

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam Perkembangan Teknologi dan era globalisasi yang semakin berkembang dan pesat tidak terlepas dari Perkembangan dan kemajuan dibidang pendidikan. UU No 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menegaskan bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guru adalah salah satu yang dapat menentukan suksesnya pendidikan. Jika seorang guru mempunyai kualitas mempuni dan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan bertujuan untuk mewujudkan pendidikan nasional, yaitu perkembanganya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, kreatif, mandiri serta menjadi warga Negara yang beradab dan bertanggung jawab (Undang-Undang No.14 tahun 2005). Guru dipandang sebagai orang yang mengetahui kondisi belajar dan permasalahan yang ada di hadapi oleh peserta didik. Guru yang kreatif akan selalu mencari bagaimana proses belajar mengajar

akan mencapai hasil belajar dengan tujuan yang direncanakan. Dalam hal ini diketahui bahwa guru sepenuhnya belum mampu mengembangkan kreativitas terlihat dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, namun metode ceramah yang digunakan oleh guru perlu dikombinasikan dengan metode-metode yang lain seperti metode elektronik, media cetak dan lain-lainnya.

Namun kreativitas guru yang dimaksudkan yaitu cara guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik hendaknya dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi bukan hanya searah atau hanya melalui metode pembelajaran ceramah pada proses belajar mengajar yang mana guru hanya menjelaskan saja sehingga tidak ada timbal balik dari peserta didik. Dalam proses belajar mengajar seharusnya guru menggunakan metode yang lebih bervariasi seperti, pembelajaran dengan diskusi kelompok, simulasi, menonton video sesuai dengan materi yang diajarkan dengan demikian materi yang disampaikan guru dapat dimengerti serta dipahami oleh peserta didik.

Menjadi guru yang kreatif dalam pembelajaran pada dasarnya sangat kompleks sifatnya, dalam proses ini dapat melahirkan gagasan atau ide untuk mengelola dan mengembangkan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, munculnya gagasan atau ide baru merupakan peningkatan dan tantangan tersendiri bagi guru kreatif dalam melahirkan temuan ilmu baru dan teknik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kreativitas membutuhkan beberapa cara baru untuk melihat tindakan, rangsangan dan eksplorasi. Dalam hal ini guru yang kreatif bertugas membantu peserta didik untuk melihat tindakan untuk memahami persoalan dengan metode

yang baru, sedangkan pada hasil observasi awal guru belum secara penuh mampu mengkoordinasikan dengan peserta didik, yang berarti seorang guru belum bisa menumbuhkan motivasi belajar yang muncul dari luar peserta didik. Dimana rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat juga dilihat dari sering dijumpai peserta didik selalu sibuk sendiri ketika guru menjelaskan materi didepan kelas, dan juga terdapat sebagian peserta didik yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan didepan kelas.

Motivasi yang diartikan disini merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta dapat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya dan dapat memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Misalnya peserta didik aktif bertanya kepada guru tentang materi yang belum di mengerti pada proses pembelajaran dan peserta didik memiliki kesadaran untuk mencatat materi yang dijelaskan oleh guru, serta rajin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Dalam manajemen dan psikologi, ada beberapa teori motivasi atau memotivasi dan pemotivasian (*Motivating*) yang diharapkan membantu guru, dalam dunia pendidikan, untuk mengembangkan keterampilan dan memotivasi peserta didik sehingga mereka dapat berkembang dan menunjukkan keunggulan atau prestasi akademik. Dengan demikian, dalam praktiknya, ditemukan bahwa mencoba menerapkan teori-teori tersebut atau sebaliknya untuk menjadi motivator yang hebat tidaklah sederhana, karena sifat kompleks dari masalah perilaku setiap

individu (peserta didik), hingga masalah yang berkaitan dengan faktor internal masing-masing individu peserta didik maupun dari keadaan eksternal yang mempengaruhinya.

Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan hal-hal baru dalam mengelola proses pembelajaran ekonomi sehingga memiliki variasi baru dalam mengajar yang nantinya membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam diskusi dan antusias dalam mengerjakan tugas ekonomi yang diberikan. Adapun kasus yang sering terjadi disebabkan oleh kurang kreatifnya guru dalam mengelola proses pembelajaran yang cenderung monoton dan menggunakan metode pembelajaran kurang menarik, sehingga peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki harapan dan motivasi belajar yang sangat kuat dan guru juga harus mampu merancang pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Motivasi belajar peserta didik akan terbentuk jika guru mampu mengelola pembelajara, khususnya pembelajaran ekonomi. Karena guru yang kreatif dapat meningkatkan minat belajar anak didik, bersemangat, senang dan menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti, guru pendidikan ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda diperoleh informasi bahwa guru belum sepenuhnya dapat memaksimalkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran, seperti dalam metode pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah seperti guru menugaskan peserta didik mencatat buku sampai habis, guru masih belum mampu menguraikan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi, dalam bentuk laptop, *proyektor*, *power point*, *video*, guru masih belum memahami

menyusun rencana pembelajaran dengan baik dalam RPP (Rencana Pelaksanaan pembelajaran), dan masih rendahnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan guru belum maksimal dalam mengembangkan kreativitasnya pada saat mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik kelas X IPS di SMA Negeri 1 Silinda Tahun Ajaran 2022/22023”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Cara pembelajaran guru yang masih kurang tepat, dimana guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah pada proses belajar mengajar.
2. Dalam proses belajar mengajar guru belum mampu menguasai teknologi seperti laptop, *proyektor*, *power point*, *video*,
3. Guru kurang memahami dalam penyusunan rancangan pembelajaran dengan baik.
4. Masih rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diuraikan, maka permasalahan dibatasi pada Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengelola

Pembelajaran Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 1 Silinda Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka fokus permasalahan penelitian dapat dirumuskan yaitu Apakah terdapat Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Silinda Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **1.5 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu Untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengelola pembelajaran Ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
  - a. Sebagai bahan informasi bagi lembaga pendidikan, khususnya bagi tenaga pendidik (guru) agar dapat dan membentuk guru yang kompetensi dan kreatif

- b. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi peneliti, khususnya dalam proses prosedur kegiatan penelitian yang bersifat ilmiah.
2. Manfaat praktis
- a. Diharapkan menjadi masukan bagi guru ekonomi di kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda, untuk dapat lebih meningkatkan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran di sekolah agar dapat memotivasi peserta didik khususnya pelajaran Ekonomi.
  - b. Diharapkan menjadi bahan masukan bagi kepala sekolah SMA Negeri 1 Silinda, untuk dapat lebih meningkatkan profesionalisme tenaga pengajarnya sehingga menghasilkan output pendidikan yang berkualitas.
  - c. Semoga menjadi bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat lebih mendalami permasalahan yang ada, dengan judul yang sama namun lokasi yang berbeda untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih memuaskan..

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Kreativitas Guru**

###### **2.1.1.1 Pengertian Kreativitas Guru**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas diartikan sebagai “kemampuan untuk menciptakan” atau “daya cipta” dan perihal berkreasi. Dengan demikian arti kreativitas dapat juga diartikan secara global dapat juga menyangkut pada hal sesuatu yang penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Kreativitas juga berpengaruh dan berpotensi yang ada dalam diri manusia yang dapat dimanfaatkan untuk mengubah kehidupan. Dalam kreativitas kemampuan untuk menciptakan hal-hal sesuatu yang baru dan daya-tarik yang belum pernah ada sebelumnya.

Menurut Agnes Indra E 2006 dalam (Yurniati et al., n.d. 2019) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran kreatif seringkali lebih banyak menumbuhkan aktivitas fisik dan diskusi. Kreativitas dilakukan di sekolah dalam bentuk pelatihan keterampilan. Artinya, dari pembelajaran praktik, siswa dilatih untuk menguasai keterampilan yang sesuai. Proses pemberian keterampilan tentu tidak instan tetapi membutuhkan evaluasi dan pelatihan. Menurut Mulyasa dalam (Adirestuty, 2017) Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses

kreativitas tersebut. Kreativitas adalah proses meningkatkan keterampilan dan bekerja menjadi lebih baik.

Menurut Mulyasa dalam (Firtranty Adirestuty, Eri Wirandana, 2016) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks dan menimbulkan berbagai perbedaan pandangan, yang terletak pada bagaimana kreativitas itu di definisikan. Pada mulanya, kreativitas dipahami sebagai proses berpikir dengan menggunakan teknik-teknik berpikir kreatif, namun dalam perkembangan selanjutnya, kreativitas diartikan sebagai proses menggunakan imajinasi dan keahlian untuk melahirkan gagasan baru, asli, unik, berbeda atau bermanfaat. Definisi yang lebih ilmiah menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu pertimbangan subjektif mengenai kebaruan dan nilai dari perilaku individu atau kolektif.

Berdasarkan pendapat diatas seorang guru perlu menyempurnakan kreativitasnya setiap hari untuk mendukung pembelajaran. Guru harus dapat menghindari perannya yang masih mendominasi proses pembelajaran, dalam hal ini dapat menimbulkan kurangnya kreatif dan perilaku serta sikap siswa untuk mengikuti pembelajaran, sebaliknya perlu mengarahkan serta menimbulkan rasa partisipasi dan perilaku aktif siswa dalam pelaksanaan belajar dan mengajar.

#### **2.1.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Semua manusia memiliki kreativitas dan potensinya masing-masing serta hal ini dapat dikatakan sebagai hasil yang baru, inovasi, cipta, daya, kreasi, cara serta kemampuan yang dimiliki oleh individu, kreativitas juga dapat mejadi penunjang hidup, mempermudah hidup serta dapat menjadi manfaat bagi orang.

Tetapi dibutuhkan kondisi-kondisi eksternal (dari lingkungan) maupun kondisi internal (Pribadi) agar dapat munculnya karya-karya kreatif yang bermakna bagi individu serta masyarakat, serta adanya kemampuan yang dimiliki yakni minat, sikap dan bakat dan positif yang tinggi terhadap bidang pembelajaran dan kecakapan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang di berikan oleh guru.

Renanda (2014) cara menjadi orang kreatif yaitu:

1. Menggunakan semua panca indera dan mencari komunitas yang sportif
2. Mempunyai integritas serta selalu berpikir untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi banyak orang selalu bergaul dengan orang yang berpikir kreatif dan jangan pernah berhenti belajar dan eksplorasi diri
3. Belajar dan memperluas wawasan, *open-minded*, dan berkarya

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berperilaku berbuat sesuatu yang kreatif bukan lah yang asing bagi semua orang, meskipun pada kenyataanya banyak tantangan yang dihadapi.

### **2.1.1.3 Pengertian Guru**

Naim (2011) Guru berasal dari kata sansekerta, yaitu *Gu* yang bearti gelap *Ru* yang berati menghilangkan. Jadi “guru” berarti menghilangkan kegelapan. Artinya guru merupakan sosok yang sangat dibutuhkan dalam situasi kondisi “gelap”. Ia hadir untuk menghilangkan “kegelapan” yang dialami oleh masyarakat secara umum dan pelajar secara khusus. Kegelapan yang dimaksud adalah keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh para pelajar, kemudian

dilengkapi dan disempurnakan oleh sosok guru. Hal ini bukan berarti guru adalah figur maha tahu, tetapi sebagai fasilitator, inisiator, dan lainnya yang diberikan julukan kepada sosok guru.

Secara sederhana, guru adalah orang yang memberikan pengetahuan kepada siswa. Guru perlu memiliki komitmen yang tinggi, karena dengan komitmen yang tinggi kualitas layanan pembelajaran yang merupakan tugas pokok sebagai seorang guru akan tercapai dengan maksimal dalam membentuk karakter siswa yang lebih baik. Dengan demikian, komitmen guru dapat didefinisikan sebagai suatu tekad yang mengikat seorang guru untuk melakukan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik (Novan.A.W, 2012) dalam (Salsabilah et al., 2021).

Dalam konstitusi pendidikan dan kebudayaan dijelaskan, pemerintah menetapkan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang diatur dengan undang-undang. Dalam rangka menanamkan keimanan dan ketakwaan serta nilai-nilai kebaikan pada siswa, peran guru sebagai penggerak motivator siswa sangat berpengaruh. Butuh kepribadian yang hebat, baik dari segi psikis maupun fisik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang guru dan tenaga pendidik pasal 1 ayat (1) Guru adalah pendidik profesional dengan tugas pertama mendidiki, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

bahwa guru adalah orang yang kompeten dan bertanggung jawab atas pendidikan siswa, baik secara individu maupun klasikal, di sekolah dan di luar sekolah. Artinya, semua perilaku siswa di dalam atau di luar sekolah harus selalu dipantau oleh gurunya. Menurut Ngalm dalam (El Fiah & Purbaya, 2017) menyatakan Guru yang dapat memahami kesulitan siswa dalam hal belajar dan kesulitan lain di luar masalah belajar, terutama yang dapat menghambat aktivitas belajar siswa. Dia mengatakan perubahan perilaku yang relatif permanen yang terjadi sebagai hasil dari pelatihan atau pengalaman.

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa guru adalah seorang pendidik serta tokoh dan panutan bagi anak didik yang bertanggung jawab untuk membimbing dan mendidik anak didik secara individu maupun klasikal dan di dalam kelas atau di luar kelas dengan tujuan untuk menghantarkan anak didik kehidupan yang kreatif, inovatif serta *open miend* secara yang lebih baik. Sebagai seorang guru harus mempunyai standar kualitas serta bertanggung jawab, berwibawa, dan mandiri.

#### **2.1.1.4 Indikator Kreativitas Guru**

Pada hakikatnya, mengajar jika dilakukan dengan baik telah dikatakan kreatif. Kunci keberhasilan pengembangan kreatif itu terletak pada mengajar dengan kreatif dan efisien dalam interaksi yang kondusif. Hal ini tidaklah mudah dan dibutuhkan keahlian dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai apa yang diharapkan.

Menurut Guilford dalam (Azhari 2013) “kemampuan berpikir kreatif meliputi empat kriteria, antara lain kelancaran, kelenturan, keaslian dalam berpikir

dan elaborasi atau keteperincian dalam mengembangkan gagasan”. Kriteria kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat diuraikan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Kelancaran dalam berpikir merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan dan jawaban penyelesaian dan suatu masalah yang relevan, arus pemikiran lancar. Guru tidak kehabisan ide atau jawaban ketika mengajar dan membimbing siswa. Guru juga mampu menciptakan banyak ide seperti menggunakan media yang lain ketika media yang hendak digunakan tidak dapat dipakai sehingga tetap melanjutkan pembelajaran walaupun terjadi hambatan atau gangguan. Guru mampu memberikan banyak jawaban yang dapat membuat siswa mengerti ketika siswa terus-menerus bertanya
2. Kelenturan (fleksibilitas) dalam berpikir merupakan kemampuan untuk memberikan jawaban/gagasan yang seragam namun arah pemikiran yang berbeda-beda mampu mengubah cara atau pendekatan dan dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang tinjauan. Guru mampu memahami kemampuan setiap siswanya yang berbeda-beda, biasanya guru mengajar hanya menjelaskan materi dan kurang peduli terhadap siswa maka guru yang kreatif dapat membuat siswa menjadi mengerti terhadap apa yang sedang diajarkan.
3. Keaslian (orisinalitas) merupakan kemampuan melahirkan ungkapan yang baru, unik dan memikirkan cara yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang diberikan kebanyakan orang. Biasanya guru

hanya membuka pelajaran dengan salam kemudian langsung menjelaskan materi maka guru tersebut selain memberikan salam juga memberikan *games* sebagai pembuka pelajaran.

4. Keterperincian (elaborasi) dalam berpikir merupakan kemampuan untuk memperkaya, mengembangkan menambah suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan. Guru harus mampu menarik perhatian siswa ketika mengajar. Jika biasanya guru ceramah kemudian tugas guru melakukan hal lain misalnya sesudah ceramah guru memberikan *games*. Kemudian untuk menarik perhatian siswa guru memberikan contoh nyata yang dapat dilihat dan di pegang siswa. Guru tidak selalu menggunakan metode ceramah misalnya hari ini ceramah, pertemuan berikutnya diskusi dan ceramah atau presentasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif dapat dijadikan indikator dalam menilai kemampuan berpikir kreatif seseorang. Kemudian menurut Brown dalam (Asiah 2020), guru-guru kreatif dalam pembelajaran yakni yang melaksanakan pembelajaran dengan mengoptimalkan ilmu dan keahliannya disebut sebagai *Teacher Scholar*.

Karakteristik seorang *Teacher Scholar* itu adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengekspos siswa pada hal-hal yang bisa membantu mereka dalam belajar.
2. Mampu melibatkan siswa dalam segala aktivitas pembelajaran.
3. Mampu memberikan motivasi kepada siswa.
4. Mampu mengembangkan strategi pembelajaran.
5. Mampu menciptakan pembelajaran yang *joyful* dan *meaningful*.
6. Mampu berimprovisasi dalam proses pembelajaran.

7. Mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif.
8. Mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar yang variatif.
9. Mampu menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran.

Selanjutnya menurut Uno dan Mohamad ciri-ciri guru kreatif (Andhika, 2020) dapat dilihat sebagai berikut.

1. *Person*

- a) Mampu melihat masalah dari segala arah.
- b) Hasrat ingin tahu besar.
- c) Terbuka terhadap pengalaman baru.
- d) Suka tugas yang menantang wawasan luas.
- e) Menghargai karya orang lain proses.

Kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai “*creativity is a process manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking*”.

Dalam proses kreativitas ada 4 tahap, yaitu:

- a) Tahap pengenalan : merasakan ada masalah dalam kegiatan yang dilakukan;
- b) Tahap persiapan : mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu;
- c) Tahap Verifikasi : tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas.

2. *Product*

Dimensi product kreativitas digambarkan sebagai berikut “*creativity to bring something new into existence*” yang ditunjukkan dari sifat:

- a) Baru, unik, berguna, besar dan bernilai;
- b) Bersifat heuristik, menampilkan metode yang masih belum pernah/ jarang dilakukan sebelumnya.

### 3. *Press* atau Dorongan

Ada beberapa faktor pendorong kreativitas, yaitu:

- a) Faktor pendorong terdiri dari kepekaan dalam melihat lingkungan; kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak; komitmen kuat untuk maju dan berhasil; optimis dan berani ambil resiko yang buruk sekalipun; ketekunan untuk berlatih; hadapi masalah sebagai tantangan; dan lingkungan yang kondusif, tidak kaku dan otoriter.
- b) Faktor penghambat dari kreativitas terdiri dari malas berfikir, bertindak, berusaha, dan melakukan sesuatu impulsif; anggap remeh karya orang lain; mudah putus asa; cepat bosan; tidak tahan uji; cepat puas; tidak berani tanggung resiko; tidak percaya diri; dan tidak disiplin.

Berdasarkan uraian di atas guru yang kreatif dapat disimpulkan bahwa guru berpikir lancar sehingga memiliki kemampuan menghasilkan berbagai ide dan membantu siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, guru mampu melakukan pendekatan pada siswa dan memberi pendapat yang berbeda dari orang lain, guru mampu menciptakan metode mengajar yang unik guru mampu menerapkan media pembelajaran yang menarik melalui bahan ajar yang variatif dan guru senantiasa menciptakan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar.

### 2.1.1.5 Peran Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi

Menurut Sardiman dalam (Sundari 2017) peran guru dalam belajar-mengajar yaitu

1. Informator Peran guru sebagai informator bahwa guru sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan, dan sumber informasi kegiatan akademik umum kepada siswanya. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan ataupun nilai-nilai kepada siswanya.
2. Organisator guru peran sebagai pengelola akademik, silabus, *workshop*, jadwal pelajaran, dan lain-lain. Komponen-komponen yang berkaitan dengan belajar mengajar, diorganisasikan demikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas, dan efesian dalam belajar pada diri siswa. Peran gurur dalam mengorganisasikan materi tercermin dalam pengelolaan kelas yang mencakup tata ruang kelas dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.
3. Motivator peran guru sebagai motivator penting dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika dalam proses pembelajaran. Peran guru sebagai Motivator sangat penting dalam interasksi belajar dan mengajar, karena esensi sebagai pendidik yang membutuhkan

- kemahiran sosial, menyangkut *performance* dalam arti personaliasi dan sosialisasi diri.
4. Pengarah/direktor peran guru sebagai pengarah/direktor harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai tujuan yang dicita-citakan seperti semboyan “handayani”.
  5. Inisiator dalam hal ini guru sebagai pencetus ide-ide dalam proses belajar. Ide-ide tersebut ide-ide kreatif dapat dicontoh oleh anak didiknya yang termasuk dalam lingkup semboyan “ing ngarso sung tulodo”.
  6. Transmitter dalam kegiatan ini guru akan juga bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan.
  7. Fasilitator guru berperan sebagai fasilitator akan memberi fasilitas dan kemudahan dalam proses belajar, misalnya dengan menciptakan suasana belajar serasi dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar mengajar akan berlangsung efektif. Hal ini bergayut dengan semboyan “Tut Wuri Handayani”.
  8. Mediator guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Misalnya menengahi atau memberikan jalan keluar tentang topik permasalahan dengan kegiatan diskusi peserta didik.
  9. Evaluator peran sebagai evaluator, guru menilai prestasi anak didik dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, terutama

yang menyangkut perilaku dan *values* dan yang ada masing-masing pelajaran.

Menurut Lukman Pardede dalam (Pardede et al.,2023) pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan untuk mempersiapkan peningkatan kualitas. Pendidikan juga dapat mewarnai pola hidup seseorang sesuai dengan tujuan pendidikan yang diberikan. Dengan bantuan pendidikan, kemajuan yang dicita-citakan masyarakat dapat terwujud. Guru memegang peran yang sangat penting dalam membangun dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru berusaha untuk merangsang minat siswa dalam belajar. Khususnya metode mengajar atau cara mengajar guru, pendekatan, sikap guru, mengetahui sifat siswa, hingga memberikan layanan sesuai dengan sifat masing-masing siswa. Guru harus menggunakan metode dan tujuan yang tepat dalam pembelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan (merupakan salah satu mata pelajaran wajib setiap jenjang persekolahan dan materinya perlu dipahami dengan baik, namun kenyataannya masih ada siswa yang.

#### **2.1.1.6 Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran**

##### **a) Metode Merangsang**

Kreativitas *Brainstorming*/curah pendapat adalah teknik yang mendorong orang-orang dalam suatu kelompok untuk menghasilkan ide-ide kreatif, bertukar ide dan mengungkapkan apa pun yang ada dalam pikiran mereka yang tampaknya relevan dengan masalah tertentu. Metode ini juga dapat dikatakan sebagai bentuk pengumpulan ide, pendapat, informasi, pengetahuan,

pengalaman dari seluruh siswa. Menggunakan curah pendapat, pendapat orang lain tidak ditanggapi. Tujuan dari brainstorming adalah untuk mengumpulkan (mengumpulkan) pendapat, informasi, pengalaman semua siswa yang sama atau berbeda. Curah pendapat digunakan untuk mengembangkan dan merangsang ide atau gagasan siswa. Guru menerapkan berbagai strategi yang merangsang kreativitas siswa. Misalnya, guru mengelompokkan siswa berdasarkan tempat mereka berada. Setelah itu, setiap siswa dalam kelompok mengungkapkan tempat yang mereka kunjungi (melihat, merasakan, dan terjadi). Peserta kemudian menyusun sebuah tulisan tentang lokasi. Metode curah pendapat dianggap sebagai metode kreatif karena membantu siswa untuk mengungkapkan dan mengungkapkan berbagai ide atau gagasan. Oleh karena itu, guru yang mengadopsi pendekatan ini dapat dikatakan terlibat dalam pembelajaran kreatif. Sebagaimana dikatakan Menurut Santrock dalam (Humaidi & Sain, 2020) salah satu tujuan penting pengajaran adalah membantu murid menjadi lebih kreatif. Strategi yang dapat mengilhami kreativitas murid antara lain brainstorming, memberi murid lingkungan yang memicu kreativitas, tidak terlalu mengatur murid, mendorong motivasi internal, mendorong pemikiran yang fleksibel dan menarik, dan memperkenalkan murid dengan orang-orang yang kreatif.

b) Mengkombinasikan Metode Pembelajaran

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diperlukan prosedur atau metode, dan prosedur atau metode ini merupakan langkah-langkah sistematis dalam proses pembelajaran. Proses atau pendekatan ini dapat berbeda dari satu proses pembelajaran ke proses pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, proses ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas atas tergolong kreatif. Hal ini dapat dibuktikan dengan menggunakan berbagai metode. Dengan menggunakan beberapa metode, pembelajaran akan lebih mudah mencapai tujuannya. Pendekatan yang berbeda dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, tepat sasaran, membantu dalam menyampaikan informasi, menarik dan mencegah peserta didik kejenuhan atau membosankan. Metode-metode yang dikembangkan oleh guru menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kreativitas guru dalam menggunakan metode dengan cara mengkombinasikan atau bervariasi metode yang ada dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Hebert dalam (Fitriyani et al., 2021) menjelaskan bahwa dalam mengkombinasikan penggunaan metode, dilihat kelebihan dan ketepatan penggunaan metode itu. Misalnya guru menyajikan materi

menulis laporan, metode yang dikombinasikan adalah tanya jawab, pembagian kelompok, curah gagasan, dan penugasan.

Lin dalam (Fitriyani et al., 2021) “menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif mengharuskan guru agar dapat memotivasi peserta didik dan memunculkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode dan strategi yang variatif misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah, dan sebagainya”. Dalam penggunaan satu atau beberapa metode, guru kreatif memperhatikan syarat-syarat antara lain;

- 1) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motivasi, minat, atau gairah belajar peserta didik.
- 2) Dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik
- 3) Dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mewujudkan hasil karyanya.
- 4) Dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar lebih lanjut.
- 5) Dapat melakukan proses pembelajaran dengan teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ialah metode tanya jawab, pembagian kelompok, karyawisata, demonstrasi, curah pendapat/gagasan, dan metode penugasan (resitasi). Senada dengan ungkapan Fitriyani dalam (Fitriyani et al., 2021) bahwa setiap metode pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan, oleh karena itu untuk saling menutupi diambil langkah untuk mengkombinasikan dengan metode yang sudah ada. Cara guru dalam mengkombinasikan beberapa metode seperti; metode tanya jawab dikombinasikan dengan metode kerja kelompok dan penugasan. Contoh lain adalah mengkombinasikan metode demonstrasi dengan kerja kelompok, dan penugasan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa guru melakukan kegiatan Belajar dengan cara yang kreatif. Proses kreatif mengembangkan metode Pembelajaran dengan menggabungkan beberapa metode yang ada. Dengan kata lain, guru menggunakan dan mengembangkan metode dengan Jadikan pembelajaran menyenangkan, menarik, dan dapat dicapai sasaran pembelajaran.

## **2.1.2 Motivasi Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan dan hasil yang di inginkan. Motivasi juga tidak terlepas dari kata motif, secara morfologi, menurut kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian motif adalah kata benda yang artinya pendorong, sedangkan motivasi adalah kata kerja yang artinya mendorong. Semua kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan manusia memiliki arah dan harapan. Siswa juga memiliki harapan untuk sukses dalam studi mereka. Motivasi adalah sesuatu yang berupa menggerakkan kepribadian siswa untuk melakukan kegiatan yang menunjang keberhasilan belajar. Motivasi berasal dari kata “motive” atau “gerak” yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya pemacu Afrinaldi dalam (Inda, 2019). Tidak jauh berbeda dengan pendapat sebelumnya Inda, (2019) menjelaskan bahwa motivasi berprestasi adalah sesuatu yang mengubah energi pribadi, tanda yang muncul dalam perasaan dan prestasi. Diinginkan sebagai bentuk prestasi yang tampak, untuk melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan yang dibutuhkan.

Menurut Ambarita & Siagian, 2022 motivasi belajar yang kuat cenderung akan terbentuk ketika ada tujuan yang ingin dicapai siswa. Tujuan umum individu dalam belajar salah satunya yakni mencapai cita-cita. Siswa yang memiliki tujuan atau cita-cita cenderung akan mampu mengerahkan energi dalam belajar sebagai upaya untuk mencapai cita-cita tersebut.

Sedangkan menurut Brunstein & Heckhausen dalam (Khiari 2017), “motivasi berprestasi adalah keadaan fisiologis atau mental yang diperlukan secara pribadi, untuk menjadi daya dorong untuk melakukan aktivitas, dengan pencapaian tertentu”.

Berdasarkan asumsi tersebut, motivasi berprestasi inilah yang menjadi dorongan pribadi untuk mencapai suatu tujuan. Ia menjadi faktor yang krusial, paling penting dalam pengajaran. Sardiman dalam (Widiyarti, 2019) menyatakan bahwa ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar untuk mencapai prestasi belajar yang baik, yaitu dengan:

1. Pemberian nilai, nilai berupa nilai hasil belajar;
2. Pemberian hadiah, pemberian ini dapat berupa moralitas dan materialitas
3. Kompetisi, yang secara tidak langsung dapat menimbulkan dorongan dalam diri seseorang untuk belajar lebih giat guna mendapatkan prestasi yang diinginkan oleh seseorang yang sedang belajar.
4. *Ego-involvement*, kompetisi akan membuat ego seseorang untuk belajar lebih tinggi serta keterlibatan untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi.
5. Pemberian tes, yang dapat melatih siswa untuk mengingat, menjawab pertanyaan dan mengasah kemampuan belajarnya.
6. Mengetahui hasilnya, setelah mengikuti tes, segera mengeluarkan hasilnya akan meningkatkan motivasi siswa untuk berlatih terus menerus.
7. Pujian, yang sangat membantu dalam meningkatkan motivasi siswa setelah mengetahui hasil tes yang telah dilakukan, apakah hasilnya memuaskan atau tidak.

8. Punishment, apabila belum berhasil mendapatkan prestasi yang diinginkan, punishment dapat memberikan cambuk tersendiri bagi siswa untuk lebih giat belajar.
9. Keinginan untuk belajar, siswa tidak keberatan untuk memulai suatu proses belajar.
10. Minat, minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu sangat diperlukan dalam menumbuhkan motivasi berprestasi.

Menurut Robbins dalam (Irivani & Fauzi, 2018) “menyatakan motivasi sebagai proses yang menyebabkan (*intensity*), dalam (*direction*), dan usaha terus menerus (*persistence*) individu menuju pencapaian tertuju”

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, disimpulkan bahwa Motivasi adalah dorongan dan semangat yang menggerakkan untuk memungkinkan dia bertindak sesuai dengan apa menurutnya. Jadi motivasi belajar adalah semacam dorongan dari hati sendiri atau dari luar hal-hal yang membuat siswa senang belajar dan Kemampuan untuk memecahkan masalah dalam belajar

### **2.1.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Faktor-faktor Motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

#### **a. Motivasi intrinsik**

Menurut Azizah (2018) “mengemukakan bahwa motivasi intrinsik berpengaruh secara positif dan linier terhadap hasil belajar di mana semakin tinggi motivasi intrinsik maka akan semakin tinggi hasil belajar peserta didik. Menurut Sardiman dalam (Fadjriah Hapsari, Laila Desnaranti & 2021) “motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu”.

Menurut Djamarah, Reid dalam (Mayliana & Sofyan, 2013) mengatakan motivasi intrinsik sebagai hasrat untuk memulai tugas yang berakar dari dalam diri individu. Motivasi intrinsik adalah hasil dari minat pada subjek. Dengan kata lain, itu adalah kegembiraan dan kepuasan dalam melakukan sesuatu. Aktivitas yang dimotivasi secara intrinsik tidak hanya bertujuan untuk hadiah eksternal, tetapi juga aktivitas itu sendiri. Sederhananya, motivasi intrinsik mengacu pada motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi keuntungan diri sendiri untuk menerima imbalan karena menginginkannya. Bagaimanapun, setiap kali itu terjadi, peserta didik akan salah menempatkan waktu mereka. Mereka akan fokus pada tugas tanpa membiarkan gangguan apa pun menjauhkan mereka dari apa yang mereka lakukan.

#### b. Motivasi Ekstrinsik

Menurut Sardiman dalam (Kusnandar et al.,2020) “mengatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar”.

Menurut Suhardi dalam (Septianti & Frastuti, 2019) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya pengaruh dari luar diri seorang tersebut. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari pengaruh beberapa jenis insentif eksternal, yang berbeda dari keinginan untuk belajar demi kepentingannya sendiri atau dalam tugas. Banyak sumber motivasi ekstrinsik tidak dapat diakses oleh pengaruh guru: misalnya, keinginan siswa untuk menyenangkan beberapa figur otoritas lain seperti orang tua, keinginan mereka untuk berhasil dalam ujian internal, atau pengaruh kelompok sebaya.

Darsono dalam (Emda 2018) faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu

1. Cita-cita adalah sesuatu target yang ingin dicapai. Target ini diartikan sebagai tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang. Munculnya cita-cita seseorang disertai dengan perkembangan akar, moral kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan yang juga menimbulkan adanya perkembangan kepribadian;
2. Setiap siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda. Hal ini diukur melalui taraf perkembangan berpikir siswa, dimana siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit tidak sama dengan siswa yang sudah sampai pada taraf perkembangan berpikir rasional. Siswa yang merasa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu, maka akan mendorong dirinya berbuat sesuatu untuk dapat mewujudkan tujuan yang ingin diperolehnya dan sebaliknya yang merasa tidak mampu akan merasa malas untuk berbuat sesuatu;
3. Kondisi siswa dapat diketahui dari kondisi fisik dan kondisi psikologis, karena siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Kondisi fisik siswa lebih cepat diketahui daripada kondisi psikologis. Hal ini dikarenakan kondisi fisik lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologis;
4. Kondisi lingkungan merupakan unsur yang datang dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan fisik sekolah, sarana dan prasarana perlu ditata dan dikelola agar dapat menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman untuk belajar. Kebutuhan emosional psikologis juga perlu mendapat perhatian, misalnya kebutuhan rasa aman, berprestasi, dihargai, diakui yang harus dipenuhi agar motivasi belajar timbul dan dapat dipertahankan;
5. Unsur-unsur dinamis adalah unsur-unsur yang keberadaannya didalam proses belajar tidak stabil, kadangkala kuat, kadangkala lemah dan bahkan hilang sama sekali misalnya gairah belajar, emosi siswa, dan lain-lain. Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan selama proses belajar, kadang-kadang kuat atau lemah;
6. Upaya guru hendak diukur, mengidentifikasi karakteristik (sifat-sifat khas) orang yang hendak diukur, dan menetapkan prosedur yang hendak dipakai untuk dapat memberikan angka-angka pada karakteristik tersebut.

Berdasarkan interpretasi pendapat para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi

belajar siswa. Faktor tersebut bisa berasal dari siswa itu sendiri Misalnya, kondisi fisik dan mental siswa, kemampuan siswa, dll. faktor eksternal yang dapat mempengaruhi motivasi Pembelajaran siswa meliputi lingkungan sekolah, keluarga, guru, Fasilitas belajar dan sosialisasi.

### **2.1.2.3 Indikator Motivasi Belajar**

Menurut Raymond dan Judith dalam (Syafi'i 2018) indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Menghargai dan menikmati aktivitas belajar
- b. Senang memecahkan persoalan-persoalan dalam belajar
- c. Tertarik untuk selalu belajar yang menunjukkan kepada arah yang positif
- d. Senang melakukan hal-hal yang membimbingnya kepada sesuatu
- e. Selalu menginginkan sesuatu yang sulit.

Menurut Sardiman dalam (Mayliana & Sofyan, 2013) mengungkapkan ciri-ciri adanya motivasi pada diri seseorang sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu lama tidak pernah berhenti sebelum selesai),
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya)
- c. Minat menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah "untuk orang dewasa" misalnya masalah agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindakan kriminal, amoral dan sebagainya.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- f. Tidak mudah melepaskan yang diyakin dan senang memecahkan soal-soal

Menurut Hamzah B. Uno dalam (Ahmad Afif, Al-Fatih Bau Makkulau 2016) yaitu ciri-ciri dari Motivasi belajar seseorang:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam pembelajaran
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Dalam pendapat para ahli maka penulis dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri motivasi belajar sangat penting dalam sebuah kegiatan belajar dan mengajar, yang akan mengakibatkan hasil yang baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas dan selalu aktif.

## 2.2. Penelitian Relevan

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Relevan**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Tahun</b>	<b>Hipotesis</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
Arnawati	2018	Pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai T.A 2018/2019	Hasil penelitian menunjukkan Bahwa variabel kreativitas guru dengan motivasi belajar peserta didik yang dihitung dengan korelasi cukuplah besar yakni 0,627 atau 62,7%. Hal ini berarti ada hubungan positif dan signifikan antara kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi dan motivasi belajar peserta didik. Hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikan 0,000 jauh dibawah 0,05 maka korelasi antar kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi dengan motivasi belajar peserta didik sangatlah jelas. Dengan kata lain semakin tinggi kreativitas guru

Rosi	2021	<p>Pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik di MA Darussalam Pakong Modung Bangkalan T.A 2021/2022</p> <p>Pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran IPS dan motivasi belajar siswa terhadap hasil</p>	<p>semakin tinggi pula motivasi belajar peserta didik.</p> <p>Hasil penelitian ini dan pembahasan variabel kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi maka terhadap motivasi peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan hasil uji <math>t_{hitung}</math> pada variabel kreativitas guru diperoleh <math>t_{hitung}</math> Sebesar <math>6,646 &gt; t_{hitung}</math> <math>1,666</math> dengan nilai signifikan sebesar <math>0,000 &lt; 0,05</math> maka <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik di MA Darussalam Pakong Modung Bangkalan.</p> <p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ips berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa nilai <math>t_{tabel} &gt; t_{hitung}</math> (<math>2,432 &gt; 1,672</math>) dan hasil signifikansi <math>0,001 &lt; 0,05</math>, motivasi belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil signifikansi <math>t_{hitung}</math>. <math>t_{tabel}</math> (<math>1,846 &gt; 1,672</math>) dan nilai signifikanai <math>0,002 &lt; 0,05</math>. kemudian hasil</p>
------	------	--	---

Santa Riama Sigalingging	2021	belajar siswa kelas Ix selama pandemi covid-19 di SMP Negeri 1 Laeparira T.A 2021/2022	perhitunga Uji Simultan (Uji-F) diperoleh $> (31,060 > 3,16)$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ . Terdapat hubungan positif dan signifikan Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ips dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar siswa dengan hasil persamaan regresi, $Y= 86,114 + 0,299 X1 + 0,078 X2$ dan koefisien determinasi $0,042$ atau $4,02\%$ . Maka disimpulkan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah berarti.
--------------------------	------	--	--

(Sumber : Diolah Peneliti)

### 2.3 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini ada dua hal yang terfokus, yaitu kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi dan motivasi belajar peserta didik di Kalas X IPS SMA Negeri 1 Silinda. Untuk penjelasan rumusan masalah ini telah dipaparkan pada bab pertama, Peneliti menggunakan teori motivasi belajar peserta didik serta kreativitas guru, Kreativitas merupakan suatu kemampuan menciptakan hal-hal yang baru dan yang lebih unik yang bermanfaat bagi kehidupan.

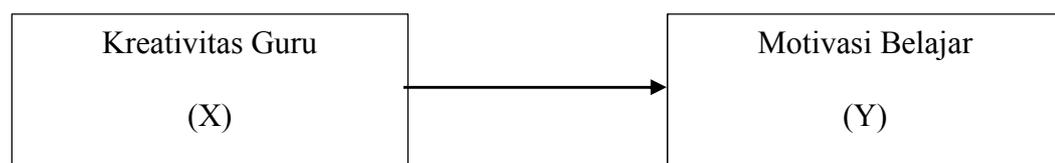
Kreativitas guru adalah kemampuan seseorang pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru serta mampu mengembangkan hal-hal yang sudah ada dalam konsep belajar mengajar, yang dimana dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki motivasi untuk belajar, untuk

itu guru dituntut atau ditekankan agar memiliki skill kreativitas yang tinggi agar siswa dapat belajar dengan baik serta mendapatkan hasil yang bagus.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan yang muncul dalam diri atau individu yang membuat atau mendorong individu melakukan tindakan. Motivasi ditandai dengan adanya dorongan-dorongan yang timbul dari diri seseorang dan adanya suatu reksi-reksi untuk mencapai sebuah tujuan.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih terdorong untuk belajar seperti ilmu Pengatahuan sosial atau ekonomi sehingga prestasi atau hasil belajar yang didapat sesuai dengan yang diharapkan. Tanpa adanya suatu motivasi, peserta didik cenderung kurang bersemangat untuk belajar. Tetapi jika seorang peserta didik memiliki motivasi yang tinggi tentunya masalah yang ada dapat di cari solusinya serta dapat terselesaikan dengan baik. Dalam hal ini juga peserta didik yang selalu aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat serta mampu mempertahankanya, menyimpulkan pelajaran, mencatat, menyelesaikan tugas-tugas dan evaluasi sesuai dengan tuntutan pelajaran.

Dalam penelitian kali ini peneliti akan penelitian yang lebih jauh mengenai pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Silinda.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

*(Sumber : Olahan Peneliti)*

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan peneliti dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_0$  : Terdapat pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda Tahun Ajaran 2022/2023.

$H_1$  : Tidak terdapat pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda Tahun Ajaran 2022/2023.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda yang berlokasi di jalan. Besar Gunung Mariah Silinda Kecamatan. Silinda, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara.

##### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester genap pada bulan juni tahun ajaran 2022/2023 Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Silinda.

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.2.1 Populasi Penelitian**

Menurut Martono dalam (Muchtar & Rahmidani, 2018) menyatakan bahwa “Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit dan individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini pada seluruh siswa kelas X IPS tahun ajaran 2022/2023 di SMA Negeri 1 Silinda dengan jumlah siswa 69 Peserta didik.

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jurusan	Jumlah
1	X	IPS 1	35 Siswa
2	X	IPS 2	34 Siswa
Jumlah			69 Siswa

(Sumber: SMA Negeri 1 Silinda)

### 3.2.2 Sampel Penelitian

Penarikan sampel penelitian yang menggunakan sampel secara *total sampling*. Menurut Arikunto dalam (Muchtar & Rahmidani, 2018) menyatakan bahwa Penentuan pengambilan sampel apabila kurang dari 100, lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian polulasi. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda yang berjumlah 69 peserta didik maka sampel penelitian berjumlah 69 peserta didik.

**Tabel 3.2 Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jurusan	Jumlah
1	X	IPS	69 siswa
Jumlah			69 Siswa

(Sumber : SMA Negeri 1 Silinda)

### 3.3 Variabel dan Desain Penelitian

#### 3.3.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Moto, 2019) menyatakan bahwa "Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya." Identifikasi variabel penelitian ini ada dua

yaitu, variabel bebas atau *Independent variabel (X)* (kreativitas guru dalam mengelola pembelajar ekonomi) dan variabel terikat atau *dependent variabel (Y)* (motivasi belajar peserta didik).

Kedua variabel tersebut akan diukur berdasarkan instrument masing-masing variabel. Hasil data yang diperoleh dari kedua variabel dapat dianalisis melalui menguji hipotesis melalui penelitian kuantitatif dengan bantuan program *SPSS 22*.

### **3.3.2 Definisi Operasional**

Untuk mengatur variabel secara kumulatif maka perlu diberi definisi Operasional sebagai berikut.

#### **1) Kreativitas Guru**

Kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran yaitu suatu kemampuan guru untuk meningkatkan gagasan-gagasan, atau ide-ide yang dimiliki oleh guru dalam hal ini juga dapat menciptakan kegiatan belajar yang sangat beragam sehingga dapat memenuhi berbagai tingkat kemampuan belajar siswa serta cara belajar siswa. Variabel ini dapat diukur dari indikator.

1. Kelancaran
2. Fleksibilitas
3. Orisinalitas
4. Elaborasi

#### **2) Motivasi belajar**

Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dan

dapat memberikan arah kegiatan, sehingga dapat mencapai tujuan proses belajar. Dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan rasa ingin tau, terhadap sesuatu yang belum diketahui atau belum dipelajari oleh siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar. Sikap seperti itulah yang mendasari dan mendorong siswa kearah yang baik dan lebih giat dalam belajar. Variabel ini dapat diukur dari indikator.

1. Menghargai dan menikmati aktivitas belajar
2. Senang memecahkan persoalan-persoalan dalam belajar
3. Tertarik untuk selalu belajar yang menunjukkan kepada arah yang positif
4. Senang melakukan hal-hal yang membimbingnya kepada sesuatu
5. Selalu menginginkan sesuatu yang sulit

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen disertai dengan bukti yang akurat dari sumber informasi khusus yang akan dijadikan bukti suatu saat. Pada saat ini panneliti memperoleh informasi berupa data yang tersedia di SMA Negeri 1 Silinda daftar jumlah kelas, jumlah siswa serta daftar kumpulan nilai siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Silinda T.A 2022/2023.

#### **3.4.2 Kuesioner (Angket)**

Menurut Sugiyono dalam (Indriani, 2021) menyatakan bahwa “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk

dijawabnya.” Lembar angket pada penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari beberapa butir-butir pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengaruh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik. Setiap soal akan diberi alternatif jawaban dengan indeks nilai sebagai berikut ini:

1. Selalu (SL) = 4 Skor
2. Sering (SR) = 3 Skor
3. Kadang-kadang (KD) = 2 Skor
4. Tidak Pernah (TP) = 1 skor

Dalam penelitian ini menguji instrument dan angket kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 3.4 Lay Out Angket**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Kreativitas Guru (X)	Kelancaran	• Menghasilkan banyak gagasan	1,2
		• Tidak kehabisan ide dalam mengajar	3,4
• Pemanfaatan media		5,6	
• Tidak kehabisan jawaban untuk siswa		7,8	
	Fleksibilitas	• Memberi gagasan dari beragam sudut pandang • Penyelesaian masalah dari beragam sudut	9,10

		<p>pandang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami kemampuan siswa</li> </ul>	<p>11,12, 13</p> <p>14,15, 16</p>
	Orisinalitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melahirkan ungkapan yang unik</li> <li>• Mengajar dengan metode yang variatif</li> </ul>	<p>17,18, 19,20 21,22, 23</p>
	Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menarik perhatian siswa ketika mengajar</li> <li>• Memberi contoh nyata dan studi kasus</li> </ul>	<p>24,25 26</p> <p>27,28, 29,30</p>
Motivasi Belajar (Y)	Menghargai dan menikmati aktivitas belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rajin belajar</li> <li>• Menghargai guru ketika mengajar</li> <li>• Hadir tepat waktu</li> </ul>	<p>1,2 3,4</p> <p>5,6</p>
	Senang memecahkan persoalan-persoalan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suka berlatih</li> <li>• Senang tantangan</li> </ul>	<p>7,8,9, 10,11,12</p>
	Tertarik untuk selalu belajar yang menunjukkan kepada arah yang positif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senang akan hal baru</li> <li>• Senang mencari informasi baru</li> </ul>	<p>13,14,15, 16,17,18</p>

	Senang melakukan hal-hal yang membimbingnya kepada sesuatu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suka bertanya</li> <li>• Suka dibimbing</li> <li>• Suka menelurusi hal baru</li> </ul>	19,20 21,22 23,24
	Selalu menginginkan sesuatu yang sulit.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suka tantangan</li> <li>• Rasa ingin tahu yang tinggi</li> </ul>	25,26, 27,28, 29,30

(Sumber: Diolah Peneliti)

### 3.5 Uji Instrumen Penelitian

Uji penelitian instrumen dilakukan di kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangun Purba Deli Serdang dengan alasan bahwa karakteristik sampel penelitian setara dengan pelaksanaan penelitian dengan indikator kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar peserta didik.

### 3.6 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.6.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto dalam (Ono, 2020) menyatakan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen”. Uji validitas atau uji kesahihan butir sebuah item pertanyaan dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika memiliki tingkat korelasi yang tinggi terhadap skor total item. Kemudian hasil  $r$  hitung dikonsultasikan dengan  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 95% ( $\alpha=5\%$  jika didapatkan harga  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  maka butir

instrumen dapat dikatakan valid, sebaliknya jika harga  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  maka dikatakan bahwa instrumen tidak valid. Maka setelah menggunakan rumu  $N = 30$  dan signifikasi 5%.

Uji coba kevaliditan pertanyaan angket penelitian. Untuk mencoba kevaliditan pertanyaan pada angket maka peneliti melakukan uji coba pada tanggal 4 Mei 2023 kepada peserta didik kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangun Purba yang berlokasi di Deli Serdang yang berjumlah 69 peserta didik.

Kemudian untuk mencari r tabel maka menggunakan rumus  $N = 30$  dan signifikasi 5% maka didapat jumlah tabel statistik  $r_{\text{tabel}}$  pada uji penelitian adalah sebesar  $= 0,234$ . Adapun hasil uji validitas pertanyaan angket variabel Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi pada kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangun Purba berjumlah 69 peserta didik. Adapun hasil uji validitas pada variabel Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi di Kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangun Purba**

No. Butir instrumen	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,559	0,234	Valid
2	0,520	0,234	Valid
3	0,626	0,234	Valid
4	0,522	0,234	Valid
5	0,611	0,234	Valid
6	0,469	0,234	Valid

7	0,586	0,234	Valid
8	0,225	0,234	Tidak Valid
9	0,548	0,234	Valid
10	0,569	0,234	Valid
11	0,580	0,234	Valid
12	0,493	0,234	Valid
13	0,513	0,234	Valid
14	0,523	0,234	Valid
15	0,404	0,234	Valid
16	0,529	0,234	Valid
17	0,557	0,234	Valid
18	0,436	0,234	Valid
19	0,387	0,234	Valid
20	0,486	0,234	Valid
21	0,449	0,234	Valid
22	0,227	0,234	Tidak Valid
23	0,231	0,234	Tidak Valid
24	0,394	0,234	Valid
25	0,377	0,234	Valid
26	0,319	0,234	Valid
27	0,362	0,234	Valid
28	0,559	0,234	Valid
29	0,536	0,234	Valid
30	0,522	0,234	Valid

(Sumber: Diolah Peneliti dari SPSS 22)

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas Kreativitas Guru dalam mengelola Pembelajaran Ekonomi diketahui 3 angket dalam keadaan tidak valid maka jumlah angket yang valid sebanyak 27 angket.

Adapun hasil uji validitas pertanyaan angket variabel Motivasi Belajar Peserta didik pada kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangun Purba berjumlah 69 peserta didik. Adapun hasil uji validitas pada variabel Motivasi Belajar Peserta didik sebagai berikut.

**Tabel 3.6 Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar Peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangun Purba**

No Butir Instrumen	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,222	0,234	Tidak Valid
2	0,685	0,234	Valid
3	0,680	0,234	Valid
4	0,468	0,234	Valid
5	0,594	0,234	Valid
6	0,495	0,234	Valid
7	0,664	0,234	Valid
8	0,617	0,234	Valid
9	0,518	0,234	Valid
10	0506	0,234	Valid
11	0,394	0,234	Valid
12	0,537	0,234	Valid
13	0,586	0,234	Valid
14	0,635	0,234	Valid

15	0,595	0,234	Valid
16	0,496	0,234	Valid
17	0,463	0,234	Valid
18	0,470	0,234	Valid
19	0,354	0,234	Valid
20	0,449	0,234	Valid
21	0,478	0,234	Valid
22	0,445	0,234	Valid
23	0,449	0,234	Valid
24	0,459	0,234	Valid
25	0,476	0,234	Valid
26	0,223	0,234	Tidak Valid
27	0,390	0,234	Valid
28	0,227	0,234	Tidak Valid
29	0,484	0,234	Valid
30	0,422	0,234	Valid

(Sumber: Diolah Peneliti dari Spss 22)

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas Motivasi Belajar Peserta didik diketahui 3 angket dalam keadaan tidak valid maka jumlah angket yang valid sebanyak 27 angket.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Riduwan (2010) uji reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu rumus matematis yang digunakan untuk menguji tingkat reliabilitas ukuran, dimana suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) bila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau

lebih. Namun menurut Sugiyono dalam (R.Ratika Zahra 2018) Instrumen dinyatakan reliabel bila koefisin reliabilitas minimal 0,6. Untuk mempermudah perhitungan uji validitas dan uji reliabilitas, maka penuliis menggunakan program *Microsoft Excel* dan *SPSS Statistics (Statistical Program of Social Science)* 22.

**Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi Kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangun Purba**  
**Uji Reliabilitas Variabel X Kreativitas Guru**

Cronbach's Alpha	N of Items
.869	30

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Berdasarkan uji reliabilitas Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi dalam tabel diatas yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Bangun Purba Pada Tanggal 4 Mei 2023, diperoleh nilai Cronbach's Alph sebesar 0,869 lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,234), maka data tersebut dinyatakan reliabel. Sedangkan hasil uji reliabilitas Motivasi Belajar Peserta didik Kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangun Puba dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Peserta Didk Kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangun Purba**  
**Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar Peserta didik**

Cronbach's Alpha	N of Items
.889	30

(Sumber: Diolah Peneliti dari Spss 22)

### **3.7 Uji Prasyarat Data**

#### **3.7.1 Uji Normalitas**

Untuk menghindari kesalahan dalam penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal sempurna) maka dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan rumus uji *Kolmogorof-Smirnov*. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan SPSS versi 22. Apabila jumlah perhitungan  $> 0,05$  maka dinyatakan normal, sebaliknya jika jumlah perhitungan  $< 0,05$  maka dinyatakan distribusi tidak normal.

#### **3.7.2 Uji Linearitas**

Uji linearitas ini untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear diantara variabel yang ada, hal ini dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi linearitasnya. Apabila nilai signifikansi linearitas yang diperoleh  $> 0.05$  maka artinya terdapat hubungan linear diantara variabel yang ada. Akan tetapi jika nilai signifikansi linearitas yang diperoleh  $< 0.05$  maka berarti tidak terdapat hubungan linear diantara variabel yang ada Sugiyono dan Susanto dalam (Syamsurizal 2022 :322) Untuk melakukan uji linearitas ini peneliti menggunakan *SPSS*.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Suatu proses analisis data yang diperlukan untuk suatu teknik atau metode untuk memperoleh data atau kesimpulan yang tepat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam uraian selengkapnya tentang analisis teknik data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikutnya.

### 3.8.1 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen (Y) apabila nilai variabel independen (X) mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, apakah positif atau negative. Sugiyono dalam (Nanincova, 2019) Hal yang perlu diketahui adalah persamaan garis regresi sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila X=0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

Selanjutnya, koefisien-koefisien regresi a dan b untuk regresi linier dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

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

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

Berdasarkan rumus regresi diatas, dapat dihitung koefisien a atau b terlebih dahulu. Jika dihitung koefisien b terlebih dahulu, maka selanjutnya koefisien a dapat dihitung dari koefisien b dengan rumus sebagai berikut :

$$a = Y - bY$$

### 3.8.2 Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut Ferdinand, dalam (Nanincova, N. 2019) koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besarnya kemampuan model regresi dalam menjelaskan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi atau adjusted R<sup>2</sup> antara nol dan satu. Nilai koefisien determinasi atau adjusted R<sup>2</sup> yang mendekati satu, yang artinya menunjukkan adanya pengaruh variabel bebas (X) yang besar terhadap variabel terikat (Y). Sebaliknya jika nilai koefisien determinasi atau adjusted R<sup>2</sup> semakin kecil atau mendekati nol, maka dapat dikatakan pengaruh variabel bebas (X) adalah kecil terhadap variabel terikat (Y).

### 3.8.3 Uji Keberartian Koefisien Regresi (Uji-t)

Uji t Menurut Priyastama dalam (Hadi et al., 2022) digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Serta dapat digunakan untuk menentukan uji hipotesis masing-masing variabel. Pengujian ini dilakukan untuk : Mengetahui hubungan signifikan pengaruh Materi Pembelajaran Kreatif ( X ) dan dan Hasil Belajar Siswa ( Y ). Jika signifikan 95% (  $\alpha = 0,05$  ) dengan dk = n-2 maka hipotesis dapat diterima dan berpengaruh parsial jika sebaliknya maka hipotesis dapat ditolak.

### 3.8.4 Uji Keberartian Regresi (Uji F)

Uji Statistik F merupakan uji untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersmaan terhadap variabel terikat. Cara mendeteksi uji statistik F dengan

melihat tingkat signifikansi 0,05 atau 5%. Jika nilai probabilitas  $< 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama antar variabel bebas dan variabel terikat. Jika nilai probabilitas  $> 0,05$  menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama antar variabel bebas dan variabel terikat.

