

Pengaruh Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Ipa Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Mi Muhammadiyah Karanganyar

Sartini Sartini¹, Desilva Sindra², Andriani Chondro Retno³, Masduki Masduki⁴

Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2,3,4}

Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57162

Korespondensi penulis: q100230004@student.ums.ac.id

Abstract: *With regard to the learning achievement of class VI students at MI Muhammadiyah Karanganyar, the aim of the research is to determine the potential influence of teacher creativity and the use of technology as a science learning medium. Questionnaires were used in this study to measure how much technology is used as a science education tool and to evaluate the creativity of teachers. To determine the effect of a treatment on the dependent variable, this research method uses quantitative research in the form of experiments. By being given the opportunity to become a sample, each member of the population is given the opportunity to be selected using random sampling techniques. Three hundred and fifty students, seventeen males and eighteen females, comprised the VIG class sample. In this research, student learning achievement (Y) is the dependent variable and two independent variables are used, namely teacher creativity (X2) and use of technology as a science learning medium (X1). This research uses two types of data, namely the average daily science assessment score and primary data in the form of a questionnaire with 35 respondents. Regression analysis and correlation tests are used in the data analysis process to assess the relationship between variables. At $p = 0.05$, the research produces $T_{count} = 0.745$ and $T_{table} = 0.444$. $T_{count} > T_{table}$ shows that H_0 is rejected and H_1 is accepted based on standard criteria. Thus, the learning achievement of class VI MI Muhammadiyah Karanganyar students is influenced by the use of technology as a science learning medium and teacher creativity.*

Keywords: *technology, learning media, teacher creativity, learning achievement*

Abstrak: Berkenaan dengan prestasi belajar murid kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar, tujuan riset guna mengetahui potensi pengaruh kreativitas guru dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPA. Kuesioner digunakan dalam riset ini untuk mengukur seberapa banyak teknologi digunakan sebagai alat pendidikan sains dan untuk mengevaluasi kreativitas para guru. Untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat, metode riset ini menggunakan penelitian kuantitatif berbentuk eksperimen. Dengan diberi kesempatan menjadi sampel, maka setiap anggota populasi diberi kesempatan untuk dipilih melalui teknik random sampling. Tiga ratus lima puluh murid, tujuh belas laki-laki dan delapan belas perempuan, menjadi sampel kelas VIG. Dalam riset ini, prestasi belajar murid (Y) menjadi variabel terikat dan dua variabel bebas yang digunakan yaitu kreativitas guru (X2) dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPA (X1). Riset ini menggunakan dua jenis data yaitu rata-rata skor penilaian sains harian dan data primer berupa kuesioner dengan 35 responden. Analisis regresi dan uji korelasi digunakan dalam proses analisis data untuk menilai hubungan antar variabel. Pada $p = 0,05$, riset menghasilkan hasil $T_{hitung} = 0,745$ dan $T_{tabel} = 0,444$. $T_{hitung} > T_{tabel}$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima berdasarkan kriteria baku. Dengan demikian, prestasi belajar murid kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPA dan kreativitas guru.

Kata Kunci: teknologi, media pembelajaran, kreativitas guru, prestasi belajar

LATAR BELAKANG

Kemampuan belajar seorang murid ditentukan oleh pengalaman dan pelatihannya, yang mengarah pada perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil yang dicapai murid setelah menyelesaikan kegiatan belajar disebut prestasi belajar dan dilambangkan dengan angka atau huruf. Istilah “prestasi belajar” dan “prestasi” pada dasarnya sama. Untuk mengukur keterampilan atau pengetahuan seseorang dalam satu atau lebih bidang pekerjaan atau studi,

digunakan tes standar yang dikenal dengan prestasi belajar. Berbeda dengan kamus populer yang mengartikan prestasi sebagai hasil sesuatu yang dicapai, Djamarah (2012: 23) mengartikan prestasi belajar sebagai hasil kesan-kesan yang timbul dari kegiatan belajar dan menimbulkan perubahan pada diri individu (Purwodarminto, 1979: 251). Prestasi menurut Ahmadi (1995:21) adalah hasil kegiatan belajar yang ditunjukkan oleh perubahan-perubahan yang dapat diamati dalam keadaan yang dilalui seorang murid dalam rangka mencapai tujuannya bagi dirinya sendiri. Hamalik (2001: 43) mengartikan prestasi belajar sebagai perubahan perilaku yang diharapkan pada diri murid setelah selesainya kegiatan belajar mengajar; dengan kata lain prestasi belajar merupakan produk sampingan dari proses belajar mengajar. Prestasi belajar menurut Slameto (2003:10) adalah suatu transformasi yang dialami seseorang setelah melalui proses belajar. Hasil dari respon dan proses pendidikan murid adalah prestasi belajar. Ringkasnya, prestasi dalam suatu bidang usaha merupakan hasil usaha yang dilakukan, dikembangkan, dan diperoleh melalui ketekunan dan kerja keras baik individu maupun kelompok.

Prestasi merupakan hasil suatu proses pembelajaran atau perubahan yang memadukan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap individu, dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan, menurut Ariwaseso (2011) dalam Haikal, Thohari, & Mustafida, 2018. Dikatakan keberhasilan peserta didik atau kegagalan dalam proses pembelajaran akan menentukan tingkat pencapaiannya. Proses belajar yang baik merupakan landasan prestasi yang baik. Pergeseran ini mencakup penyesuaian perilaku secara umum dalam pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Definisi ini membawa pada kesimpulan bahwa prestasi belajar diartikan sebagai hasil kerja, belajar, atau usaha, dan derajat keterampilan yang dicapai ditunjukkan dengan nilai. Peran keberhasilan akademik, Purwanto (2003: 155) menegaskan kalau prestasi belajar merupakan persoalan yang terus-menerus dalam sejarah umat manusia karena manusia selalu berusaha mencapai kesuksesan sesuai dengan bidang spesialisasi dan keahliannya. Oleh karena itu, prestasi belajar menjadi tolak ukur kaliber dan volume pengetahuan peserta didik, menurut Purwanto (2003: 155). Tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik sehubungan dengan bahan ajar atau materi yang disampaikan guru ditunjukkan dengan prestasi belajarnya. Faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman atau penguasaan peserta didik sehubungan dengan materi pelajaran dapat diketahui dengan cepat dengan melihat prestasi belajarnya. Hal tersebut oleh para psikolog disebut sebagai kecenderungan rasa ingin tahu dan merupakan kebutuhan universal manusia, termasuk keinginan agar peserta didik merasa puas dengan prestasi akademiknya. Prestasi belajar sebagai pengetahuan dan metode pengajaran yang inovatif. Asumsinya bahwa hasil pembelajaran dapat berfungsi sebagai motivator bagi peserta

didik untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dan sebagai data penilaian untuk meningkatkan standar pengajaran.

Implementasi pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru merupakan inti dari kreativitas guru yang merupakan jenis transfer pengetahuan yang memanfaatkan bahan atau alat bantu pengajaran. Untuk menjamin peserta didik selalu bersemangat dan puas mengikuti proses pembelajaran, guru perlu memiliki kreativitas yang tinggi. Tujuan pembelajaran dapat berhasil dicapai dengan pengajaran kreatif sebanyak-banyaknya dari guru. Penggunaan bahan-bahan baru untuk melaksanakan proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat dianggap sebagai contoh kreativitas guru, bukan menuntut pengajar maupun pendidik untuk berkreasi guna menghasilkan sesuatu yang baru. Guru dapat menjadi kreatif dalam pendekatan mereka untuk mengajarkan kreativitas dengan memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran yang mendorong perilaku murid yang terlibat, menjadikan pembelajaran menarik dan menantang bagi murid, dan menjadikan pembelajaran menarik dan tidak monoton.

Kemampuan menciptakan dan menyajikan bahan ajar dengan cara baru, menggugah pemikiran kritis murid, serta menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran merupakan contoh kreativitas pendidik maupun pengajar. Pendidik yang inovatif sering kali menumbuhkan suasana di kelas yang menginspirasi peserta didik untuk menjadi lebih kreatif. Hal ini dapat melibatkan proyek kelompok, tugas yang menuntut intelektualitas, dan penerapan teknik pembelajaran interaktif. Berbagai elemen, seperti pendidikan, pengalaman mengajar sebelumnya, motivasi internal, dan lingkungan sekolah, berdampak pada kreativitas guru. Prestasi murid mungkin akan dipengaruhi secara positif oleh guru yang terus mencari cara inovatif untuk menyajikan materi dan meningkatkan praktik pengajaran. Motivasi belajar murid dapat dibangkitkan dengan pengajaran yang inovatif. Pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sering kali dipromosikan oleh pendidik yang kreatif. Guru yang kreatif sangat penting bagi pendidikan yang efektif, khususnya di era kemajuan teknologi yang pesat dan meningkatnya permintaan akan bakat kreatif. Oleh karena itu, memupuk kreativitas guru dan memberikan pelatihan kepada mereka sangat penting untuk meningkatkan standar pengajaran. Sejalan dengan riset, terdapat hubungan positif antara kreativitas guru dengan prestasi belajar murid. Prestasi peserta didik biasanya dipengaruhi secara positif oleh guru yang dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan menginspirasi. Singkatnya, kreativitas guru memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman pendidikan peserta didik dan pada akhirnya dapat menghasilkan tingkat prestasi yang lebih tinggi. Oleh karena itu, untuk memperbaiki sistem pendidikan, kreativitas guru perlu dikembangkan.

Batasan yang menentukan tujuan pendidikan dan evolusi pemikiran manusia selalu dapat berubah. Perubahan-perubahan tersebut di atas berasal dari berbagai penemuan dan kemajuan di bidang tersebut sehubungan dengan semakin banyaknya konstituen dalam kerangka pendidikan yang ada. Teori-teori baru muncul sebagai akibat dari berkembangnya perspektif para ahli, manajer, dan pengamat pendidikan. Definisi dan pengertian pendidikan telah berubah antara lain karena kemajuan teknologi yang mendukung pembelajaran. Pendidikan telah berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia dan kemajuan zaman. Semakin maju suatu zaman maka kian pesat pula perkembangan, terkhusus di dunia pendidikan maupun di bidang teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar saat ini menjadi hal yang paling berpengaruh dalam bidang pendidikan. Peserta didik yang sedang belajar menggunakan teknologi bersemangat untuk berpartisipasi penuh dalam pembelajaran; Dalam hal tersebut, teknologi menjadi sesuatu yang biasa dan mereka sukai ketika mereka dapat memanfaatkan dan mengambil manfaat dari kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi. Tidak semua teknologi tentunya dapat diterapkan di dalam kelas, namun ada beberapa teknologi yang secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan bermanfaat dalam proses pengajaran. Pengajar maupun pendidik dapat menggunakan teknologi untuk mempelajari dan meningkatkan kompetensi profesional setiap guru, dengan dukungan dari inisiatif pemerintah terkait pembahasan penggunaannya.

Guru seharusnya mampu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi. Pada masanya, inovasi media pendidikan yang dilakukan oleh guru sangat disambut baik. Namun pada kenyataannya, masih banyak pendidik yang belum mahir memanfaatkan teknologi sehingga menghambat pengajar atau pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat materi pembelajaran berbasis teknologi. Guru juga terkadang memilih untuk tidak membuat proses pembuatan media pembelajaran menjadi menantang. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan teknologi di kelas IPA berupa materi pembelajaran menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan prestasi akademiknya. Dengan menyajikan benda-benda yang sulit dijangkau peserta didik, media pembelajaran dapat menumbuhkan imajinasi murid dalam penggambaran suatu materi. Media pembelajaran merupakan alat manipulatif yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca, selaras dengan Nasional Education Association (Permatasari, 2018). Manipulasi ini dapat mempengaruhi seberapa efektif proses pembelajaran. Demikian pula dinyatakan (Luh & Ekayani, 2021) kalau media pendidikan dapat membantu peserta didik belajar dengan merangsang cara pandang, pemikiran, dan minat peserta didik selain memberikan informasi. Rozi (2020) menegaskan kalau era revolusi industri mampu mengubah cara berpikir

masyarakat tentang pendidikan atau edukasi dengan meningkatkan penggunaan teknologi di dalam kelas.

Berikut ini hanyalah beberapa keuntungan penggunaan teknologi sebagai alat pengajaran terhadap keberhasilan akademis peserta didik.

a) Peningkatan Keterlibatan Murid

Pembelajaran peserta didik dapat menjadi lebih menarik dan interaktif dengan penggunaan teknologi. Peserta didik mungkin lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika tersedia komponen multimedia, permainan instruksional, atau platform pembelajaran dalam jaringan.

b) Aksesibilitas Informasi

Akses terhadap berbagai sumber informasi menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi. Sumber daya online seperti video pembelajaran, simulasi, dan buku elektronik tersedia untuk murid. Hal ini dapat membantu murid dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu subjek atau ide.

c) Pengembangan Keterampilan Teknologi

Pemanfaatan teknologi di dalam kelas dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan teknologi yang dibutuhkan di era digital ini. Penggunaan sumber daya dalam jaringan dan perangkat lunak pengajaran juga dapat membantu peserta didik menjadi lebih melek digital.

d) Pemantauan dan Evaluasi

Pendidik atau pengajar dapat lebih mudah memantau kemajuan peserta didik dan memberikan masukan langsung berkat teknologi. Selain itu, data yang lebih tepat mengenai prestasi peserta didik dapat diperoleh melalui alat penilaian dalam jaringan.

e) Kolaborasi dan Komunikasi

Dengan pemanfaatan teknologi, peserta didik dapat mengerjakan tugas bersama dan berinteraksi secara daring dengan instruktur dan peserta didik lainnya. Hasilnya, kapasitas murid untuk bekerja sama dan keterampilan sosial dapat meningkat.

Cara teknologi diintegrasikan dan digunakan dalam lingkungan pembelajaran dapat mempunyai berbagai dampak atau akibat positif maupun negatif sehubungan dengan seberapa baik prestasi peserta didik. Usaha dalam mengoptimalkan keunggulan teknologi juga sangat bergantung pada manajemen proaktif guru dan bimbingan penggunaannya.

Pengembangan dan peningkatan potensi diri sebagai individu dan masyarakat memerlukan pendidikan. Kemajuan teknologi, khususnya di bidang pendidikan, telah menciptakan peluang baru untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Tujuan utama dari inisiatif untuk

memaksimalkan interaksi guru- murid dan meningkatkan standar pendidikan adalah penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik minat peserta didik sangat bergantung pada peran kreatif yang dimainkan guru. Menyajikan pembelajaran dengan konsep-konsep kreatif, mempraktikkan pembelajaran yang menginspirasi ide dan karya unik, menawarkan pembelajaran yang beragam (pola interaksi, filosofi pengajaran, variasi pesan), dan penilaian langsung dalam pembelajaran kreatif merupakan contoh kreativitas guru.

Riset ini mencoba untuk menyelidiki dan mengevaluasi atau menilai dampak kreativitas guru dan penggunaan teknologi sebagai alat pengajaran sehubungan dengan kinerja akademik peserta didik. Integrasi teknologi ke dalam pendidikan tidak hanya mengubah strategi pengajaran tetapi juga menciptakan jalan baru bagi guru untuk mengekspresikan kreativitas pengajar dalam menyajikan kurikulum. Selain memberikan materi yang kreatif, guru juga wajib memiliki keleluasaan untuk mengikuti pesatnya kemajuan teknologi.

METODE PENELITIAN

Teknik riset yang digunakan adalah pendekatan ilmiah untuk mengumpulkan data guna tujuan tertentu dan praktis, klaim Sugiyono (2016). Desain riset ini menggunakan eksperimen untuk mengumpulkan data terstruktur dengan menggunakan alat pengukuran, khususnya kuesioner. Ini adalah desain penelitian kuantitatif. Generalisasi kemudian digunakan untuk menentukan dampak suatu perlakuan terhadap variabel terikat setelah data dianalisis secara statistik untuk menghasilkan angka. Populasi riset adalah peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar.

Sampel riset berjumlah tiga puluh lima murid kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar. Pengambilan sampel acak sederhana adalah metode yang digunakan untuk pengambilan sampel. Suatu yang dimaksud dengan “teknik pengambilan sampel acak sederhana” adalah suatu metode pemilihan sampel dari suatu populasi secara acak, bebas dari batasan apa pun sehubungan dengan pesertanya. Karena tidak ada syarat khusus dalam pengambilan sampel yang ada maka sampel diambil secara acak, itulah sebabnya periset menggunakan teknik pengambilan sampel ini.

Terdapat dua variabel X dan satu variabel Y dalam riset ini. Sementara itu, variabel Y merupakan variabel terikat atau dependen, sedangkan variabel X merupakan variabel bebas atau variabel independen. Prestasi belajar peserta didik atau variabel Y merupakan variabel terikat dalam riset ini.

Dalam riset ini, dokumen dan kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data. Dokumentasi adalah data sekunder, sedangkan jenis data yang terdapat dalam kuesioner adalah data primer. Dalam penyelidikan ini, penulis akan menawarkan tanggapan alternatif terhadap kuesioner tertutup yang akan diberikan periset. Dengan jumlah item pertanyaan untuk masing-masing variabel independen berjumlah 20 item, peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar menyelesaikan angket.

Analisis regresi linier sederhana merupakan metode analisis data yang digunakan dalam riset ini. Analisis regresi menurut Johnson (2002) dalam (Djuniadi, Afiffudin, & Lestari, 2017) adalah suatu teknik analisis data yang meramalkan nilai variabel terikat berdasarkan sejumlah variabel bebas. Dua variabel independen hadir dalam riset ini. Metode ini digunakan periset untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap signifikansi variabel dependen. Uji normalitas dan linearitas merupakan dua uji prasyarat yang harus diselesaikan sebelum menggunakan regresi linier sederhana untuk menganalisis data. Untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak merupakan tujuan dari uji normalitas. Karena berkaitan dengan verifikasi prasyarat metode analisis data, uji normalitas menjadi penting. Uji Kolmogorof-Smirnov dengan SPSS versi 20 merupakan instrumen tes yang digunakan untuk melakukan uji normalitas pada riset ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini menggunakan satu variabel terikat yaitu prestasi belajar peserta didik (Y) dan dua variabel bebas yaitu kreativitas pendidik (X2) dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPA (X1). Sebuah survei dengan 35 responden dijadikan sebagai sumber data utama untuk riset ini. Rata-rata skor penilaian sains harian dijadikan sebagai sumber sekunder. Perangkat lunak IBM SPSS versi 20 digunakan untuk menyajikan data riset setiap variabel. Hubungan antarvariabel dinilai melalui analisis data dengan menggunakan analisis regresi dan uji korelasi. Perolehan yang didapat pada riset ini ialah T_{hitung} sama dengan 0,745 dan T_{tabel} sama dengan 0,444 pada $\alpha = 0,05$. Selaras dengan standar karakteristik, $T_{hitung} > T_{tabel}$ mengungkapkan kalau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPA dan kreativitas guru mempunyai dampak sehubungan dengan prestasi belajar murid pada kelas VI di MI Muhammadiyah Karanganyar.

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan sebelum data ditelaah, antara lain uji linieritas dan normalitas. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan kalau data normal, sesuai dengan analisis data yang dilakukan dengan SPSS versi 20. Karakteristik nilai yang digunakan dikatakan normal kalau nilai signifikansi (sign.) lebih besar dari Alpha ($\alpha = 5\%$ atau 0,05), sebaliknya karakteristik perolehan skor dikatakan tidak normal kalau perolehan signifikansi (sign) lebih kecil dari Alpha ($\alpha = 5\%$ atau 0,05). Perolehan uji atau tes normalitas pada riset ini sebagai berikut.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	1.60121683
	Absolute	.129
Most Extreme Differences	Positive	.085
	Negative	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z		.576
Asymp. Sig. (2-tailed)		.894

Table 1

Uji

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Riset ini menjelaskan kalau tabel uji normalitas memanfaatkan aturan sesuai *one sample kolmogrov*.

Riset ini menggunakan uji-t berjumlah dua pihak maka $\alpha=0,05/2=0,025$. Selanjutnya, derajat kebebasan (db) = $n-1=19$ (1 sampel). Tebel distribusi t dihasilkan sejumlah $t(0,025; 19)= 0,894$ dijelaskan normal sebab $0,894 > 0,05$. Maka dari itu, simpulannya, data yang dipaparkan tersebut terdistribusi normal.

Selaras dengan telaah perbandingan t-hitung dan t-tabel, simpulannya, yakni $t\text{-hitung} = 0,894 > t\text{-table} = 0,05$, t hitung mempunyai tempat di area penolakan sehingga H_0 tidak diterima atau ditolak, perbandingan Sig (2-tailed) sebab $\text{Sig (2-tailed)} = 0,027 < 0,05$, H_0 tidak diterima atau kata lainnya ialah ditolak.

Uji linearitas merupakan penilaian prasyarat selanjutnya. Kalau nilai Sig Deviasi dari Linearitas lebih besar dari nilai Alpha ($\alpha = 0,05$ atau 5%), maka dikatakan ada hubungan linier yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai Deviasi dari Linearitas lebih kecil dari nilai Alpha ($\alpha= 0,05$ atau 5%), maka hubungan linier yang signifikan tidak akan ada. Tabel berikut menampilkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan pada riset ini antara variabel X1 (Pemanfaatan atau Penggunaan Teknologi sebagai Media Pembelajaran IPA) dan variabel Y (Prestasi Murid).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	6

Uji Reabilitas X1 (Reliabel sebab $0,745 > 0,444$)

Perolehan uji atau tes reabilitas pada riset ini antara variabel X2 (Kreativitas Guru) sehubungan dengan variabel Y (prestasi murid) tampak dalam tabel berikut.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.746	9

Uji Reabilitas X₂ (reliabel sebab 0,746 > 0,444)

Setelah itu, perolehan uji atau tes Reabilitas dalam riset ini pada variabel Y (prestasi murid) tampak pada tabel yang dipaparkan berikut ini

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.762	9

Uji Reabilitas Y (reliabel sebab 0,762 > 0,444)

Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
TOTAL X1 * TOTAL Y	(Combined)		36.550	8	4.569	1.478	.268
	Between Groups	Linearity	32.300	1	32.300	10.450	.008
		Deviation from Linearity	4.250	7	.607	.196	.980
		Within Groups	34.000	11	3.091		
	Total		70.550	19			
TOTAL X2 * TOTAL Y	(Combined)		106.367	8	13.296	3.604	.026
	Between Groups	Linearity	66.655	1	66.655	18.067	.001
		Deviation from Linearity	39.712	7	5.673	1.538	.251
		Within Groups	40.583	11	3.689		
	Total		146.950	19			

Tabel Uji Linearitas

Selaras dengan Tabel Uji atau Tes Linearitas yang telah dipaparkan diketahui kalau perolehan Sig. pada variabel X₁ Deviation from Linearity ialah 0,980 bermakna lebih besar jumlahnya daripada Alpha ($\alpha = 0,05$ atau 5%) sehingga simpulannya, yakni terdapat keterkaitan yang linear antara variabel pemanfaatan atau penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA (X₁) dengan variabel prestasi belajar (Y) dan variabel X₂ Deviation from Linearity berjumlah 0,251 yang bermakna perolehannya lebih besar daripada Alpha ($\alpha = 0,05$ atau 5%) sehingga simpulannya berupa terdapat keterkaitan yang linear antara variabel kreativitas guru (X₂) dengan variabel prestasi belajar (Y). Sesudah seluruh prasyarat sudah dapat dipenuhi maka tahapan seterusnya ialah Uji atau Tes Hipotesis dengan cara parsial (Uji t). Dalam riset, hipotesis atau praduga yang diajukan oleh periset, sebagai berikut.

- H₀ tidak mempunyai pengaruh atau dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA (X₁) dan kreativitas guru (X₂) sehubungan dengan prestasi murid (Y).
- H_a mempunyai pengaruh atau dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA (X₁) dan kreativitas guru (X₂) sehubungan dengan prestasi murid (Y).

Melihat nilai signifikansi (Sign.) dapat digunakan untuk mengetahui apakah terdapat keterkaitan antara kreativitas guru (X₂) dan pemanfaatan atau penggunaan teknologi dalam pendidikan IPA (X₁) dan prestasi belajar murid (Y). Baik kreativitas guru (X₂) maupun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA (X₁) tidak mempunyai pengaruh atau dampak sehubungan dengan prestasi belajar murid (Y) kalau nilai signifikansi (Sign.) kurang dari 0,05. Pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran IPA (X1) dan kreativitas guru (X2) mempunyai pengaruh yang signifikan sehubungan dengan prestasi belajar murid (Y) kalau nilai signifikansi (Sign.) lebih besar dari 0,05.



Gambar 1 : Peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar



Gambar 2: Penggunaan Media dalam pembelajaran IPA



Gambar 3: Distribusi kuisoner/angket di kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar



Gambar 4: Peserta didik Menjawab Kuesioner/Angket Riset.

KESIMPULAN DAN SARAN

Selaras dengan temuan riset yang telah dilakukan, simpulannya, ialah terdapat korelasi yang cukup penting antara variabel independen atau bebas—kreativitas guru dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPA—dengan variabel dependen yaitu prestasi belajar peserta didik di MI Muhammadiyah Karanganyar. Sejalan dengan temuan riset, prestasi akademik peserta didik dipengaruhi oleh kreativitas guru dan penggunaan teknologi dalam pengajaran sains. Hal tersebut agar berhasil menarik perhatian peserta didik untuk memahami pembelajaran yang diajarkan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran

IPA dan kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Karena data yang digunakan dalam riset ini bersifat numerik dan analisisnya menggunakan teknik statistik maka metode riset yang digunakan dalam riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga memudahkan periset untuk membandingkan data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah riset. Temuan analisis data menunjukkan hubungan yang signifikan antara prestasi belajar murid dan penggunaan teknologi sebagai alat pengajaran sains dan pengajaran kreatif guru. Temuan riset ini mungkin akan berdampak pada cara guru dan peserta didik mengajar dan belajar serta dapat menjadi bahan riset selanjutnya mengenai efektivitas kreativitas guru di kelas dan cara meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan pembelajaran peserta didik sangat dipengaruhi oleh pengajaran kreatif guru dan penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran secara parsial dan simultan. Kesimpulan riset adalah pemanfaatan teknologi secara terus-menerus di dalam kelas dan kreativitas guru di dalam kelas sangat diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Addina Kamalia, Yulia Rahmadhar. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 07, No. 1, December 2022 –March.
- Atem Purnamasari. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 2 Jiken, Kabupaten Blora*. Skripsi FKIP PGRI Bojonegoro. Prodi Pendidikan Ekonomi
- [Diana Rai Arsita](#), Ketut Dibi. 2020. *Peningkatan Hasil belajar IPA melalui Model Pembelajaran Group Investigation berbantuan media*. Juli. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. 2020. *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). *Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–
16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>

M. Supratini. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Siswa*.

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. <https://ejournal.unikama.ac.id>

NP. Noviani. 2024. *Dampak Teknologi sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Siswa ditinjau dari Teori Belajar*. Ide Guru : Jurnal Karya Ilmiah Guru.

https://jurnal_dikpora.jogjaprovo.go.id

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.

Bandung: Alfabeta.