

Pengaruh Kreativitas Guru Ekonomi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie

Zakaria H. M. Yusuf¹, Eka Agustina² Fitri Nasaumi³

Pendidikan Ekonomi, Universitas Jabal Ghafur

Corresponding author³, email: fitrinasaumi45@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengaruh Kreativitas Guru Ekonomi dalam Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negei 1 Mila Kabupaten Pidie. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie yaitu sebanyak 159 siswa. Sampel diambil secara purposive yaitu siswa kelas XI IPS sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan software SPSS 20.0. Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan metode persamaan regresi linier sebagai berikut: $Y=a+ bX$. Hipotesis penelitian adalah kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Hasil analisis data diperoleh model persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 65,939 + 0,370X$. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 2,911 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien korelasi sebesar 49,60% yang menunjukkan bahwa kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran cukup kuat dalam mempengaruhi hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie.

Kata Kunci : *Kreativitas Guru, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar*

Abstract

The research entitled is The Effect of Creativity of Economics Teachers in the Use of Learning Media on Student Achievement at SMA Negeri 1 Mila, Pidie Regency. The aim of this research was to determine the effect of the creativity of economics teachers in the use of instructional media on student achievement at SMA Negei 1 Mila, Pidie Regency. This research uses a descriptive quantitative approach. The population were all students of SMA Negeri 1 Mila, Pidie Regency, namely 159 students. The sample was taken purposively, namely 28 students of class XI IPS. Data collection techniques used are observation, questionnaires, and documentation. Quantitative data analysis was performed using SPSS 20.0 software. To determine the effect of the independent variables on the dependent variable, the linear regression equation method is used as follows: $Y=a+ bX$. The research hypothesis is that the creativity of economics teachers in the use



of instructional media has a significant effect on learning achievement. The results of data analysis obtained the regression equation model as follows: $Y = 65.939 + 0.370X$. There is a significant influence between the creativity of economics teachers in the use of instructional media on student achievement at SMA Negeri 1 Mila, Pidie Regency. This is indicated by the calculated t value of 2.911 with a significance value of $0.000 < 0.05$. The correlation coefficient is 49.60% which indicates that the creativity of the economics teacher in using instructional media is quite strong in influencing student learning outcomes at SMA Negeri 1 Mila, Pidie Regency.

Keywords: *Teacher Creativity, Learning Media, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tindakan untuk mengembangkan potensi diri siswa agar memiliki keimanan kepada Yang Maha Kuasa, mampu mengendalikan diri, kepribadian yang baik, cerdas, dan berakhlak mulia, sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa : Pendidikan adalah 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. *Educational activities are one of the most important factors in human life, both as individual beings and as members of society, because education is a process of forming human beings that allows them to grow and develop their potential and will* (Amirzan, Muhammad, Herizal, Jafaruddin, 2021).

Tercapainya tujuan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah peran guru untuk menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas. Guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran harus mengelola proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif. Hal ini disebabkan guru sebagai pemegang peran utama proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan.

Salah satu faktor intern yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah kreativitas guru dalam pemanfaatan media belajar. Menurut (Rasam dan Sari, 2018: 96), "Kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya". Sedangkan prestasi belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya, prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh pemanfaatan media pada proses pembelajaran, maka guru harus mengembangkan ide kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dicerna oleh siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran maka siswa mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian dan menyenangkan sehingga lebih mudah memahami materi yang diajarkan, hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Wahyono (2019:32) bahwa, "Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan". *Students are persons who participate in the learning process at formal educational institutions*

with the intention of exploring, improving, and fully developing their potential possible (Iqbal & Rahmi, 2023).

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Mila umumnya masih bertumpu pada kemampuan guru untuk memberikan materi pelajaran khususnya mata pelajaran Ekonomi dengan mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa hanya mendengarkan dan menulis materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Hal ini menyebabkan pembelajaran lebih bersifat satu arah dan kurang interaktif apalagi ketersediaan buku pendukung sangat terbatas. Ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah sangat terbatas sehingga materi pelajaran yang disampaikan hanya mengandalkan buku yang tersedia di perpustakaan atau media elektronik berupa laptop, infocus dan layar. Pada kondisi demikian guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa diperlukan upaya menumbuhkan minat belajar. Maka, kreativitas guru diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negei 1 Mila Kabupaten Pidie.

LANDASAN TEORITIS

Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan utama yang berperan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia. Supardi (2011:65) mendefinisikan kreativitas sebagai, “Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Munandar (2018:32) mengemukakan bahwa kreativitas adalah “Kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Horrace et al dalam Sumarno (2017:73) mengemukakan bahwa, “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya yang mengandung suatu hasil atau pendekatan yang sama sekali baru bagi yang bersangkutan meskipun bagi orang lain merupakan suatu hal yang tidak asing lagi.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Uno (2015:43), pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas guru, meliputi:

1) Faktor pendorong

Faktor pendorong yang mempengaruhi kreativitas guru adalah: (1) Kepekaan dalam melihat lingkungan, (2) Kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak, (3) Komitmen kuat untuk maju dan berhasil, (4) Optimis dan berani ambil risiko, termasuk resiko yang paling buruk, (5) ketekunan untuk berlatih, (6) Hadapi masalah sebagai tantangan, (7) Lingkungan yang kondusif, tidak kaku dan otoriter.

2) Faktor penghambat, faktor penghambat yang mempengaruhi kreativitas guru adalah: (1) Malas berfikir, bertindak, berusaha, dan melakukan sesuatu, (2) Implusif, (3) Anggap remeh karya orang lain, (4) Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji, (5) Cepat puas, (6) Tidak berani tanggung risiko, (7) Tidak percaya diri, (8) Tidak disiplin, dan (9) Tidak tahan uji.

Kreativitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Sumarno (2017:99) menyatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas antara lain “(a) motivasi, (b) kondisi eksternal, (c) keamanan psikologis, dan (d) kebebasan psikologis”.

Menurut Ratih dalam Yunita (2016:76), menyatakan bahwa, “Bentuk-bentuk kreativitas terdiri dari : (a) gagasan, (b) sikap, dan (c) karya”.

Menurut Trihadiyanti (2016:61) “Seseorang dikatakan kreatif berdasarkan ciri indikator yang telah ditentukan. Sedangkan ciri kreativitas dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non kognitif (*non aptitude*). Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborative. Sedangkan ciri non kognitif dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif”.

Sedangkan Munandar (2018:105) mengatakan bahwa dorongan ingin tahu besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan, bebas berpendapat, estetika tinggi, unggul di bidang seni, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain), dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Media Pembelajaran

Heinich (Tunjung dan Purnomo, 2020:54) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima”.

Criticos (Daryanto, 2017:41) menyatakan bahwa “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Sukmadinata (2016:76) menjelaskan bahwa “media pembelajaran merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar”. Hal ini berarti media pembelajaran yang disediakan oleh guru dapat membantu merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa.

Arsyad (2018:128) mengatakan bahwa, “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Pendapat tersebut menjelaskan tentang manfaat media pembelajaran dalam membangkitkan minat, motivasi dan stimulus kegiatan belajar pada siswa.

Fungsi Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2018:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsad (2018:15) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu : a. Media hasil teknologi cetak, b. Media hasil teknologi audio-visual, c. Media hasil

teknologi yang berdasarkan komputer, dan d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seels dan Glasgow (dalam Arsad, 2016:33) mengklasifikasikan media kedalam dua kelompok besar, yaitu :

- a. Pilihan media tradisional, terdiri dari 1) visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *paque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *film strips*; 2) visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu; 3) audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*; 4) penyajian multimedia yaitu *slide* plus suara (*tape*), 5) visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video; 6) media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*); 7) permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan; 8) media realita yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- b. Pilihan media teknologi mutakhir, terdiri dari 1) media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh; dan 2) media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelijen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Menurut Ibrahim (Daryanto, 2017:37), “Media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer”.

Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Tunjung dan Purnomo (2020:51) mengatakan bahwa, “Media pembelajaran secara tidak langsung dapat menumbuhkan karakter siswa karena mempengaruhi personal, emosi dan sosial siswa”. Tetapi, menurut Sardiman dkk (2018:84) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain adalah:

- a. bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media,
- b. merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi;
- c. ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret; dan
- d. merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Guru sebelum menggunakan media pembelajaran harus melakukan persiapan terlebih dahulu untuk memilih media yang tepat. Menurut Tunjung dan Purnomo (2020:81), “Beberapa pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain faktor kemudahan didapat, jenis media yang mempermudah siswa dalam memahami materi, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, dan disesuaikan dengan Rencana Pokok Pembelajaran”.

Lebih lanjut dikemukakan oleh Sanjaya (Tunjung dan Purnomo, 2020:92) bahwa ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu :

- a. Media yang digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media harus sesuai dengan materi pelajaran.
- c. Media efektif dan efisien sesuai dengan fungsinya. .
- d. Media sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Pengembangan Media Pembelajaran oleh Guru

Tunjung dan Purnomo (2020:98) menunjukkan ada beberapa cara guru untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu:

- a. Kolaborasi dengan teman sejawat. Bentuk kolaborasi tidak hanya kepada guru di satu sekolah tetapi bisa terjadi dengan guru-guru di sekolah lain.
- b. Mengikuti pelatihan yang diadakan dinas pendidikan.
- c. Guru mengembangkan media mencari di internet. Media internet dapat menghemat waktu dan mudah mencari referensi pengembangan media pembelajaran.
- d. Guru mengembangkan media dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekolah maupun di lingkungan sekitar.

Prestasi Belajar

Menurut Olivia (2016: 73) “prestasi belajar merupakan puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan”. Djamarah (2014: 65) menyatakan bahwa: “Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikan”. Dimiyati dan Mudjiono (2014:3) menyatakan bahwa, “Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Purwanto (2017:107), prestasi belajar dipengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut:

- 1). Faktor dari Luar
 - a. Lingkungan, yang terdiri dari lingkungan alam dan lingkungan sosial.

- b. Instrumental, yang terdiri dari kurikulum atau bahan ajar, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas dan administrasi atau manajemen.
- 2). Faktor dari Dalam
 - a. Fisiologi, yang terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indra.
 - b. Psikologi, yang terdiri dari bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kongnitif.

Fungsi dan Kegunaan Prestasi Belajar

Penilaian prestasi belajar berfungsi sebagai berikut (Sujana, 2018:141):

1. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.
2. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar.
3. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Sujana (2016:120) mengatakan bahwa penilaian hasil belajar memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat antara lain:
 1. Data tentang kemajuan belajar siswa.
 2. Bagi siswa sebagai pendorong agar belajar lebih giat, remedia, pengayaan materi.
 3. Bagi Lembaga/Sekolah sebagai informasi kondisi belajar mengajar yang dilaksanakan sekolah, rencana pengembangan sekolah, dan kebijakan dalam meningkatkan kualitas sekolah.

Jenis-Jenis Prestasi (Hasil) Belajar

Sudjana (2016:172) mengatakan bahwa jenis hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori sebagai berikut:

1. Ranah kognitif. Ranah kognitif melihat hasil belajar siswa berdasarkan aspek pengetahuan, pemahaman, sistematis analisis, aplikasi, dan evaluasi.
2. Ranah psikomotor. Ranah ini berkaitan dengan tingkat keterampilan dan kemampuan bertindak yang dimiliki siswa.
3. Ranah afektif. Pada ranah ini hasil belajar siswa diukur melalui bentuk kedisiplinan siswa, seperti mengerjakan atau menyerahkan tugas tepat waktu, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa mengetahui saat yang tepat untuk bertanya, dan bersifat terbuka dalam menerima pendapat yang dikemukakan oleh teman-temannya.

Evaluasi Prestasi Belajar

Tujuan evaluasi hasil belajar menurut Arifin (2013:15) adalah untuk:

- 1) Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.

- 2) Mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
- 3) Mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- 4) Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 5) Seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- 6) Menentukan kenaikan kelas.
- 7) Menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Hubungan Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar

Media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat penyampaian materi. Dale (Sanjaya, 2019:164) menjelaskan bahwa pengalaman belajar seseorang dapat diperoleh melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera.

Guru dan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran Ekonomi bisa lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan begitu bisa meningkatkan kualitas belajar siswa. Keadaan tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (Arsad, 2018:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar siswa.

Rasam dan Sari (2018) mengatakan bahwa terdapat pengaruh kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar secara simultan terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini menandakan bahwa semakin kreatif guru dalam memanfaatkan media belajar akan menumbuhkan minat belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Terdapat pengaruh kreativitas guru dalam penggunaan media belajar secara partial terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini menandakan bahwa semakin kreatif dan bervariasi guru dalam menggunakan media belajar, semakin semangat peserta didik mengikuti pembelajaran, dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Rahman (2017) mengatakan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan nilai hasil belajar. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran maka motivasi belajar akan meningkat sehingga nilai hasil belajar siswa meningkat secara linear. Mulyasa (2015) menyatakan bahwa "Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa mampu belajar cara belajar (*learning how to learn*). Melalui kreativitas guru, pembelajaran di kelas menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan". Aktivitas belajar yang menyenangkan tentunya tidak tercipta begitu saja akan tetapi pengelolaannya dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar (media) sehingga aktivitas belajar siswa menjadi lebih mudah dan mendorong proses belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2018:13), penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik sebagai alat uji penghitungan. *Quantitative research is research that emphasizes analysis on numerical data (numbers) which is processed by statistical methods* (Rahmi & Iqbal, 2019) dalam (Saifuddin Azwar, 2001).

Metode yang digunakan adalah metode survey. Menurut Sugiyono (2018:45) metode survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, dan perilaku hubungan variabel. Pada penelitian ini metode survey dilakukan untuk memperoleh data tentang perilaku hubungan kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.

Populasi Dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie yaitu sebanyak 159 siswa. Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian. Dasar penentuan jumlah sampel sesuai dengan pernyataan Arikunto (2014:92) yaitu jika populasi lebih dari 100 dapat diambil sampel sebanyak 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan pendapat

tersebut maka diambil sampel secara *purposive* yaitu siswa kelas XI IPS sebanyak 28 orang atau 18% dari populasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti mendatangi langsung lokasi penelitian.

2. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh informasi tentang kreativitas guru dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Mila. Pertanyaan atau pernyataan dalam angket diukur dengan menggunakan skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun dari perorangan (Hamidi, 2014). Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian.

Teknik Analisis Data

Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Syahrudin (2012) “validitas adalah istilah yang menggambarkan kemampuan sebuah instrumen untuk mengukur apa yang ingin diukur. Validitas berarti menunjukkan kesahihan sebuah alat ukur untuk mendapatkan data”. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah”. Uji Validitas Item atau butir dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Validitas menunjukkan sejauhmana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Penentuan validitas didasarkan atas perbandingan nilai korelasi (r) yang diperoleh antara skor item dengan skor total item, dengan nilai kritis korelasi produk momen. Apabila nilai korelasi dihitung lebih besar bila dibandingkan dengan nilai produk momen pada tingkat 95 % dapat dinyatakan item-item pertanyaan tersebut valid.

Uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan Indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018). Pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan *software* SPSS dan penilaian reliabilitas kuesioner digunakan nilai *cronbach alpha*, dimana residu sebagai instrumen yang telah

diuji dengan menggunakan skala likert (1,2,3,4,5). *Cronbach alpha* menerjemahkan korelasi antara skala yang di rancang dengan seluruh skala yang diukur dan juga dapat mengukur objek yang sama. Tingkat koefisien yang dinyatakan handal adalah sebesar 0,60, sedangkan reabilitas di bawah tersebut dianggap kurang reliabel (Sugiyono, 2016).

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 20.0*. Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan metode persamaan regresi linier sebagai berikut:

$$Y = a + bX.....(Umar, 2014)$$

Keterangan:

Y = Variabel prestasi belajar siswa

X = Variabel kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran

a = Intersep

b. = Koefisien variabel kreativitas guru

Uji Hipotesis

a. Koefisien Determinasi (R²)

R² adalah alat analisis untuk mengetahui kepastian pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

b. Koefisien Korelasi (r)

Koefisien korelasi adalah alat analisa untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel bebas (independen) secara serempak dengan variabel terikat (dependen).

c. Uji-t

Untuk menguji signifikansi koefisien parameter variabel bebas terhadap variabel terikat

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian dilakukan dengan menggunakan software SPSS dan hasilnya ditampilkan pada table berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Validitas

Butir Pernyataan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis= 5% (28)	Ket	Butir Pernyataan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis=5% (28)	Ket
1	0,246	0,361	Tidak Valid	14	0,549	0,361	Valid

2	0,420	0,361	Valid	15	0,058	0,361	Tidak Valid
3	0,478	0,361	Valid	16	0,145	0,361	Tidak Valid
4	0,509	0,361	Valid	17	0,284	0,361	Tidak Valid
5	0,035	0,361	Tidak Valid	18	0,737	0,361	Valid
6	0,022	0,361	Tidak Valid	19	0,202	0,361	Tidak Valid
7	0,630	0,361	Valid	20	0,894	0,361	Valid
8	0,126	0,361	Tidak Valid	21	0,051	0,361	Tidak Valid
9	0,561	0,361	Valid	22	0,486	0,361	Valid
10	0,700	0,361	Valid	23	0,022	0,361	Tidak Valid
11	0,593	0,361	Valid	24	0,509	0,361	Valid
12	0,358	0,361	Tidak Valid	25	0,635	0,361	Valid
13	0,065	0,361	Tidak Valid				

Sumber : Data primer, diolah, 2022

Berdasarkan table 4.2. dapat dijelaskan bahwa sebanyak 13 butir pernyataan valid karena memiliki nilai r hitung $>$ r table (0,361) sedangkan sisanya yaitu sebanyak 12 butir pernyataan tidak valid karena r hitung $<$ r table (0,361). Butir pernyataan yang tidak valid dikeluarkan dari analisis dan dilakukan kembali uji validitas. Hasil uji validitas tanpa item tidak valid ditampilkan pada table berikut;

Tabel 2
Hasil Uji Validitas

Butir Pernyataan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis=5% (28)	Ket	Butir Pernyataan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis=5% (28)	Ket
2	0,520	0,361	Valid	14	0,579	0,361	Valid
3	0,372	0,361	Valid	18	0,743	0,361	Valid
4	0,561	0,361	Valid	20	0,923	0,361	Valid
7	0,753	0,361	Valid	22	0,416	0,361	Valid
9	0,630	0,361	Valid	24	0,537	0,361	Valid
10	0,784	0,361	Valid	25	0,683	0,361	Valid
11	0,598	0,361	Valid				

Sumber : Data primer, diolah, 2022

Berdasarkan nilai r_{hitung} pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa butir-butir kuesioner dalam penelitian ini adalah valid karena nilai r_{hitung} pada masing-masing

item lebih besar dari r tabel (0,361), artinya seluruh butir pernyataan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas adalah pengujian yang menunjukkan apakah suatu instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi dapat dipercaya untuk mengungkap informasi di lapangan sebagai alat pengumpulan data. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan konsisten dari waktu ke waktu. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas

Butir pernyataan	Cronbach's Alpha	Keterangan
2	0,734	Reliabel
3	0,747	Reliabel
4	0,730	Reliabel
7	0,723	Reliabel
9	0,727	Reliabel
10	0,742	Reliabel
11	0,730	Reliabel
14	0,730	Reliabel
18	0,727	Reliabel
20	0,724	Reliabel
22	0,742	Reliabel
24	0,736	Reliabel
25	0,725	Reliabel

Sumber: Data primer, diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4.4. dapat dijelaskan bahwa butir-butir kuesioner dalam penelitian ini adalah reliabel karena nilai *cronbach's alpha* masing-masing butir pernyataan $> 0,60$, artinya seluruh butir pernyataan bersifat *reliable* atau handal sebagai instrumen penelitian.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Hasil analisis data ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3
Pengaruh Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.

	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	65.939	7.916		8.330		,000
1 Kreativitas Guru	.370	.127	.496	2.911	2,056	,007

Berdasarkan Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa model yang dihasilkan dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = 65,939 + 0,370X$$

Persamaan di atas menunjukkan bahwa :

1. Konstanta sebesar 65,939 artinya prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas II SMA Negeri 1 Mila tanpa adanya kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 65,939.
2. Koefisien kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 0,370. Artinya, apabila kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran meningkat maka akan meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 0,370 satuan.

Uji Hipotesis

Berdasarkan Tabel 4.5, nilai t hitung diperoleh sebesar 2,911 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai t_{hitung} 2,922 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} 2,056 maka nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan nilai t_{tabel} dan nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0,05, hal ini berarti kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas II SMA Negeri 1 Mila. maka tolak H_0 atau terima H_a .

Koefisien determinasi menunjukkan pengaruh variasi variabel bebas (kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran) terhadap variasi variabel terikat (prestasi belajar siswa). Hasil analisis data diperoleh nilai koefisien korelasi pada tabel berikut:

Tabel 4

Nilai Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi Pengaruh Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa

Model Summary ^b						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics	
					R Square Change	F Change
1	.496 ^a	.246	.217	2.829	.246	8.474

Sumber : Output SPSS

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,496 atau 49,60% artinya variabel kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran cukup kuat mempengaruhi variabel prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie sebesar 49,60%. Nilai koefisien determinasi diperoleh sebesar 0,246 artinya variasi variabel prestasi belajar dapat dijelaskan oleh variasi dalam variabel kreativitas guru sebesar 24,60% sedangkan sisanya sebesar 75,40% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam model persamaan ini.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar, motivasi dan interaksi siswa dengan guru dan pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Tunjung dan Purnomo (2020) mengatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu media dapat memperjelas materi, media menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat, dan media dapat meningkatkan hubungan interaksi antara guru dan siswa. Huda (2017) menambahkan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didiknya.

Seluruh indikator pernyataan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran direspon secara positif oleh siswa SMA Negeri 1 Mila. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah berupaya mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Fitriyani et al (2021) mengatakan bahwa pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran akan menghasilkan peserta didik kreatif dan peserta didik yang kreatif biasanya memiliki kemampuan lebih baik dibandingkan peserta didik yang tidak kreatif. Beghetto dan Kaufman (2014) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif sebagai komponen kreatif akan menghasilkan pembelajaran efektif atau lebih jauh mengembangkan daya nalar yang tinggi untuk dapat mengatasi persoalan pembelajaran.

Menurut Fisher dalam Fitriyani et al (2021), guru kreatif akan memberikan inspirasi kreatif kepada peserta didik. Dengan demikian, guru yang kreatif akan mendorong siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dalam belajar, percaya diri dan memiliki kemampuan berpikir yang tinggi sehingga akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

1. Hasil uji validitas diperoleh nilai r_{hitung} lebih besar dari r tabel (0,361) atau seluruh butir pernyataan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.
2. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *cronbach's alpha* > 0,60 atau seluruh butir pernyataan bersifat *reliable* atau handal sebagai instrumen penelitian.

3. Hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 2,911 lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel 2,056 dan signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie. Koefisien korelasi sebesar 49,60% yang menunjukkan bahwa kreativitas guru ekonomi dalam penggunaan media pembelajaran cukup kuat dalam mempengaruhi hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Mila Kabupaten Pidie.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. dan Supriyono, W. 2013. Psikologi *Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amirzan, A., Muhammad, M., Jafaruddin, J., Herizal, H., Iqbal, M., & Ilyas, I. (2021). Implementing Discipline In The Covid-19 Period In Improving Student Achievement. *Jurnal Serambi Ilmu*, 22(2), 178-185.
- Arifin, Z. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsad, Azhar. 2018. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Craft, A. 2014. Membangun Kreativitas Anak. Depok: Inisiasi Press.
- Daryanto. 2017. Media pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2014. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah Syaiful, Bahri. 2015. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Effendy, Onong Uchjana. 2017. Ilmu Komunikasi (teori dan Praktek). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ghozali, I. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardywinoto dan Setiabudhi, T. 2017. Panduan Gerontologi. Jakarta: Pustaka Utama.
- Indriana, Dina. 2016. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Java Press.
- Iqbal, M., Salami, S., & Rahmi, L. Implementation of Spiritual Emotional Freedom Technique (SEFT) to Reduce Academic Tension of the Students at Baldatul Mubarakah Islamic Boarding School. *Journal of Community Research and Service*, 7(1), 50-58.
- Mulyasa. 2015. Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar. 2018. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: Gramedia Widisarana Indonesia.



- Oktaria, T.A, Riswan Jaenudin, dan Rusmin AR. 2017. Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Muara Padang. *Jurnal Profit* Volume 4 Nomor 2.
- Olivia*, Femi. 2017. *5-7 Menit Asik Mind Mapping Kreatif*. Jakarta: Gramedia.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Rahman, Abdul. 2017. Pengaruh Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI DDI Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Rahmi, H., Jafaruddin, J., & Iqbal, M. (2021). Remedial Programs' Effectiveness on Indonesian Language Learning at SMAN 1 Bandar Baru, Pidie Jaya Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(3), 5305-5316.
- Rasam, Fadli dan A.I.C. Sari. 2018. Peran Kreatif Guru dalam Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education* Vol.5No.1.
- Rusman*. 2018. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya*, W. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sudijono*, A. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2016. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2016. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, A. 2017. *Pembelajaran Individual*. <http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/pembelajaran-individual>.
- Supardi. 2016. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
-



- Syah, Muhibbin. 2018. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trihadiyanti. 2016. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Artikel. (<http://google.co.id>),
- Tunjung, Ananda Sekar dan Purnomo, Arif. 2020. Kreativitas Guru IPS dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri Semarang. *Harmony* 5(1).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Uno, Hamzah B. 2015. *Teori motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wahyono, Hari Nur. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Studi Sosial* Vol. 4 No.2.
- Wuryanto. 2020. Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar. UPTD Pendidikan Kecamatan Toroh. Grobogan.
- Yunita. 2016. *Bentuk-Bentuk Kreativitas*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.co.id>
- Yusnani, Achmadi dan Okianna. 2020. Pengaruh Kreativitas Guru Ekonomi dalam Mengajar terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMA Negeri 6 Pontianak. *Jurnal online*.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/viewFile/>.