

Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Lotu

Arman Loys Kristian Gulo*, Aprianus Telaumbanua, Envilwan Berkat Harefa,
Arisman Telaumbanua
Universitas Nias, Indonesia
*armanlois789@gmail.com

Abstract

Education is essentially a process to develop students' potential comprehensively, including knowledge, skills, attitudes, and values. Teachers play a central role in the success of education, not only as deliverers of material but also as managers of learning. One of the important competencies that teachers must possess is creativity. Teacher creativity is defined as the ability to present new ideas, varied learning methods, and innovative strategies that are able to adapt to the needs of students. The goal of teacher creativity is to create learning that is interesting, motivating, and encourages optimal student learning outcomes. The research method used a quantitative approach with a descriptive design. The research subjects were 21 grade XII students majoring in Building Modeling and Information Design (DPIB). Data were obtained through questionnaires for the teacher creativity variable, and documentation for the learning outcome variable. The data analysis technique used simple linear regression. The results of the study showed a positive and significant influence between teacher creativity and student learning outcomes. The simple regression equation obtained was $\hat{Y} = 43.093 + 0.497X$, meaning that every one unit increase in teacher creativity increases learning outcomes by 0.497 points. Hypothesis test ($t_{hitung} = 3.165 > t_{tabel} = 2.072$) with a significant value of 0.005 (< 0.05) indicates that the alternative hypothesis is accepted. The coefficient of determination (R^2) of 34.5% indicates that teacher creativity contributes to student learning outcomes, while the remaining 65.5% is influenced by other factors outside the study. In conclusion, teacher creativity plays a very important role in improving student learning outcomes, but other factors such as teaching quality, motivation, facilities and infrastructure, and the learning environment also need to be considered to achieve optimal learning outcomes.

Keywords: *Student Learning Outcomes; Teacher Creativity*

Abstrak

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai. Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan pendidikan, bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Kreativitas guru diartikan sebagai kemampuan untuk menghadirkan gagasan baru, metode pembelajaran yang bervariasi, serta strategi inovatif yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan dari kreativitas guru adalah menciptakan pembelajaran yang menarik, memotivasi, serta mendorong pencapaian hasil belajar siswa secara optimal. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas XII jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Data diperoleh melalui angket untuk variabel kreativitas guru, serta dokumentasi untuk variabel hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas

guru terhadap hasil belajar siswa. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $\hat{Y} = 43,093 + 0,497X$, artinya setiap peningkatan satu unit kreativitas guru meningkatkan hasil belajar sebesar 0,497 poin. Uji hipotesis ($t_{hitung} = 3,165 > t_{tabel} = 2,072$) dengan nilai signifikan 0,005 ($< 0,05$) menunjukkan hipotesis alternatif diterima. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 34,5% menunjukkan bahwa kreativitas guru memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa, sedangkan sisanya 65,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Kesimpulannya, kreativitas guru sangat peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, namun faktor lain seperti kualitas pengajaran, motivasi, sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar juga perlu diperhatikan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa; Kreativitas Guru

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang terencana dan sistematis untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan akademik, tetapi juga pembentukan sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik agar siap menghadapi tantangan zaman. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, dan guru menjadi salah satu faktor utama dalam menentukan kualitas tersebut (Tilaar, 2002).

Kreativitas guru dalam konteks pendidikan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, pendekatan pembelajaran yang variatif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Dengan kreativitas, guru dapat menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik siswa, sehingga proses belajar lebih efektif (Munandar, 2012). Hasil belajar siswa merupakan indikator penting yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut Purwanto (2013), hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan demikian, kreativitas guru yang tinggi diharapkan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Hamalik (2012) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dan hasil belajar itu sendiri. Adapun Suprihatiningrum (2010) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang ia lakukan di sekolah, dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Selanjutnya, Suprijono (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola nilai, sikap, perbuatan, pengertian, serta apresiasi keterampilan. Penilaian merupakan cara untuk memperoleh hasil belajar siswa. Terdapat beberapa jenis penilaian yang bisa digunakan, salah satunya adalah penilaian formatif.

Menurut Azwar (1996), penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan untuk melihat sejauh mana kemajuan belajar yang telah dicapai siswa dalam suatu program pelajaran. Dalam hal ini, hasil yang diperoleh dari penilaian dijadikan umpan balik (feedback) bagi kemajuan belajar dan untuk memperbaiki proses belajar-mengajar. Proses belajar yang dialami siswa di sekolah tidaklah selalu tanpa kesulitan. Tidak sedikit siswa yang mengalami hambatan dalam proses belajar mereka. Hambatan atau kesulitan ini dapat mengakibatkan kegagalan dalam proses perubahan ke arah positif sebagai hasil dari kegiatan belajar. Maka, pencapaian hasil belajar minimal pun akan sulit mereka raih. Hal ini disebabkan proses belajar merupakan hal yang kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor.

Kesulitan belajar siswa secara garis besar disebabkan oleh dua macam faktor, yaitu faktor intern (kapasitas intelektual atau intelegensi/kognitif siswa, labilnya emosi atau sikap/afektif, dan terganggunya alat-alat indera) serta faktor ekstern (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat) (Syah, 2010). Menurut Mulyasa (2003), sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta alat dan media pengajaran. Dengan demikian, sarana pendidikan akan berperan baik ketika penggunaannya dilakukan secara optimal oleh tenaga pendidik yang bersangkutan.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa sangat besar. Mahmud, Isnanto, dan Sugeha (2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa kreativitas guru dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang pada gilirannya berpengaruh pada hasil belajar mereka. Siswa yang diajar oleh guru kreatif cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat menentukan kualitas pembelajaran yang diterima siswa. Dengan mengenali dan menerapkan beragam strategi pengajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, sehingga membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka (Saunders, 2012).

Selain itu, menurut Mahrita dan Cahyono (2022), kreativitas guru tidak hanya berkaitan dengan teknik mengajar yang digunakan, tetapi juga dengan kemampuan guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung. Lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa, karena siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, kreativitas guru bukan hanya soal teknik mengajar, melainkan juga bagaimana menciptakan suasana yang mendukung interaksi positif antara guru dan siswa.

Faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah motivasi belajar. Dalam penelitian Mukhtar (2020), ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan adanya kreativitas guru yang memadukan pendekatan relevan dan menarik dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Hal ini penting karena siswa yang termotivasi cenderung memiliki kinerja akademik lebih baik dan mampu mencapai hasil belajar optimal.

Selain itu, kreativitas guru juga berhubungan erat dengan kepemimpinan guru dalam mengelola kelas. Andayani dan Hadiati (2022) menekankan bahwa kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran mencakup kemampuannya menciptakan suasana yang mendukung siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kelas. Kreativitas ini tidak hanya terbatas pada penggunaan media pembelajaran, tetapi juga mencakup cara guru berkomunikasi dan mengelola kelas agar tercipta suasana yang kondusif bagi siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lotu, khususnya di kelas XII-DPIB melalui wawancara dengan guru mata pelajaran serta beberapa peserta didik, peneliti menemukan beberapa masalah. Di antaranya, sebagian guru belum mampu mengembangkan kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, guru belum mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan baik, terbiasa menggunakan pola pembelajaran ceramah, kurang memiliki pengetahuan dan latihan yang dapat memacu kreativitas siswa, serta kurang melakukan pendekatan kepada siswa. Dengan demikian, seorang guru harus dapat berkreasi dalam proses belajar-mengajar, tidak hanya memberikan materi, tetapi juga terlebih dahulu memotivasi siswanya sebelum memulai pembelajaran. Dengan begitu, siswa dapat memahami

pengetahuan yang diberikan guru. Selain itu, media pengajaran juga dapat membantu guru mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan sarana pembelajaran yang disiapkan guru berfungsi memfasilitasi siswa agar proses belajar semakin efektif dan kualitas hasil belajar meningkat.

Kondisi seperti ini menjadi perhatian serius karena dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan, khususnya dalam mempersiapkan lulusan yang kompeten dan siap bersaing di dunia kerja. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa, terutama di SMK Negeri 1 Lotu, guna memberikan rekomendasi perbaikan yang tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Kreativitas dalam pengajaran adalah salah satu faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Guru yang mampu mengajar secara kreatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, kreativitas guru juga dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

Metode

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif melibatkan penggunaan alat statistik untuk mengolah data, sehingga data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan disajikan dalam bentuk angka. Menurut Arikunto (2010), metode penelitian adalah prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam penelitian. Arikunto menekankan bahwa metode penelitian harus sistematis, terstruktur, dan terarah untuk mencapai tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian adalah langkah-langkah ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Lotu, dengan total 21 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik probability sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel, sehingga jumlah sampelnya adalah 21 siswa. Instrumen penelitian ini adalah angket skala Likert yang dirancang untuk mengukur kreativitas guru dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan SPSS 19.0 for Windows. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis statistik, termasuk analisis regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh gaya mengajar guru terhadap hasil belajar siswa. Koefisien determinasi akan dihitung untuk mengukur sejauh mana variasi kreativitas guru dapat menjelaskan hasil belajar siswa. Dengan menghitung koefisien determinasi, dapat dipahami seberapa besar kontribusi kreativitas guru terhadap pencapaian belajar siswa. Selain itu, uji t akan digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh gaya mengajar terhadap hasil belajar siswa, sehingga memberikan wawasan lebih mendalam mengenai apakah hubungan antara kedua variabel tersebut signifikan secara statistik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner (angket), observasi (pengamatan), serta gabungan ketiganya. Pengujian instrumen merupakan proses penyaringan item-item yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui validitas (kehandalan) dan reliabilitas (ketetapan/kemantapan). Validitas dan reliabilitas item soal diuji dengan mengujicobakan instrumen kepada responden lain di luar sampel penelitian. Setelah data hasil penelitian terkumpul, selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan rumus statistik. Rumus yang digunakan adalah Korelasi Product Moment, karena teknik ini digunakan untuk mencari pengaruh antara dua variabel. Observasi merupakan dasar ilmu pengetahuan, karena ilmuwan bekerja berdasarkan data, yaitu fakta tentang dunia nyata yang diperoleh melalui kegiatan observasi. Selanjutnya, dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan meninjau sumber-sumber tertulis, seperti buku, laporan, notulen rapat,

catatan harian, dan berbagai dokumen lain yang mengandung informasi atau data yang dibutuhkan peneliti (Abubakar, 2020). Adapun kuesioner (angket), menurut Amruddin (2022), adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Lotu, khususnya pada kelas XII-DPIB tahun pelajaran 2024/2025, yang berlokasi di Jalan Hilidundra, Kecamatan Lotu, Kabupaten Nias Utara, peneliti menyoroti permasalahan mengenai kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama, yaitu (1) kreativitas guru dan (2) hasil belajar siswa.

1. Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Pendidikan memiliki peranan yang esensial dalam menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa. Pendidikan kejuruan pada hakikatnya merupakan subsistem dari sistem pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18, dijelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Dengan demikian, keberadaan SMK dimaksudkan untuk menciptakan tenaga kerja yang memiliki kompetensi sesuai program keahlian masing-masing. SMK dikatakan berhasil apabila para lulusannya dapat diserap oleh dunia usaha dan dunia industri (DU/DI) sesuai dengan program keahlian serta kompetensi yang dimiliki, yang tercermin melalui sertifikasi masing-masing. Walaupun siswa SMK telah dibekali dengan keahlian atau potensi yang terjamin, mereka tetap membutuhkan dukungan kreativitas guru yang maksimal dan memadai. Hal ini penting agar potensi siswa dapat terus berkembang dan hasil belajar mereka semakin terjamin.

2. Kreativitas Guru

Dalam konteks pendidikan, kreativitas merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki baik oleh guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, menemukan solusi, serta menghasilkan karya yang orisinal dan bermanfaat dalam proses belajar mengajar (Munandar, 2009). Kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, jawaban, atau solusi yang berbeda terhadap suatu masalah. Hal ini sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan agar siswa mampu berpikir kritis, inovatif, dan fleksibel (Guilford 1950). Menurut Torrance (1974) menambahkan bahwa kreativitas adalah proses merasakan adanya masalah, membuat dugaan, merumuskan hipotesis, menguji, dan memodifikasi dugaan tersebut untuk menghasilkan produk baru. Dalam pembelajaran, hal ini dapat diwujudkan ketika guru menghadirkan strategi atau metode mengajar yang inovatif dan tidak monoton.

a. Jenis-jenis Kreativitas

Kreativitas dalam pendidikan memiliki berbagai bentuk yang dapat dilihat dari cara berpikir maupun hasil karya yang dihasilkan. Menurut beberapa ahli (Munandar, 2009; Utami Munandar, 2012; Torrance, 1974), jenis kreativitas dapat dibedakan menjadi:

- 1) Kreativitas Berdasarkan Produk (Product Creativity)
- 2) Kreativitas Berdasarkan Proses (Process Creativity)
- 3) Kreativitas Berdasarkan Pribadi (Person Creativity)
- 4) Kreativitas Berdasarkan Lingkungan (Press Creativity)
- 5) Kreativitas Berdasarkan Bidang (Domain Creativity)

b. Tujuan Kreativitas Guru

Secara umum, tujuan pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif, efisien, menarik, dan bermakna bagi siswa (Munandar, 2012). Kreativitas guru diperlukan agar pembelajaran tidak monoton, mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan kreativitas guru secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengupayakan perencanaan pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan siswa.
- 2) Mengupayakan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan efisien.
- 3) Mengupayakan pembelajaran yang memotivasi siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan mendorong rasa ingin tahu siswa
- 4) Mengupayakan pemecahan masalah pembelajaran dengan cara yang fleksibel.
- 5) Mengupayakan pengembangan potensi siswa secara optimal.

c. Fungsi atau Manfaat Kreativitas Guru

Ditinjau dari fungsinya terhadap proses belajar mengajar, kreativitas guru memiliki peran langsung dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Guru yang kreatif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan strategi, metode, dan media yang mampu memotivasi serta mengembangkan potensi siswa (Munandar, 2009).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Secara umum, hasil belajar tidak hanya sebatas nilai rapor atau angka yang tertulis di laporan hasil, tetapi juga mencakup perubahan perilaku, keterampilan, dan sikap yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan Sudjana (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai ukuran kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dimiliki peserta didik dalam memahami materi di sekolah. Purwanto menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh individu dalam proses belajar yang tercermin dalam laporan hasil belajar atau rapor. Sementara itu, Winkel mendefinisikan hasil belajar sebagai bukti keberhasilan seseorang dalam belajar, yang terlihat dari kemampuan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar sesuai dengan tingkat pencapaian yang diraihinya (Mujahiddah, 2022).

4. Uji Prasarat Analisis Data

Uji normalitas merupakan uji prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Uji ini dilakukan mengetahui dan menyelidiki normal dan tidaknya distribusi sebuah sampel. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai taraf signifikansi lebih besar 0,05, maka dinyatakan berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas yang peneliti lakukan melalui penghitungan SPSS 17.

Tabel 1. *Tests of Normality*

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Kreativitas	.203	21	.023	.913	21	.064
Hasil_Belajar	.202	21	.025	.916	21	.072

Berdasarkan hasil penghitungan uji normalitas terhadap dua data melalui SPSS 17, diketahui bahwa nilai signifikansi data sarana dan prasarana adalah sebesar $0,64 > 0,05$ dan signifikansi data hasil belajar siswa adalah sebesar $0,72 > 0,05$. sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data yang diuji berdistribusi normal.

Uji linieritas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier suatu distribusi data penelitian. Kriterianya pengambilan keputusan dalam uji inieritas adalah apabila nilai sig $> 0,05$ maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear atau dengan membandingkan nilai F dengan kriteria jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variabel bebas dengan variabel terikat linear. Berikut tabel hasil uji linieritas yang peneliti lakukan melalui penghitungan SPSS 17.

Tabel 2. Uji Linieritas

		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Hasil_Belajar * Kreativitas	Between Groups	8.046	4	2.012	3.222	.040
	Linearity	6.226	1	6.226	9.973	.006
	Deviation from Linearity	1.820	3	.607	.972	.430
Within Groups		9.990	16	.624		
Total		18.036	20			

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dengan membandingkan nilai Sig $0,430 > 0,05$ maka dapat disimpulakn bahwa antara variabel bebas dengan variabel terikat linear, atau dengan membandingkan $F_{hitung} 0,972 < F_{tabel} 4,35$ dengan taraf signifikan 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana (X) memiliki hubungan yang linear dengan hasil belajar siswa (Y).

Untuk menilai kekuatan hubungan antara variabel, dilakukan uji koefisien korelasi. Uji ini digunakan untuk menentukan derajat kekuatan hubungan antara kedua variabel. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji korelasi Pearson adalah jika nilai signifikansi sig. $< 0,05$, maka variabel-variabel dalam penelitian tersebut dianggap berkorelasi atau memiliki hubungan. Berikut tabel hasil uji koefisien korelasi yang peneliti lakukan melalui penghitungan SPSS 17.

Tabel 3. Uji Koefisien Korelasi

		Kreativitas	Hasil_Belajar
Kreativitas	<i>Pearson Correlation</i>	1	.588**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.005
	<i>N</i>	21	21
Hasil_Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	.588**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.005	
	<i>N</i>	21	21

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan dari tabel uji korelasi diatas maka diperoleh nilai sig. = 0,005 < 0,05, maka dapat disimpulkan variabel dalam penelitian ini memiliki korelasi atau memiliki hubungan. Untuk mengetahui tinggi atau rendah pengaruh tersebut, dapat digunakan pedoman dalam memberikan inteprestasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 4. Inteprestasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan nilai *pearson corelation* yang diperoleh 0,588. Maka dapat disimpulkan hubungan atau korelasi dalam penelitian ini memiliki tingkat hubungan, sedang.

4. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu sarana dan prasarana terhadap variabel terikat (Y) hasil belajar siswa dengan menggunakan persamaan regresi. Berikut tabel hasil uji analisis regresi linier sederhana yang peneliti lakukan melalui penghitungan SPSS 17.

Tabel 5. Uji Regresi Linier Sederhana

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6.226	1	6.226	10.018	.005 ^a
	Residual	11.810	19	.622		
	Total	18.036	20			

a. Predictors: (Constant), Kreativitas

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan data yang diproleh dari *output* diatas maka diperoleh nilai dari hasil uji analisis regresi liner sederhana yaitu sig. = 0,005 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel (X) atau kreativitas Guru berpengaruh terhadap variabel (Y) atau hasil belajar siswa. Untuk mengetahui besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), maka perlu dilakukan uji koefisien determinansi. Koefisien determinansi adalah ukuran (besaran) yang menyatakan tingkat kekuatan hubungan dalam bentuk persen (%) antara variabel (X) dan variabel (Y). Berikut tabel hasil uji analisis regresi linier sederhana yang peneliti lakukan melalui penghitungan SPSS 17.

Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	R Std. Error of the Estimate
1	.588 ^a	.345	.311	.78839

a. Predictors: (Constant), Kreativitas

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *R Square* (Koefisien Determinasi) adalah 0,345, sehingga koefisien determasinya adalah:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,345^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,69 \times 100\%$$

$$KD = 69 \%$$

Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas (X) yaitu berpengaruh positif terhadap variabel terikat (Y) sebesar 69 % dan sisanya 31 % tidak diteliti dalam penelitian ini. Dari analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS versi 17 maka diperoleh *output* persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

Tabel 7. *Output* Persamaan Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	43.093	11.696		3.684	.002
Kreativitas	.497	.157	.588	3.165	.005

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Pada tabel *output* di atas, diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi linier sederhana dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi linier sederhana berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

X = Kreativitas

Y = Hasil belajar

Dari hasil *output* diatas maka diperoleh nilai persamaan regresi linier sederhana $Y = 43,093 + 0,497 X$, hal ini menunjukkan bahwa semakin naik nilai dari variabel (X) maka semakin bagus nilai dari variabel terikat (Y).

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

H_a: Terdapat pengaruh kreativitas Guru terhadap hasil belajar siswa.

H₀: Tidak terdapat pengaruh kreativitas Guru terhadap hasil belajar siswa.

Syarat penarikan kesimpulan dalam uji hipotesis adalah sebagai jika nilai sig. < 0,05 maka H₀ akan ditolak sedangkan H_a dan jika sig. > 0,05 maka H₀ akan diterima sedangkan H_a ditolak. Selain itu pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dapat juga dilakukan dengan Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H₀ akan ditolak sedangkan H_a akan diterima dan Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a akan ditolak sedangkan H₀ akan diterima. Berikut tabel hasil uji hipotesis yang peneliti lakukan melalui penghitungan SPSS 17.

Tabel 8. Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	43.093	11.696		3.684	.002
Kreativitas	.497	.157	.588	3.165	.005

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai dari $t_{hitung} = 3,165 > t_{tabel} = 2,074$, atau dapat dilihat dari nilai sig. = 0,005 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H₀ akan ditolak sedangkan H_a akan diterima jadi dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel (X) terhadap variabel terikat (Y) di SMK Negeri 1 Lotu. Dari hasil pengujian prasyarat, dariuji normalitas, yang digunakan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak, didapatkan nilai sebesar sig. = 0,064 > 0,05 untuk variabel (x) atau kreativitas Guru dan untuk nilai variabel (y) hasil belajar

siswa didapatkan nilai sebesar $\text{sig.} = 0,072 < 0,05$ maka dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Dari uji linieritas, yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian linier atau memiliki hubungan, diperoleh nilai $\text{sig.} = 0,430 > 0,05$ atau pada hitung $0,972 < F_{\text{tabel}} 4,35$ variabel (x) atau kreativitas guru dan untuk nilai variabel (y) kemampuan hasil belajar siswa memiliki hubungan atau linier. Dari hasil pengujian korelasi, yang digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan variabel.

Pada pengujian korelasi diperoleh nilai $\text{sig} = 0,005 < 0,05$, maka dapat disimpulkan variabel (x) atau kreativitas guru dan variabel (y) kemampuan hasil belajar siswa memiliki korelasi dengan perolehan interval koefisien korelasi sebesar 0,588 yang masuk dalam kategori tingkat hubungan (sedang). Sedangkan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa kreativitas Guru (x) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (y), hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi sederhana yang diperoleh $\hat{y} = 43,093 + 0,497 x$, hal ini dapat diartikan bahwa kreativitas Guru yang menunjang kegiatan belajar mengajar siswa dalam kelas dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana siswa dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan lebih nyaman dan aman ketika siswa berada di lingkungan sekolah. Dari hasil uji t yang digunakan untuk menentukan hipotesis dari penelitian diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} 3,165 > t_{\text{tabel}} 2,074$, maka kreativitas guru memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan hasil belajar siswa, dengan sumbangan koefisien determinansi sebesar 34,5%. Maka dapat diartikan bahwa 34,5% hasil belajar siswa di kelas XII DPIB di SMK Negeri 1 Lotu dipengaruhi oleh kreativitas Guru dan sisa 65,5% memiliki arti bahwa hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas XII DPIB di SMK Negeri 1 Lotu. Hal ini dibuktikan melalui uji regresi linear sederhana dengan persamaan: $\hat{Y} = 43,093 + 0,497 X$, hal ini dapat diartikan kreativitas Guru berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Lotu. Hal ini juga dapat membuktikan bahwa hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 akan ditolak sedangkan H_a akan diterima jadi dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan sarana dan prasarana terhadap hasil belajar siswa di kelas XII DPIB di SMK Negeri 1 Lotu dengan sumbangan koefisien determinansi sebesar 34,5%. Sehingga dapat diartikan secara spesifik kreativitas Guru memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan hasil belajar siswa, dengan sumbangan koefisien determinansi sebesar 34,5%. Maka dapat diartikan bahwa 34,5% hasil belajar siswa di kelas XII DPIB di SMK Negeri 1 Lotu dipengaruhi oleh kreativitas Guru dan sisa 65,5% memiliki arti bahwa hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Daftar Pustaka

- Amruddin, Priyanda, R., Ariantini, S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslidar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujiani, S., & Wicaksono, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Andayani, S., & Hadiati, N. (2022). Kreativitas Guru dan Kepemimpinan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Kelas*, 9(2), 55–63.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (1996). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahmud, M., Isnanto, R., & Sugeha, F. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 115–124.
- Mahrita, & Cahyono. (2022). Kreativitas Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 45–55.
- Mulyasa, E. (2003). *Standar Fasilitas dan Sarana Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar, A. (2020). Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 25–34.
- Munandar, U. (2009). *Psikologi Kreativitas: Teori dan Penerapan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini dan Remaja: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mujahiddah, N. (2022). Hasil Belajar Siswa dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 45–52.
- Purwanto, N. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saunders, R. B. (2012). Assessment of Professional Development for Teachers in the Vocational Education and Training Sector: An Examination of the Concerns-Based Adoption Model. *Australian Journal of Education*, 56(2), 182–204.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (21st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, J. (2010). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.