kerja 21. Menarik pajak langsung dan tidak langsung
		Masyarakat Luar Negeri	Perdagangan Internasional	1		22. Sebagai penghubung pasar uang dalam negeri dengan pasar uang luar negeri
			Lalu lintas pembayaran Internasional		1	23. Masuk ke dalam pasar uang dalam negeri sebagai penyalur uang (devisa) dari luar negeri, peminta kredit, dan uang kartal rupiah untuk kebutuhan cabang-cabang perusahaan mereka di Indonesia.
			Kerja sama ekonomi regional dan Internasional	3		24. Menyediakan kebutuhan barang impor. 25. Membeli barang-barang hasil ekspor 26. Menyediakan kredit dan pemerintah dan swasta dalam negeri.

(Sumber : Buku Ekonomi Kelas X)

3.7.1 Uji Validitas

Untuk menguji validitas butir angket digunakan rumus kolerasi product momen Arikunto (2014:317) yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan dan variabel Y

N : jumlah responden (objek)

$\sum X$: jumlah skor variabel X $\sum Y$: jumlah keseluruhan butir

Untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan valid atau tidak, maka r yang telah diperoleh r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} product momen dengan taraf signifikan 95% atau alpha 5%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji yang reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk memperoleh instrumen yang reliabel dalam penelitian. Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliable jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Abdurahman (2017: 37).

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui reliabilitas dari angket yang disebarakan maka dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan peneliti pada hari Sabtu, 10 September 2022 dengan memberikan pernyataan instrumen kepada siswa kelas X SMA Marisi. Hasil uji coba yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.6 Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Kreativitas Guru dalam Mengajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	26

(Sumber : Data Hasil Olahan SPSS 23)

Berdasarkan tabel hasil uji coba reliabilitas angket diatas, diperoleh nilai cronbach's alpha pada angket Kreativitas Guru dalam Mengajar yaitu sebesar 0, .925 lebih besar dari 0,388 maka jawaban responden (siswa) dari variabel Kreativitas Guru dalam Mengajar akan digunakan pada penelitian ini.

3.8 Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian persyaratan analisis ini bertujuan untuk dapat menentukan jenis statistik yang akan digunakan untuk analisis data. Hasil uji normalitas dan uji linearitas yang dijelaskan di bawah ini yaitu sebagai berikut :

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui pola distribusi atau sampel yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Yuliardi dan Nuraeni (2017:113) mengatakan bahwa “ Jika analisis menggunakan metode parametrik maka persyaratan normalitas harus terpenuhi, jika data tidak terdistribusi normal atau jumlah sampel sedikit atau jenis data nominal atau ordinal maka metode yang digunakan adalah statistik non parametrik” . Yuliardi dan Nuraeni (2017: 115) juga mengatakan bahwa “ Apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka data dinyatakan terdistribusi normal” . Untuk melakukan uji normalitas ini peneliti menggunakan SPSS Versi 23.

3.8.2 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk memilih model regresi yang akan digunakan. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel independen terhadap variabel dependen yang hendak diuji. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka regresi linear tidak bisa digunakan. Untuk menguji linearitas suatu model dapat digunakan untuk keputusan linearitas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin diuji.

Aturan untuk keputusan linearitas dapat dengan membandingkan nilai signifikan dan *deviation from linearity* yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS 23) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari Deviation from Linearity $>$ alpha (0,05) maka nilai tersebut linear (R. Gunawan Sudarmanto, 2005).

3.9 Teknik Analisis Data

Dalam proses analisis data diperlukan suatu teknik atau metode untuk memperoleh kesimpulan yang tepat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Uraian selengkapnya tentang teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

3.9.1 Analisis Regresi Linier Sederhana

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Analisis ini juga digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Apabila masing-masing variabel berhubungan positif atau negatif. Dalam regresi linear sederhana hanya ada satu variabel bebas (X) yang dihubungkan dengan variabel terikat (Y). Persamaan umum regresi sederhana adalah $Y = a + bX$.

Dimana :

Y = Variabel Response atau Variabel Akibat (Dependent)

X = Variabel Predictor atau Variabel Faktor Penyebab (Independent)

a = konstanta regresi

b = koefisien regresi (kemiringan); besaran Response yang ditimbulkan oleh Predictor.

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan Rumus dibawah ini :

$$a = \frac{(\sum y) (\sum x^2) - (\sum x) (\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Y : Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

X : Kreativitas Guru Dalam Mengajar

Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan SPSS. Dengan menggunakan hipotesis :

HO : Tidak ada pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengajar terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Adanya Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengajar secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Apabila hasil thitung $>$ ttabel pada taraf kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$ maka Ha diterima dan apabila penelitian thitung $<$ ttabel, H0 ditolak.

3.9.2 Uji Keberartian Regresi (UJI-t)

Uji keberartian regresi (Uji t) digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen serta dapat digunakan untuk menentukan uji hipotesis masing-masing variabel Priyastama (2017: 187).

Pengujian keberartian regresi yaitu untuk mengetahui apakah variabel bebas secara individual mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat dengan asumsi variabel yang lain itu konstan. Uji t dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Keputusan menerima atau menolak hipotesis dapat dilakukan dengan kriteria sebagai berikut ini :

1. Apabila $>$ pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 5\%$, maka hipotesisnya diterima.
2. Apabila $<$ pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 5\%$, maka hipotesisnya ditolak.

Untuk mempermudah peneliti dalam mengelolah data, maka peneliti menggunakan SPSS Versi 23.

3.9.3 Uji Keberartian Koefisien Regresi (Uji F)

Uji keberartian koefisien regresi (Uji F) pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat Kuncoro (2013:245).

Uji keberartian koefisien regresi dilakukan untuk menguji apakah koefisien regresi yang didapatkan signifikan (berarti) atau tidak. Dengan dasar pengambilan keputusan yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah berarti. Untuk menguji keberartian koefisien regresi peneliti menggunakan program SPSS 23.