

**THE INFLUENCE OF TEACHER CREATIVITY ON
STUDENTS' LEARNING INTEREST IN MATHEMATICS
LEARNING CLASS X OF DAIRI ENGINEERING
VOCATIONAL SCHOOL
PENGARUH KREATIFITAS GURU TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS X SMKS TEKNIK DAIRI**

Asni Rasina Sinamo¹⁾, Vera Dewi Kartini Ompusunggu²⁾

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Matematika

²⁾Dosen Pendidikan Matematika

Universitas Quality, Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No.

18 Medan, Sumatera Utara – Indonesia

ma.afgia@gmail.com

Abstract: *This research was motivated by students' relatively low interest in learning mathematics. The low level of student interest is indicated by the presence of several students who are not enthusiastic, fall asleep easily, students who are busy talking to other friends, lack of interaction, often excuse themselves from leaving for various reasons while learning is in progress, and students who do not pay attention when the teacher is explaining. Researchers suspect this is due to a lack of teacher creativity in teaching mathematics. The aim of this research is to examine the influence of teacher creativity on students' interest in learning mathematics, and to determine the magnitude of the influence. This research uses quantitative survey methods. This research was conducted by distributing questionnaires to class X students with a sample size of 74 students. The results of this research show that there is an influence of teacher creativity on class X students. The magnitude of the influence given is 12.8% through the calculation of the coefficient of determination test. The conclusion of this research is that there is a significant influence regarding teacher creativity on class X students' interest in learning mathematics at the Dairi Engineering Vocational School.*

Keywords: *Teacher Creativity, Student Interest in Learning, Mathematics Learning*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minat belajar siswa yang terbilang masih rendah pada pembelajaran matematika. Rendahnya minat siswa tersebut ditunjukkan oleh adanya beberapa siswa yang tidak bersemangat, mudah mengantuk, siswa yang asik berbicara dengan teman lainnya, kurangnya interaksi, sering meminta izin keluar dengan berbagai alasan disaat pembelajaran sedang berlangsung, serta siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan. Peneliti menduga hal itu disebabkan karena kurangnya kreativitas guru di dalam pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, dan untuk mengetahui besaran pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode survey. Penelitian ini dilakukan dengan membagikan lembar angket kepada siswa kelas X dengan jumlah sam

sebanyak 74 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa kelas X pada pembelajaran matematika, yang dibuktikan dari hasil nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Besarnya pengaruh yang diberikan adalah 12,8% melalui perhitungan uji koefisien determinasi. Kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terkait kreativitas guru terhadap minat belajar siswa kelas X pada pembelajaran matematika di SMKS Teknik Dairi.

Kata kunci : Kreativitas Guru, Minat Belajar Siswa, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara dipengaruhi banyak faktor, salah satunya adalah pendidikan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 tertulis 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 (UU RI No. 20 Th. 2003.3).

Menurut Mulyasa (2016:70), tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tertuang dalam undang-undang No. 20 tahun 2003,

Berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik melalui kreativitas mengajar guru. Tercapainya suatu tujuan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran adalah suatu jalan yang harus ditempuh untuk mewujudkan tujuan suatu pendidikan. Baik proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, di rumah serta di lingkungan masyarakat. Proses pembelajaran dilaksanakan oleh beberapa komponen, yaitu guru, siswa, media, alat, sumber belajar, sarana prasarana, metode pembelajaran, dan lain-lain. Guru adalah komponen utama dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Kualitas siswa

akan tergantung pada kualitas mengajar guru. Guru yang kreatif, baik dalam memilih metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta penyampaian materi pelajaran yang tepat dan jelas akan sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena, jika guru hanya mengajar secara monoton siswa akan mudah merasa jenuh dan cenderung tidak tertarik terhadap pembelajaran (Yanti Oktavia, 2014:811).

Guru memegang peranan penting, yakni sebagai ujung tombak dalam pembelajaran, sehingga dituntut untuk semakin meningkatkan kreatifitas dalam menggali, menemukan, menciptakan dan menerapkan ide atau gagasan, maupun inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan (La Hadisi, Wa Ode Astina, dan Wampika, 2017:146).

Guru berperan penting agar siswa dapat menaruh perhatian atau minat untuk belajar, karena minat siswa akan muncul ketika disajikan pembelajaran yang memiliki daya tarik dan mampu menarik perhatian siswa tersebut. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran yang memiliki daya tarik baginya, akan membuat siswa tersebut memiliki keinginan untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh. Minat mampu mendorong siswa untuk dapat membangkitkan gairah dalam menempuh pendidikan.

Jika diamati secara umum keadaan guru di SMKS Teknik Dairi tampak perbedaan yang signifikan antara guru yang kreatif dengan guru yang monoton. Dimana beberapa guru yang menuangkan kreativitasnya terhadap pembelajaran di kelas, memungkinkan para siswa untuk menerima pelajaran dengan antusias.

Jika diamati pula dengan guru Matematika di SMKS Teknik Dairi tepatnya dalam membawa topik pembelajaran sistem persamaan linier, peneliti mengamati bahwasanya guru tersebut hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga tampak bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang menunjukkan ketidaktertarikan siswa dalam pembelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dan menggunakan penelitian metode *survey* dimana metode ini merupakan metode penelitian yang mengambil satu populasi yang dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner (angket) sebagai alat dalam pengumpulan data, yang kemudian di ukur dengan statistik parametrik.

Menurut Emzir (2013: 28) pendekatan penelitian kuantitatif yang secara pokok menggunakan pendekatan *postpositive* dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, pengamatan serta uji teori) menggunakan strategi penelitian *survey* dan eksperimen yang memerlukan data statistik. Berdasarkan teori tersebut, maka penelitian ini merupakan penelitian *survey* yang menggunakan variabel bebas dan variabel terikat untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa kelas x di SMKS Teknik Dairi.

Tabel 1
Variabel dan Indikator

No	Variabel	Indikator	Deskripsi
1	Kreatifitas Guru (X)	1. Menggunakan keterampilan bertanya	a. Kemampuan guru dalam memberikan pertanyaan yang jelas sebagai pemusatan perhatian terhadap materi yang dipelajari. b. Memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk mengutarakan pendapat atau jawabannya.
		2. Memberikan Penguatan	Memberikan respon terhadap perilaku siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan bertujuan untuk mendorong siswa meningkatkan perilaku positif.
		3. Mengadakan Variasi	a. Mengadakan variasi gaya mengajar dalam pembelajaran. b. Mengadakan variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar.

			c. Mengadakan variasi dalam pola interaksi dengan siswa. d. Mengadakan variasi dalam metode pembelajaran.
		4. Menjelaskan Materi Pembelajaran	Menyajikan materi pembelajaran dengan lisan serta menggunakan contoh/ilustrasi yang sederhana.
		5. Membuka dan menutup pelajaran	a. Mempersiapkan mental siswa sebelum memulai pembelajaran dengan memberikan pengantar untuk materi yang akan dipelajari. b. Menciptakan strategi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
		6. Membimbing diskusi kelompok	a. Melakukan bimbingan dan pengawasan dalam diskusi kelompok. b. Mengupayakan agar seluruh siswa aktif dalam diskusi.
		7. Mengelola kelas	Menciptakan dan mengendalikan suasana pembelajaran agar kondusif.
		8. Memotivasi Peserta Didik	Memotivasi dan mendorong peserta didik agar dapat bertumbuh menjadi individu yang kuat dan memiliki semangat yang tinggi.
		9. Mengevaluasi Peserta Didik	Menilai peserta didik secara objektif dalam hal intelektualitas, sikap, serta keterampilan yang dimiliki peserta didik.
		10. Mampu mengembangkan strategi pembelajaran	a. Menentukan indikator perilaku dan kepribadian peserta didik sebagaimana yang diharapkan. b. Menetapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat dan efektif. c. Menentukan norma-norma serta batas minimal keberhasilan.
		11. Mampu membuat media pembelajaran yang menarik serta aplikatif	a. Menyesuaikan media pembelajaran dengan materi dan tujuan pembelajaran. b. Mampu menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang sederhana. c. Menggunakan media belajar yang tepat dan sesuai dengan tingkat berpikir, usia serta masa perkembangan siswa.

2	Minat Belajar Siswa (Y)	1. Tertarik terhadap pembelajaran	a. Kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran. b. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru. c. Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. d. Ketertarikan siswa dalam mengulang kembali pelajaran di rumah.
		2. Perhatian dalam belajar	a. Siswa memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. b. Siswa mencermati dan menyimak setiap penjelasan dalam pembelajaran.
		3. Perasaan Senang	a. Perasaan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. b. Pendapat siswa tentang guru ketika mengajar c. Keinginan siswa untuk semakin mempelajari pelajaran yang diberikan guru.
		4. Motivasi belajar	a. Siswa sadar bahwa ia membutuhkan pembelajaran. b. Siswa berusaha untuk serius dan fokus kepada pembelajaran.
		5. Pengetahuan yang dimiliki	a. Siswa memiliki wawasan serta ilmu pengetahuan luas terkait pelajaran. b. Siswa mengerti dan memahami manfaat belajar dan aplikasinya dalam menjalani hidup sehari-hari.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah seluruh siswa SMKS Teknik Dairi yang duduk di kelas X yang terdiri dari 4 kelas dan berjumlah 91 siswa, seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2

No	Populasi Siswa	Jumlah
1	X – TITL	13
2	X – TKRO	21
3	X – TBSM 1	30
4	X – TBSM 2	27
Total Siswa		91

Selanjutnya, dalam menentukan sampel harus bersifat representatif (mewakili), cara agar sampel yang dipakai bisa bersifat mewakili maka perlu melakukan teknik sampling (Sugiyono, 2019: 127). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah dengan *purposivesampling* yakni teknik sampel yang ditentukan atas pertimbangan atau perkiraan tertentu (Sugiyono, 2019: 133). Peneliti mengambil sampel dari populasi tersebut dengan rumus Slovin, sebagai berikut:

$$= \frac{n}{n + e^2}$$

Dimana:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = batas toleransi kesalahan (5%)

Berdasarkan Rumus diatas dapat diketahui bahwa:

$$\begin{aligned} &= \frac{91}{1 + 91(0,05)^2} \\ &= \frac{91}{1 + 91 \times 0,0025} \\ &= \frac{91}{1 + 0,2275} \\ &= \frac{91}{1,2275} \\ &= 74,1344 \\ &= 74 \end{aligned}$$

Tabel 3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Perbandingan	Jumlah Sampel
1	X – TITL	$\frac{13}{91} \times 74 = 10,57$	11
2	X – TKRO	$\frac{21}{91} \times 74 = 17,07$	17
3	X – TBSM 1	$\frac{30}{91} \times 74 = 24,39$	24
4	X – TBSM 2	$\frac{27}{91} \times 74 = 21,95$	22
TOTAL			74

Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan angket tertutup, dimana tiap-tiap pernyataan telah disiapkan secara terstruktur. Peneliti menyajikan angket yang telah dibuat sedemikian rupa dimana dalam angket tersebut berisikan beberapa pernyataan positif dan negatif berikut dengan pilihan jawabannya, dan responden hanya perlu memilih jawaban yang sesuai dengan pendapat, karakteristik, persepsi, pemahaman, atau keadaan dirinya.

Skor nilai dalam angket yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan skala Linkert dengan rentang skala 1 sampai dengan 5. Angket tersebut diisi oleh sumber yaitu siswa SMKS Teknik Dairi Sidikalang kelas X dengan jumlah sampel sebanyak 74 orang. Penelitian terhadap setiap pernyataan positif dan pernyataan negatif yang akan dijawab oleh responden menurut skala Model Linkert sebagai berikut:

Tabel 4
Alat pengukur Data: Skala Linkert

Pernyataan	Skor Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Kadir (2018: 176) menjelaskan bahwa analisis regresi linear sederhana adalah teknik analisis yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak antara variabel terikat (kreativitas guru) dengan variabel bebas (minat belajar). Rumus yang digunakan untuk mencari regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$= + b$$

Dimana:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

Untuk menghitung nilai a adalah sebagai berikut:

$$= \frac{\Sigma Y - (\Sigma X)}{n}$$

Untuk menghitung nilai b adalah sebagai berikut:

$$= \frac{\Sigma XY - \frac{\Sigma X \Sigma Y}{n}}{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}$$

HASIL

Untuk mengetahui kreativitas guru di SMKS Teknik Dairi, peneliti melakukan penyebaran angket langsung ke lapangan berupa pernyataan yang wajib di isi oleh siswa sesuai fakta lapangan. Angket yang disebar sebanyak 74 responden yang di isi langsung oleh siswa. Setelah penyebaran angket, peneliti langsung mengolah data yang dimaksud dengan menggunakan aplikasi SPSS v. 29. Adapun tahapan pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Instrumen

A. Uji Validitas

Pada penelitian ini untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu item-item pernyataan, maka dapat ditentukan melalui uji validitas dengan kriteria r-hitung > r-tabel, yakni 0,05 Uji validitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS v. 29.

Tabel 5
Hasil Uji Validitas Variabel X
(Kreativitas Guru)

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Hasil
1	0,305	0,2287	Valid
2	0,372	0,2287	Valid
3	0,277	0,2287	Valid
4	0,328	0,2287	Valid
5	0,236	0,2287	Valid
6	0,322	0,2287	Valid
7	0,455	0,2287	Valid
8	0,243	0,2287	Valid
9	0,320	0,2287	Valid
10	0,247	0,2287	Valid
11	0,255	0,2287	Valid

Lanjutan Tabel 5

12	0,497	0,2287	Valid
13	0,428	0,2287	Valid
14	0,237	0,2287	Valid
15	0,444	0,2287	Valid
16	0,350	0,2287	Valid
17	0,352	0,2287	Valid
18	0,239	0,2287	Valid
19	0,235	0,2287	Valid
20	0,496	0,2287	Valid
21	0,317	0,2287	Valid
22	0,371	0,2287	Valid
23	0,316	0,2287	Valid
24	0,276	0,2287	Valid
25	0,234	0,2287	Valid
26	0,258	0,2287	Valid
27	0,341	0,2287	Valid

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas instrumen yang telah di uji coba kepada 74 responden dengan jumlah butir soal sebanyak 27 item pertanyaan dan dapat dilihat apabila $r\text{-hitung} > 0,2287$, maka item soal dapat dinyatakan valid dan apabila $r\text{-hitung} < 0,2287$ maka item soal dapat dinyatakan tidak valid. Dari hasil perhitungan uji validitas instrumen pada tabel 4.2, menyatakan bahwa 27 butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid (drop).

Tabel 6
Hasil Uji Validitas Variabel Y
(Minat Belajar Siswa)

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Hasil
1	0,574	0,2287	Valid
2	0,419	0,2287	Valid
3	0,231	0,2287	Valid
4	0,763	0,2287	Valid
5	0,601	0,2287	Valid
6	0,366	0,2287	Valid
7	0,489	0,2287	Valid
8	0,472	0,2287	Valid
9	0,653	0,2287	Valid
10	0,750	0,2287	Valid

Lanjutan Tabel 6

11	0,491	0,2287	Valid
12	0,793	0,2287	Valid
13	0,687	0,2287	Valid

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas instrumen yang telah di uji coba kepada 74 responden dengan jumlah butir soal sebanyak 13 item pernyataan dan dapat dilihat apabila $r\text{-hitung} > 0,2287$, maka item soal dapat dinyatakan valid dan apabila $r\text{-hitung} < 0,2287$ maka item soal dinyatakan tidak valid. Dari hasil perhitungan uji validitas instrument pada tabel 4.3 menyatakan bahwa 13 butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid (drop).

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat kepercayaan (reliabel) suatu angket. Pernyataan dikatakan reliabel apabila $r_{11} > 0,2287$. Uji reliabilitas ini menggunakan teknik rumus *Alpha Cronbach* dan dihitung memakai aplikasi SPSS Versi 29. Adapun hasilnya yakni sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Guru

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,647	27

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Jika nilai Alpha $> 0,60$, maka dikatakan reliabel, tetapi jika nilai Alpha $< 0,60$, maka dikatakan tidak reliable. Berdasarkan hasil dari perhitungan tabel di atas, diketahui nilai Alpha Cronbach pada variabel X yaitu $0,6471 > 0,60$, sehingga seluruh butir pernyataan pada angket tersebut dianggap reliabel.

Tabel 8
Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,816	13

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Berdasarkan hasil dari perhitungan tabel di atas, nilai *Alpha Cronbach* pada variabel Y yaitu $0,816 > 0,60$, sehingga seluruh butir pernyataan pada angket dianggap reliabel.

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

A. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan guna melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data dilakukan dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan menggunakan Microsoft Excel. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil pengujian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 9
Hasil Uji Normalitas Kreativitas Guru
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		74
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,46683293
Most Extreme Differences	Absolute	,101
	Positive	,054
	Negative	-,101
Test Statistic		,101
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,057
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	,056
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	,050
	Upper Bound	,062

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Hasil dari tabel 9 menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,057 > 0,05$ atau nilai lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa masing-masing data kelompok berasal dari populasi yang sama (homogen). Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan teknik rumus uji *Levene* dengan taraf signifikansi 0,05 dan dengan perhitungan melalui SPSS. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas:

Tabel 10
Hasil Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	2,199	3	70	,096
	Based on Median	2,146	3	70	,102
	Based on Median and with adjusted df	2,146	3	59,593	,104
	Based on trimmed mean	2,209	3	70	,095

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Jika nilai signifikansi (*Based on Mean*) $> 0,05$ maka homogen, jika nilai signifikansi (*Based on Mean*) $< 0,05$ maka tidak homogen. Berdasarkan output pada tabel 10 memperlihatkan bahwa uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,096 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan homogen.

3. Hasil Uji Hipotesis

A. Uji Regresi Linier Sederhana

Pada penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kreativitas guru (X) dan minat belajar siswa (Y), maka dapat ditentukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. Berikut adalah tabel hasil perhitungan nilai koefisien regresi

Tabel 11
Hasil Nilai Koefisien Regresi

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	5,296	11,277		,470
	Kreativitas Guru	,366	,112	,360	3,271
					Sig.
					,640
					,002

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Dari tabel di atas diketahui nilai Constant (a) sebesar 5,296 sedangkan nilai Minat (b/koefisien regresi) sebesar 0,366, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 5,296 + 0,366X$$

Persamaan tersebut berarti:

1. Konstanta sebesar 5,296 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Minat adalah sebesar 5,296
2. Koefisien regresi X sebesar 0,366 menyatakan bahwa setia penambahan 1% nilai Kreativitas maka nilai Minat bertambah sebesar 0,366. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Pengambilan Keputusan dalam Uji Regresi Sederhana:

1. Berdasarkan nilai signifikansi: dari tabel Coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kreativitas (X) berpengaruh terhadap variabel Minat (Y)
2. Berdasarkan nilai t: diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,271 $> t_{tabel}$ 1,993, sehingga dapat di simpulkan bahwa variabel Kreativitas berpengaruh terhadap variabel Minat (Y)

Tabel 12
Hasil Signifikansi Koefisien Regresi
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	777,708	1	777,708	10,700	,002 ^b
	Residual	5233,170	72	72,683		
	Total	6010,878	73			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Kreativitas Guru

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Berdasarkan hasil perhitungan nilai signifikansi koefisien regresi di atas, dapat dilihat nilai F-hitung yaitu 10,700 dengan nilai signifikansi yaitu $0,02 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kreativitas guru (X) terhadap minat belajar siswa (Y).

B. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Pengujian berikutnya ialah untuk melihat besaran pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Berikut adalah hasil perhitungan pada uji koefisien determinasi:

Tabel 13
Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,360 ^a	,129	,117	8,52543

a. Predictors: (Constant), Kreativitas Guru

Sumber: Olahan Data SPSS v.29

Melihat pada hasil uji koefisien determinasi berdasarkan tabel 13, didapatkan hasil yaitu nilai koefisien (R square) sebesar 0,129 nilai tersebut diperoleh dari hasil pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau R, yaitu 0,36

$x 0,360 = 0,129$, sehingga persentase pada koefisien determinasi (R^2) ialah 12,9%. Dengan kata lain, besaran pengaruh variabel X (keaktivitas guru) terhadap variabel Y (minat belajar siswa) adalah sebesar 12,9%. Nilai sisanya ($100\% - 12,9\% = 87,1\%$) dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya selain dari variabel bebas (keaktivitas guru).

KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan di SMKS Teknik Dairi terkait pengaruh keaktivitas guru terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran matematika, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh keaktivitas guru terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil data yang diperoleh peneliti melalui uji analisis regresi linier sederhana, dimana penulis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00. Dapat diartikan apabila perolehan nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa keaktivitas guru (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X (Y) di SMKS Teknik Dairi.
2. Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh keaktivitas guru terhadap minat belajar siswa memiliki besaran pengaruh sebesar 12,8%. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji koefisien determinasi (r^2) yaitu $KD = r^2 \times 100\% = 0,128 \times 100\% = 12,8\%$ sementara hasil sisanya yaitu 87,2% dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti sarana dan prasarana sekolah, lingkungan belajar, lingkungan keluarga, motivasi, cita-cita, maupun faktor psikis dari siswa itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- E. Mulyasa. 2016, Menjadi Guru Profesional Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Emzir. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif dan kualitatif). PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Hadisi La, dkk. 2017. "Pengaruh Keaktivitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Siswa di SMK Negeri 3 Kendari," Jurnal AlTa'dib 10, no. 2.



- Kadir, A. 2018. Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mengajar Melalui Pelatihan Model Assure dengan Pendekatan Scientific Pada MGMP Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2017. 14(1), 1-19.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi kedua). Bandung: Alfabeta, x, 334 hlm.
- Yanti Oktavia. 2014. Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di SDS 027 Tanjung Simpang Yayasan Mutiara Gambut. Dalam Jurnal Administrasi Pendidikan, Vol. 2, No. 1, h. 811.