

PENGARUH KREATIVITAS GURU TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Albarra Rifqi Anthony^{1*}, Eni Titikusumawati²

^{1,2}Pascasarjana Universitas Islam Negeri Salatiga

*albarraanthony@gmail.com

Page | 165

Abstract

Teacher creativity is a factor that influences interest in learning Mathematics subjects. This study aims to determine whether or not there is a significant influence between teacher creativity and interest in learning Mathematics subjects of grade V students at MI Ma'arif Global Salatiga. This study aimed to determine the influence of teacher creativity on the interest in learning Mathematics of grade V students of MI Ma'arif Global Salatiga. This research is quantitative, with a total number of respondents of 23 people. Data collection uses questionnaire instruments to capture data on teacher creativity and interest in learning mathematics subjects. Based on the results of the study, it can be seen that there is an influence between teacher creativity and interest in learning Mathematics subjects of grade V students of MI Ma'arif Global, Sidorejo district, Salatiga city. It appears that variable X (teacher creativity) is 14; the b sign "+" means that the influence of teacher creativity is positive. The form of the regression line equation is $Y = 14 + 0.641X$.

Keywords: teacher creativity, interest in learning, Mathematics subjects

Received: 2023-07-03

Accepted: 2023-12-24

Published: 2023-12-30

Abstrak

Kreatifitas guru merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar mata pelajaran Matematika. Penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara kreatifitas guru terhadap minat belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas V di MI Ma'arif Global Salatiga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kreatifitas guru terhadap minat belajar Matematika siswa kelas V MI Ma'arif Global Salatiga. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan total jumlah responden berjumlah 23 orang. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner untuk menjangkau data kreatifitas guru dan minat belajar mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa ada pengaruh antara kreatifitas guru dengan minat belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas V MI Ma'arif Global, kecamatan Sidorejo, kota Salatiga. Tampak bahwa variabel X (kreatifitas guru) sebesar 14, tanda b "+" berarti pengaruh kreatifitas guru adalah positif. Adapun bentuk persamaan garis regresi adalah $Y = 14 + 0,641X$.

Kata kunci: kreatifitas guru, minat belajar, mata pelajaran Matematika

A. Pendahuluan

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk memunculkan atau menghasilkan ide-ide baru, kreatifitas guru mencakup bagaimana guru tersebut menghasilkan suatu ide baru yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa memudahkan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Kreatifitas sangat dibutuhkan guru, untuk meningkatkan mutu pendidikan, tetapi tidak semua guru memiliki kreatifitas tersebut. Pada lembaga tersebut kreatifitas sangat dibutuhkan, karena pada usia sekolah dasar anak berada dalam masa-masa penuh permainan. Pada kondisi tersebut tentu kemampuan guru untuk mengelola kelas menjadi

suatu hal yang utama.¹ Kemampuan guru ini berkaitan dengan cara untuk dapat mendesain pembelajaran menjadi semakin menarik.²

Ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri siswa atau darinya sendiri. Kesulitan belajar merupakan salah satu permasalahan yang perlu penanganan yang tepat.³ Guru perlu memahami berbagai kesulitan belajar yang terjadi pada siswa. Kesulitan siswa dalam belajar bersumber dari beberapa ranah, yaitu: (1) kesulitan belajar yang bersumber dari ranah kognitif (ranah cipta), antara lain karena rendahnya kapasitas intelektual/intelegensi anak didik, (2) bersumber dari ranah afektif (emosi labil, pembentukan sikap yang salah, perasaan berlebihan dan tidak mempunyai gairah hidup, dan (3) bersumber dari aspek psikomotor, antara lain seperti terganggunya organ psikomotor seperti gangguan pada tangan-kaki, penglihatan, dan pendengaran sehingga gerak motoriknya menjadi terganggu..

Faktor eksternal merupakan suatu faktor yang bersumber dari luar diri anak didik yang meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar anak didik. Faktor tersebut adalah: (1) lingkungan keluarga, contohnya: ketidak harmonisan hubungan keluarga ayah ibu, rendahnya kehidupan ekonomi keluarga, harapan orang tua yang terlalu tinggi, jumlah anggota keluarga terlalu banyak dan mempunyai saudara tiri, (2) lingkungan masyarakat, adalah lingkungan masyarakat yang tidak kondusif, tidak mendukung kegiatan belajar bahkan menghambat. (3) lingkungan sekolah, contoh: kondisi dan letak gedung yang baru seperti dekat pasar, kondisi guru serta alat-alat belajar yang berkualitas rendah, hubungan antara guru dengan guru dan guru dengan siswa, kedisiplinan serta kurikulum yang ditetapkan terlalu berat.

Salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa adalah seorang guru, hal yang dimaksud adalah (1) bagaimana cara guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, (2) metode apa yang diterapkan serta alat bantu atau media apa yang digunakan merupakan faktor penting yang mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat beragam yakni beberapa tugas pokok, antara lain : (1) menyampaikan ilmu pengetahuan, (2) melatih keterampilan, memberikan panduan atau petunjuk, (3) paduan antara memberikan pengetahuannya bimbingan dan keterampilan, (4) merancang pelajaran, (5) melaksanakan pembelajaran, (6) menilai aktivitas pembelajaran. Guru perlu memahami tugas dan perannya di dalam kelas yang tidak hanya bertugas memberikan materi tetapi memuat berbagai tugas yang sangat kompleks.⁴

¹ Muhammad Rohmadi et al., "Technology-Based Pragmagogy Competency Assessment to Measure Teachers' Ability in Classroom Management," *Cakrawala Pendidikan* 42, no. 3 (2023): 652–65, <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.52599>.

² Martin Mills et al., "Differentiated Learning: From Policy to Classroom," *Oxford Review of Education* 40, no. 3 (2014): 331–48, <https://doi.org/10.1080/03054985.2014.911725>.

³ Fitria Martanti, "Metode Struktural Analitik Sintetik Dalam Pembelajaran Anak Disleksia," *Albidayah* 1 (2018).

⁴ Fitria Martanti, "Peran Furu Kelas Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Dan Konseling Di SDN Watuaji 01 Kabupaten Jepara," *Magistra* 6 (2015), <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/MAGISTRA/article/view/1776%0D>.

Pada umumnya guru dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta peserta didik mencatat dan mendengarkan. Kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan metode dan penggunaan alat peraga atau media yang tepat dapat mengakibatkan siswa menjadi malas dan bosan untuk memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran tersebut kurang efektif dan menarik, sehingga hasil belajar tidak dapat dicapai secara maksimal. Menjadi seorang pendidik tidaklah mudah, seorang pendidik harus kreatif dalam memunculkan ide baru yang berkaitan dengan metode dan media yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

Guru merupakan aktor utama dalam pembelajaran.⁵ Guru sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Kompetensi guru adalah hasil dari penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang banyak jenisnya, dapat berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam menjalankan tugas keprofesionalannya. Guru perlu selalu mengembangkan berbagai kemampuan tersebut baik dari kemampuan paedagogik, sosial, professional dan kepribadian yang dimiliki oleh guru.⁶ Guru harus mampu menampilkan performa yang masimal agar hasil belajar siswa juga dapat meningkat.⁷

Minat merupakan keinginan untuk melakukan suatu kegiatan dalam mencapai sesuatu tujuan. Semakin tinggi keinginan meraih harapan akan semakin kuat pula minat yang mendorong. Sesuai dengan kondisi tersebut pula kiranya guru dan orang tua memberi harapan pada anak dalam membangun cita-cita yang mampu mendukung lahirnya minat belajar. Prestasi belajar Matematika dipengaruhi banyak faktor, salah satu faktor adalah kompetensi guru dan minat siswa. Kompetensi guru dan minat siswa yang tinggi akan mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar Matematika.

Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing mereka. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal.⁸

Peserta didik yang cenderung tidak menyenangi mata pelajaran Matematika, mungkin peserta didik ada yang merasa terpaksa ketika mempelajari Matematika karena memang suatu keharusan. Melihat kondisi tersebut perlunya kreatifitas guru dalam pembelajaran.⁹ Guru

⁵ Eti Hadiati Fidrayani Fidrayani, "The Analysis of Self-Efficacy and Classroom Management as Contributors to Teacher Personality of Madrasah Ibtidaiyah," *Al Ibtida* 7, no. 1 (2020).

⁶ Tri Ani Hastuti et al., "The Level of Understanding of Pedagogical Competence of Physical Education, Health and Recreation Students of Sports Science Faculty," *Physical Education Theory and Methodology* 21, no. 4 (2021): 310–16, <https://doi.org/10.17309/tmfv.2021.4.04>.

⁷ Guntoro Guntoro, "Supervisi Pengawas Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Kinerja Guru," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 14, no. 1 (2020).

⁸ Fitria Martanti, "Improving Student Well-Being Aspects through Teacher ' s Instructional Creativity in Islamic Elementary School" 15, no. 2 (2023): 215–42.

⁹ Rebeca Bouzón et al., "Relevance of Communicative, Team Effectiveness, and Long-Range Planning Skills in Vessel Crewmembers," *International Journal of Instruction* 16, no. 2 (2023): 965–84, <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16251a>.

juga perlu mengembangkan berbagai kemampuan mengajar yang kreatif.¹⁰ Kreatifitas guru juga akan dapat mengembangkan berbagai kemampuan berfikir kritis siswa.¹¹

Pentingnya kompetensi guru, dapat menimbulkan kesungguhan siswa dalam belajar Matematika, sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi belajar. Guru harus berusaha agar dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika, dengan hal tersebut guru perlu meningkatkan faktor. Beberapa faktornya adalah kompetensi guru itu sendiri dan minat siswa. Kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran juga akan dapat memudahkan siswa menemukan pemahamannya secara mandiri.¹² Kompetensi guru juga menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran.¹³ Guru perlu membangun hubungan yang baik dengan siswa terutama dalam menumbuhkan minat siswa.¹⁴ Dengan kompetensi guru, minat siswa dan faktor pengaruh lainnya prestasi belajar Matematika dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kondisi tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa di dalam menerima dan memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. Banyak metode dan media yang harus dikembangkan seorang guru agar proses pembelajaran yang dilakukan tidak menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut penulis bermaksud melakukan penelitian tentang Pengaruh Kreativitas guru Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V MI Ma'arif Global.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan rancangan kegiatan, ruang lingkup atau objek, bahan dan alat utama, tempat, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel penelitian, dan teknik analisis. Uji validitas terkait dengan keabsahan data dalam penelitian kuantitatif, valid menunjuk pada kemampuan butir instrumen dalam mendukung konstruk dalam instrument.¹⁵ Suatu instrumen dinyatakan valid (sah) apabila instrumen tersebut mampu mengukur yang seharusnya diukur atau menungkap data dari variabel yang diteliti. Valid tidaknya suatu instrumen dapat dilihat dari koefisiensi korelasi antara skor item dengan skor totalnya pada taraf signifikan 5%. Item-item yang tidak berkorelasi secara signifikan dinyatakan gugur.

¹⁰ Hasbiyallah, Muhammad Munadi, and Dadan Nurulhaq, "Character Education Model for High School Students during the Pandemic in Terms of Pedagogic Competence and Teacher Personality," *International Journal of Instruction* 16, no. 2 (2023): 1077–94, <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16257a>.

¹¹ Mas'ud Zein et al., "Webtoon-Based Online Comics in Measuring the Pancasila Student Profile at Madrasah Tsanawiyah in Riau Province," *International Journal of Evaluation and Research in Education* 12, no. 4 (2023): 2073–84, <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i4.25759>.

¹² Lintang Rizkyta Ananda, Yuli Rahmawati, and Fauzan Khairi, "Critical Thinking Skills of Chemistry Students By Integrating Design Thinking With Steam-Pjbl," *Journal of Technology and Science Education* 13, no. 1 (2023): 352–67, <https://doi.org/10.3926/jotse.1938>.

¹³ Helmi Nurhasanah Deasyanti Deasyanti, "Basic Psychological Needs On Primary School Student Well-Being," *Jurnal Pendidikan Humaniora* 7, no. 2 (2019).

¹⁴ Andrew Peterson, "Character Education, the Individual and the Political," *Journal of Moral Education* 49, no. 2 (2020): 143–57, <https://doi.org/10.1080/03057240.2019.1653270>.

¹⁵ Mustaji Muhammad Zulkifli Fahrizal Ardiansyah, "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2018).

Dalam kaitannya dengan besarnya angka korelasi, koefisien validitas yang tidak begitu tinggi, berada di sekitar 0,50 sudah dapat diterima dan dianggap memuaskan. Namun apabila koefisien validitas ini kurang dari 0,30 maka dianggap tidak memuaskan. Jadi dapat disimpulkan bahwa item dari suatu variabel dikatakan valid jika mempunyai koefisien 0,30. Pengujian validitas dalam penelitian, peneliti menggunakan bantuan program *SPSS for windows*.

Menurut Sugiyono, bila harga korelasi di bawah 0,334 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus dibuang atau diperbaiki. Perhitungan hasil validitas menggunakan SPSS dengan 23 siswa, dibandingkan dengan r kritis 0,334 dan taraf signifikan sebesar 5%. Dari hasil output pada *Corrected item – Total Correlation*, nomor item pertanyaan angket yang tidak valid adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Validitas Angket

Variabel	Item	Corrected item total correlation	Keterangan
Kreatifitas Guru	1	.509*	Valid
	2	.145	Unvalid
	3	.421*	Valid
	4	-.102	Unvalid
	5	.296	Valid
	6	.577**	Valid
	7	.521*	Valid
	8	.521*	Valid
	9	.102	Unvalid
	10	.225	Unvalid
Minat	1	.339	Valid
	2	.568**	Valid
	3	.632**	Valid
	4	.363	Valid
	5	.042	Unvalid
	6	-.639**	Valid
	7	.491*	Valid
	8	.422*	Valid
	9	.639**	Valid
	10	.339	Valid

C. Hasil dan Pembahasan

Skala uji coba pada kreatifitas guru berjumlah 10 dan skala uji coba pada minat berjumlah 10. Analisis menggunakan *SPSS 16 for windows* menghasilkan item yang valid berjumlah 20 item sebagai berikut:

Tabel 1 Skala uji coba instrumen

Variabel	Indikator	favorable	unfavorable
Kreatifitas guru	Kreatifitas guru dalam menyampaikan pelajaran	1,3	2
	Kreatifitas guru dalam mengendalikan kelas	5,6	4
	Kreatifitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran	7,8	
	Kreatifitas guru dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran		9,10
Minat	Tertarik pada mata pelajaran	1,2,3	
	Tertarik pada mata pelajaran Matematika dikarenakan faktor suasana kelas	4	
	Tertarik pada mata pelajaran Matematika dikarenakan faktor cara guru mengajar	5	
	Rasa ingin tahu dalam pembelajaran Matematika	7	6
	Tertarik pada mata pelajaran Matematika dikarenakan faktor orangtua	8	
	Membuat catatan yang lengkap	9	
	Membaca bahan pelajaran Matematika	10	

Dalam analisis ini dideskripsikan tentang pengaruh kreatifitas guru terhadap minat belajar mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V MI ma'arif global salatiga, maka peneliti mengadakan analisis dari data yang diperoleh dan langkah selanjutnya adalah menganalisis dengan statistik. Analisa ini dimaksudkan untuk mengetahui sejumlah tingkat pengaruh kreatifitas guru terhadap minat belajar mata pelajaran mata pelajaran Matematika di MI Maarif Global Salatiga.

1. Analisis Kreatifitas Guru di MI Ma'arif Global Salatiga

Untuk mengetahui tentang kreatifitas guru di MI Maarif Global Salatiga, maka peneliti membuat penskoran data yang diperoleh untuk kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk dihitung rata-rata kelas (mean) dari data yang terkumpul melalui angket yang terdiri dari 10 item pertanyaan dengan kriteria jawaban di mana setiap soal terdapat 4 item jawaban. Kemudian untuk menganalisis data tersebut, maka dilakukan statistik deskriptif dari tabel diatas yang dilakukan dengan proses pembuatan tabel kerja ke dalam distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi frekuensi

No	Skor	Frekuensi (f)	f.x1	Percent %
1	23	1	23	4%
2	25	1	25	4%
3	26	12	312	51%

No	Skor	Frekuensi (f)	f.x1	Percent %
4	27	6	162	27%
5	28	1	28	5%
6	29	1	29	5%
7	31	1	31	5%
		23	610	100%

Berdasarkan tabel 2 tersebut maka untuk proses selanjutnya dilakukan perhitungan sebagai berikut :

- a. Mencari nilai rata-rata dari variabel X yaitu tentang kreatifitas guru dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden. Berdasarkan hal tersebut maka nilai rata-rata untuk variabel x adalah :

$$X = \frac{\sum f.x}{\sum f} = \frac{610}{23} = 26.52 \text{ (dibulatkan 27)}$$

Jadi nilai rata-rata untuk variabel X adalah 27

- b. Menafsirkan nilai mean yang telah didapatkan interval kategori dengan cara sebagai berikut:

$$I = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

i : interval kelas

R : *range* (nilai tertinggi dikurangi nilai terendah)

K : jumlah kelas (berdasarkan jumlah *multiple choice*)

- c. Sedangkan mencari range (R) dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} R &= H - L \\ &= 40 - 15 \\ &= 25 \end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai interval berikut :

$$I = \frac{R}{K} = \frac{25}{4} = 6.25$$

Berdasarkan hasil di atas dapat diperoleh nilai interval 6.25 dibulatkan menjadi 6, sehingga untuk mengkategorikan pengaruh kreatifitas guru diperoleh interval sebagai berikut:

Tabel 3 Kategori Kreatifitas Guru

No	interval	kualifikasi	kode	Jml. resp
1	35-40	Sangat tinggi	A	0
2	29-34	Tinggi	B	2
3	23-28	Sedang	C	21
4	17-22	kurang	D	0

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan mean dengan nilai 27 dari variabel X tentang kreatifitas guru tergolong rendah karena termasuk dalam interval (23-28). Artinya pengaruh kreatifitas guru termasuk sedang untuk mempengaruhi minat belajar mata pelajaran Matematika.

2. Analisis Minat Siswa di MI Maarif Global Salatiga

Peneliti mengadakan penskoran data yang diperoleh untuk kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk dihitung rata-rata kelas (mean) dari data yang terkumpul melalui angket yang diteliti dari 10 item pertanyaan dengan kriteria jawaban dimana setiap soal terdapat 4 item jawaban, yaitu :

Jika jawaban A, nilai yang diberikan 4

Jika jawaban B, nilai yang diberikan 3

Jika jawaban C, nilai yang diberikan 2

Jika jawaban D, nilai yang diberikan 1

Tabel 4 Frekuensi Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika

No	skor	Frekuensi	f.Y	persen
1	24	1	24	4%
2	25	2	50	8%
3	26	3	78	12%
4	27	1	27	4%
5	28	6	168	26%
6	29	4	116	18%
7	30	5	150	23%
8	35	1	35	5%
		23	648	100%

Berdasarkan tabel 3 tersebut maka untuk proses selanjutnya dilakukan perhitungan sebagai berikut :

- Mencari nilai rata-rata dari Y yaitu tentang minat belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas 5 dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden. Berdasarkan hal tersebut maka nilai rata-rata untuk variabel Y adalah :

$$X = \frac{\sum f.y}{\sum f} = \frac{648}{23} = 28,17 \text{ (dibulatkan 28)}$$

Jadi nilai rata-rata untuk variabel Y adalah 28

- Menafsirkan nilai mean yang telah didapatkan interval kategori dengan cara sebagai berikut:

$$I = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

i : interval kelas

R : range (nilai tertinggi dikurangi nilai terendah)

K : jumlah kelas (berdasarkan jumlah multiple choice)

Sedangkan mencari range (R) dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} R &= H - L \\ &= 40 - 15 \\ &= 25 \end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai interval berikut :

$$I = \frac{R}{K} = \frac{25}{4} = 6.25$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diperoleh nilai interval 6.25 dibulatkan menjadi 6, sehingga untuk mengkategorikan pengaruh kreatifitas guru diperoleh interval sebagai berikut:

Tabel 5 Kategori Kreatifitas guru

No	interval	kualifikasi	kode	Jml. resp
1	35-40	Sangat tinggi	A	1
2	29-34	Tinggi	B	9
3	23-28	Sedang	C	13
4	17-22	Kurang	D	0

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan mean dengan nilai 28 dari variabel X tentang kreatifitas guru tergolong rendah karena termasuk dalam interval (23-28). Artinya minat belajar mata pelajaran Matematika siswa termasuk sedang.

1. Membuat Persamaan Regresi Linear Sederhana

Secara umum rumus persamaan regresi linier sederhana adalah $Y=a+bx$. Sementara untuk mengetahui nilai koefisien regresi tersebut kita dapat berpedoman pada output yang berada pada tabel coefficient berikut:

Tabel 6 Coefficient

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1(Constant)	14.033	4.805		2.920	.008
KREATIFITAS_GURU	.641	.289	.436	2.221	.038

a. Dependent Variable: MINAT_SISWA

a = angka konstan dari unstandarized coefficient. Berdasarkan hasil perhitungan nilainya sebesar 14,033. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada kreatifitas guru (X) maka minat belajar (Y) adalah 14,033 (dibulatkan menjadi 14).

b = angka koefisien regresi. Nilainya sebesar 0,641. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% kreatifitas guru (x), Minat belajar siswa (Y) adalah sebesar 0,641.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai koefisien regresi bernilai positif (+), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa Kreatifitas Guru (X) berpengaruh positif terhadap Minat Belajar Siswa. Persamaan regresi dapat dirumuskan sebagai berikut $Y = 14 + 0,641X$

2. Melihat Besarnya Pengaruh Variabel X terhadap Y

Untuk mengetahui besarnya pengaruh kreatifitas guru (X) terhadap minat belajar siswa (Y) dalam analisis regresi linier sederhana kita dapat berpedoman pada nilai R Square atau R² yang terdapat pada output SPSS bagian summary

Tebal 7 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.436 ^a	.190	.152	2.26655

a. Predictors: (Constant), KREATIFITAS_GURU

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui nilai R Square sebesar 0,190. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh kreatifitas guru terhadap minat belajar siswa adalah 19 % sedangkan 81 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil analisis menggunakan formula regresi linier sederhana. Dari hasil uji yang diketahui besar pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa sebesar 19%, hal ini masih ada sebesar 21 % pengaruh variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini

Merujuk pada pembahasan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa kreativitas guru (X) berpengaruh positif terhadap perilaku siswa (Y) dengan total pengaruh sebesar 19%. Pengaruh positif ini bermakna semakin besar pengaruh kreativitas guru maka akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Mengingat masih adanya pengaruh lain sebesar 81 % yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, tentunya ini menjadi rekomendasi bagi peneliti berikutnya jika hendak melakukan penelitian dengan tema yang masih berkaitan dengan minat belajar siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V MI Ma'rif Global, maka diperoleh kesimpulan bahwa pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar sebesar 0,04% dan sisanya 99,6% dipengaruhi oleh faktor lain yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari aspek fisiologis (kondisi umum jasmani) dan aspek psikologi yang terdiri dari tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, dan minat siswa. Kemudian untuk faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat dikatakan bahwa kreatifitas guru (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Lintang Rizkyta, Yuli Rahmawati, and Fauzan Khairi. "Critical Thinking Skills of Chemistry Students By Integrating Design Thinking With Steam-Pjbl." *Journal of Technology and Science Education* 13, no. 1 (2023): 352–67. <https://doi.org/10.3926/jotse.1938>.
- Bouzón, Rebeca, Álvaro Antón-Sancho, Yolanda Amado-Sánchez, and Diego Vergara. "Relevance of Communicative, Team Effectiveness, and Long-Range Planning Skills in Vessel Crewmembers." *International Journal of Instruction* 16, no. 2 (2023): 965–84. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16251a>.
- Deasyanti Deasyanti, Helmi Nurhasanah. "Basic Psychological Needs On Primary School Student Well-Being." *Jurnal Pendidikan Humaniora* 7, no. 2 (2019).
- Fidrayani Fidrayani, Eti Hadiati. "The Analysis of Self-Efficacy and Classroom Management as Contributors to Teacher Personality of Madrasah Ibtidaiyah." *Al Ibtida* 7, no. 1 (2020).
- Guntoro Guntoro. "Supervisi Pengawas Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Kinerja Guru." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 14, no. 1 (2020).
- Hasbiyallah, Muhammad Munadi, and Dadan Nurulhaq. "Character Education Model for High School Students during the Pandemic in Terms of Pedagogic Competence and Teacher Personality." *International Journal of Instruction* 16, no. 2 (2023): 1077–94. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16257a>.
- Hastuti, Tri Ani, Herka Maya Jatmika, Kukuh Wahyudin Pratama, and Dewangga Yudhistira. "The Level of Understanding of Pedagogical Competence of Physical Education, Health and Recreation Students of Sports Science Faculty." *Physical Education Theory and Methodology* 21, no. 4 (2021): 310–16. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2021.4.04>.
- Martanti, Fitria. "Improving Student Well-Being Aspects through Teacher 's Instructional Creativity in Islamic Elementary School" 15, no. 2 (2023): 215–42.
- Martanti, Fitria. "Metode Struktural Analitik Sintetik Dalam Pembelajaran Anak Disleksia." *Albidayah* 1 (2018).
- Martanti, Fitria. "Peran Furu Kelas Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Dan Konseling Di SDN Watuaji 01 Kabupaten Jepara." *Magistra* 6 (2015). <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/MAGISTRA/article/view/1776%0D>.
- Mills, Martin, Sue Monk, Amanda Keddie, Peter Renshaw, Pam Christie, David Geelan, and Christina Gowlett. "Differentiated Learning: From Policy to Classroom." *Oxford Review of Education* 40, no. 3 (2014): 331–48. <https://doi.org/10.1080/03054985.2014.911725>.
- Muhammad Zulkifli Fahrizal Ardiansyah, Mustaji. "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2018).
- Peterson, Andrew. "Character Education, the Individual and the Political." *Journal of Moral Education* 49, no. 2 (2020): 143–57. <https://doi.org/10.1080/03057240.2019.1653270>.

Rohmadi, Muhammad, Memet Sudaryanto, Harun Joko Prayitno, and Hasan Zainnuri. "Technology-Based Pragmagogy Competency Assessment to Measure Teachers' Ability in Classroom Management." *Cakrawala Pendidikan* 42, no. 3 (2023): 652–65. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.52599>.

Zein, Mas'Ud, Edi Iskandar, Meimunah S. Moenada, and Musa Thahir. "Webtoon-Based Online Comics in Measuring the Pancasila Student Profile at Madrasah Tsanawiyah in Riau Province." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 12, no. 4 (2023): 2073–84. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i4.25759>.