



**PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN PENGGUNAAN
TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI
SMK ISLAM RANDUDONGKAL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

NURUL AMIROH

NIM. 2103000159

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL ULAMA KABUPATEN TEGAL**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI
SMK ISLAM RANDUDONGKAL**

Oleh:

NURUL AMIROH

NIM. 2103000159

Disetujui untuk mengikuti ujian skripsi dan komprehensif oleh:

Pembimbing I



Bahtiar Agusti, M.Pd.
NIDN. 0603089101

Pembimbing II



Abdul Wakhid, S.E., M.Pd.
NIDN. 0402098001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI
SMK ISLAM RANDUDONGKAL**

Oleh:

NURUL AMIROH

NIM. 2103000159

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

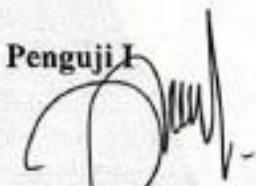
Pada Tanggal 19 Juni 2025

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pembimbing I


Bahtiar Agusti, M.Pd.
NIDN. 0603089101

Penguji I


Zulfatun Nisa, S.E., M.E.
NIDN. 0606109401

Pembimbing II


Abdul Wakhid, S.E., M.Pd.
NIDN. 0402098001

Penguji II


Mohamad Furqon, M.Pd. I
NIDN. 0619108602

Mengetahui;
Ketua STKIP Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal



Dr. Ahmad Taufik, M.Pd.I
NIDN. 2112126901

HALAMAN PERNYATAAN

KEASLIAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Amiroh
NIM : 2103000159
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN
PENGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI SMK ISLAM
RANDUDONGKAL

Dengan ini menyatakan bahwa hasil skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar-benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan dari karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan penuh tanggung jawab.

Tegal, 21 Juni 2025

Yang Mernyatakan



Nurul Amiroh

NIM. 2103000159

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Sesungguhnya bersama kesulitan akan ada kemudahan. Maka apabila Engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

Q.S. Al-Insyirah: 6-7.

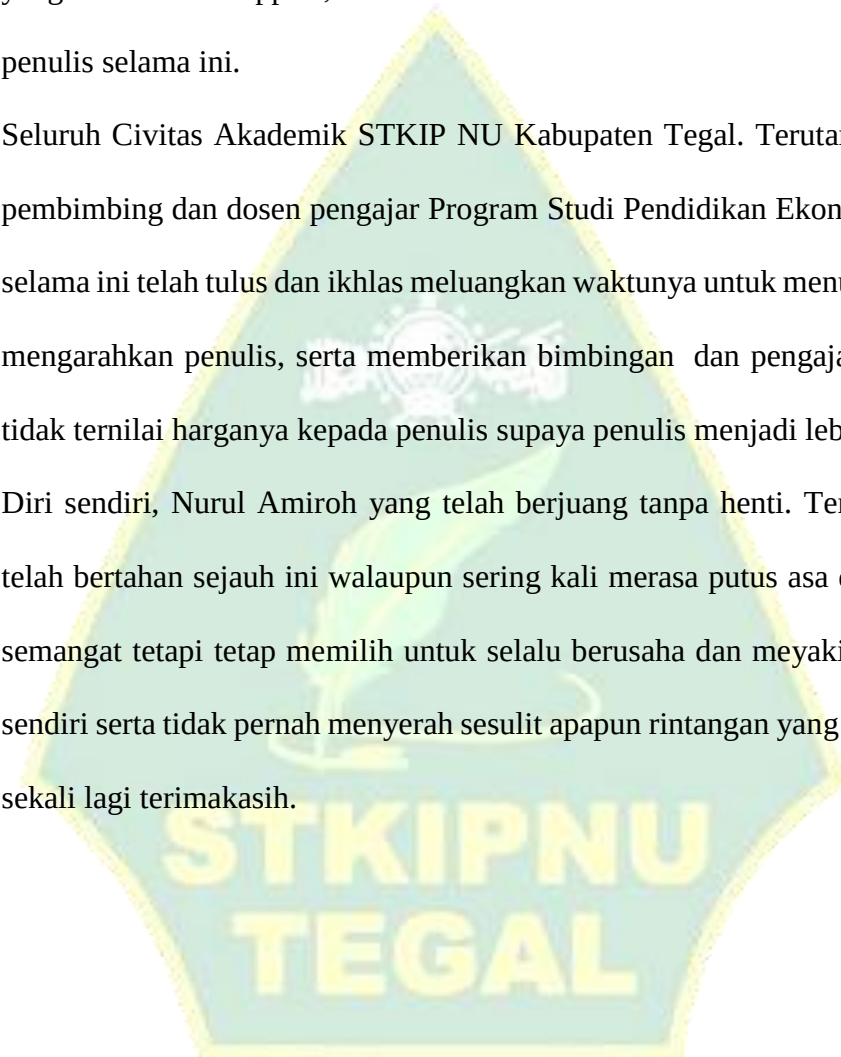
Persembahan

Segala puji beserta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa menganugerahkan kekuatan, kemudahan, serta kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir atau skripsi ini dengan baik, serta atas doa dan dukungan dari orang-orang tersayang. Oleh karena itu, dengan segenap rasa cinta dan syukur, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Panutan penulis, Ayahandaku Bapak Sidik yang selalu menjadi penyemangat dan sandaran bagi penulis. Terimakasih telah mengusahakan segalanya dan berjuang untuk kehidupan putrimu ini dan terimakasih untuk segala doa dan dorongan yang diberikan sehingga penulis bisa berada dititik ini.
2. Pintu surgaku, Ibunda Maslikhah yang telah melahirkan dan membesarkan penulis hingga saat ini. Terimakasih telah menjadi tempat keluh kesah

penulis sekaligus menjadi teman curhat bagi penulis. Terimakasih atas motivasi, dukungan dan doa hebat yang yang selalu mama panjatkan untuk keberhasilan dan kelancaran penulis dalam menyelesaikan pendidikan.

3. Kakak tercinta Ani Safitri dan adik tersayang Muhammad Rizki Maulana yang selalu mensupport, memotivasi dan memberikan bantuan kepada penulis selama ini.
4. Seluruh Civitas Akademik STKIP NU Kabupaten Tegal. Terutama dosen pembimbing dan dosen pengajar Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis, serta memberikan bimbingan dan pengajaran yang tidak ternilai harganya kepada penulis supaya penulis menjadi lebih baik.
5. Diri sendiri, Nurul Amiroh yang telah berjuang tanpa henti. Terimakasih telah bertahan sejauh ini walaupun sering kali merasa putus asa dan patah semangat tetapi tetap memilih untuk selalu berusaha dan meyakinkan diri sendiri serta tidak pernah menyerah sesulit apapun rintangan yang dihadapi, sekali lagi terimakasih.



ABSTRAK

Nurul Amiroh, 2025, “Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi Di SMK Islam Randudongkal.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. STKIP Nahdlatul Ulama Kab. Tegal. Pembimbing: (I) Bahtiar Agusti, M.Pd. (II) Abdul Wakhid, S.E., M.Pd.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Penggunaan Teknologi dan Hasil Belajar, Metode *Ex-Post Facto*, Kuantitatif.

Proses pembelajaran di dunia pendidikan tentunya akan berakhir pada perolehan hasil belajar. Perolehan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Kreativitas guru dan penggunaan teknologi menjadi salah satu bagian dari faktor luar atau eksternal yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya perolehan hasil belajar siswa. Latar belakang penelitian ini muncul dari sebuah permasalahan yang terdapat di SMK Islam Randudongkal yaitu rendahnya perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa. (2) untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa dan (3) untuk mengetahui pengaruh antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar akuntansi di Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah responden sebanyak 50 siswa. Teknik pengumpulan data untuk variabel kreativitas guru dan penggunaan teknologi menggunakan kuesioner atau angket serta dokumentasi berupa nilai semester ganjil akuntansi untuk mengukur variabel hasil belajar. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kreativitas guru berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan uji parsial diperoleh 2,781 dan nilai signifikansi sebesar 0,008 ($0,008 < 0,05$). (2) penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan uji parsial diperoleh sebesar 2,300 dan signifikansinya sebesar 0,026 ($0,026 < 0,05$). (3) kreativitas guru dan penggunaan teknologi secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar berdasarkan perolehan hasil uji simultan sebesar 15,437 dan nilai signifikansinya sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), serta berdasarkan hasil uji R square diperoleh nilai sebesar 0,371 yang menunjukkan bahwa kedua variabel bebas memberikan kontribusi sebesar 37,1% terhadap hasil belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

ABSTRACT

Nurul Amiroh, 2025, "*The Influence of Teacher Creativity and Technology Use on Student Learning Outcomes in the Accounting Subject for Class XI Accounting at SMK Islam Randudongkal*". Thesis. Economic Education Study Program. STKIP Nahdlatul Ulama Kab. Tegal. Supervisor: (I) Bahtiar Agusti, M.Pd. (II) Abdul Wakhid, S.E., M.Pd.

Keywords: Teacher Creativity, Use of Technology, and Learning Outcomes, Ex-Post Facto, Quantitative Method.

The learning process in the world of education will ultimately culminate in the achievement of learning outcomes. Learning outcomes are influenced by internal and external factors. Teacher creativity and the use of technology are part of the external factors that can influence the high or low achievement of student learning outcomes. The background of this research arises from an issue at SMK Islam Randudongkal, namely the low academic achievement of students in accounting subjects. This research aims to: (1) determine the influence of teacher creativity on student learning outcomes. (2) to determine the effect of technology use on student learning outcomes and (3) to determine the effect of the interaction between teacher creativity and technology use on accounting learning outcomes in Class XI Accounting at SMK Islam Randudongkal. This study uses a quantitative approach with a total of 50 student respondents. The data collection technique for the teacher creativity and technology use variables employed questionnaires or surveys, as well as documentation in the form of odd semester accounting grades to measure the learning outcomes variable. Meanwhile, the data analysis technique used is multiple linear regression. The research results show that: (1) teacher creativity has a significant effect on student learning outcomes based on partial tests, with a value of 2.781 and a significance level of 0.008 ($0.008 < 0.05$). (2) the use of technology has a significant impact on student learning outcomes based on partial testing, yielding a value of 2.300 and a significance level of 0.026 ($0.026 < 0.05$). (3) Teacher creativity and the use of technology simultaneously affect learning outcomes based on the simultaneous test results of 15.437 and a significance value of 0.000 ($0.000 < 0.05$), as well as the R square test results which yielded a value of 0.371, indicating that both independent variables contribute 37.1% to learning outcomes, while the remaining percentage is influenced by other variables not examined in this study.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai Tugas Akhir yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal.

Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak. Maka dengan itu, peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang turut membantu menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terimakasih pertama, peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing yakni Bapak Bahtiar Agusti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Abdul Wakhid, S.E., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengajaran, bimbingan, arahan serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Ucapan terimakasih selanjutnya peneliti sampaikan kepada semua pihak yang turut membantu seperti:

1. Bapak Dr. Akhmad Taufiq, M.Pd.I, selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar dan menimba ilmu

di Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal.

2. Ibu Zulfatun Nisa, S.E., M.E, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Karyawan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan dan pengajaran kepada peneliti selama menempuh pendidikan dibangku perkuliahan ini.
4. Kepala SMK Islam Randudongkal, para guru, karyawan dan siswa SMK Islam Randudongkal yang telah memberikan izin dan dukungan dalam melakukan penelitian serta membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teruntuk orang tua, Bapak Sidik dan Ibu Maslikhah yang telah memberikan dukungan dan doa yang tidak pernah berhenti dipanjatkan untuk kesuksesan peneliti dan untuk kakak tercinta Ani Safitri dan adik tersayang Muhammad Rizki Maulana terimakasih atas segala kasih sayang yang tulus dan ikhlas yang diberikan kepada penulis.
6. Diri sendiri, Nurul Amiroh yang telah berjuang tanpa henti. Terimakasih telah bertahan sejauh ini walaupun sering kali merasa putus asa dan patah semangat tetapi tetap memilih untuk selalu berusaha dan meyakinkan diri

sendiri serta tidak pernah menyerah sesulit apapun rintangan yang dihadapi, sekali lagi terimakasih.

7. Kepada *Someone Spesial*, Dimas Setya Mahardika, S. Kom. Terimakasih banyak telah hadir sebagai penyemangat dan tempat pulang yang paling hangat. Yang selalu menemani, meluangkan waktu, pikiran, tenaga dan materi kepada penulis. Terimakasih juga telah menjadi sosok yang selalu percaya pada kemampuan penulis, di saat penulis meragukan dirinya sendiri, sehingga penulis mampu bertahan dan tidak menyerah.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama Kabupaten Tegal Angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti, terimakasih.
9. Seluruh pihak yang telah ikut serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Demikian skripsi ini disusun, semoga karya ini dapat memberikan manfaat kepada siapa saja yang membacanya. Peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan pada skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan bagi penelitian ini.

Tegal, 13 Mei 2025

Nurul Amiroh.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
1.7 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	16
2.1 Kajian Teoritis	16

2.1.1	Teori Belajar Behaviorisme	16
2.1.2	Hasil Belajar.....	26
2.1.3	Kreativitas Guru.....	32
2.1.4	Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran	46
2.1.5	Pembelajaran Akuntansi	52
2.2	Penelitian Terdahulu.....	54
2.3	Kerangka Berfikir	57
2.4	Hipotesis Penelitian.....	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		62
3.1	Jenis Penelitian	62
3.2	Tempat Penelitian.....	63
3.3	Desain Penelitian	63
3.4	Variabel Penelitian	64
3.5	Definisi Operasional Variabel	65
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian	65
3.6.1	Populasi.....	65
3.6.2	Sampel.....	66
3.7	Teknik Pengumpulan Data	68
3.8	Instrumen Penelitian.....	69
3.9	Pengujian Instrumen.....	72
3.9.1	Pengujian Validitas	72
3.9.2	Pengujian Reliabilitas	73
3.10	Pengujian Asumsi Klasik.....	73
3.10.1	Uji Normalitas.....	73
3.10.2	Uji Multikolinieritas.....	74

3.10.3 Uji Heteroskedastisitas.....	74
3.11 Analisis Regresi Linier Berganda	75
3.12 Pengujian Hipotesis Penelitian	75
3.12.1 Uji Koefisien Determinasi Disesuaikan (<i>Adjusted R_{square}</i>)..	75
3.12.2 Uji Parsial (Uji <i>t</i>).....	76
3.12.3 Uji Simultan (Uji <i>F</i>).....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	78
4.1.1 Gambaran Umum SMK Islam Randudongkal.....	78
4.1.2 Identitas SMK Islam Randudongkal.....	79
4.1.3 Visi dan Misi SMK Islam Randudongkal.....	79
4.2 Gambaran Umum Responden.....	80
4.3 Hasil Peneliian.....	81
4.3.1 Pengujian Instrumen	81
4.3.2 Pengujian Asumsi Klasik.....	85
4.3.3 Analisis Regresi linier Berganda	87
4.3.4 Pengujian Hipotesis Penelitian	90
4.4 Pembahasan	93
BAB V KESIMPULAN.....	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
5.3 Kekurangan Penelitian	101
DAFTAR PUSTAKA	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI	8
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	54
Tabel 3. 1 Jumlah Populasi	66
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel	67
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	69
Tabel 3. 4 Skala Likert	72
Tabel 4. 1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	81
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Kreativitas Guru (X_1).....	82
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Penggunaan Teknologi (X_2).....	83
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Guru (X_1)	84
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Teknologi (X_2).....	84
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	85
Tabel 4. 7 Hasil Uji Multikolinieritas	86
Tabel 4. 8 Hasil Uji Heteroskedastisitas	87
Tabel 4. 9 Hasil Regresi Linier Berganda.....	88
Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi Disesuaikan	90
Tabel 4. 11 Hasil Uji Parsial (Uji t)	91
Tabel 4. 12 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	58
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	108
Lampiran 2 Sampel Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI.....	113
Lampiran 3 Hasil Belajar Akuntansi Seluruh Kelas XI AKL.....	115
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian	120
Lampiran 6 Tabulasi Data.....	121
Lampiran 7 Hasil Olah Data Melalui SPSS	125
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	135
Lampiran 9 Surat Keterangan Perpustakaan	141
Lampiran 10 Surat Keterangan Turnitin	142
Lampiran 11 Hasil Turnitin.....	143
Lampiran 12 Surat Pernyataan Selesai Revisi Skripsi	144



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi dimasa sekarang memunculkan berbagai inovasi dan perubahan dalam berbagai aspek, terutama dalam dunia pendidikan. Saat ini, teknologi memegang peranan penting dalam segala hal karena teknologi memberikan banyak kebermanfaataan bagi para penggunanya.

Manfaat dari adanya teknologi dapat dirasakan oleh semua kalangan. Teknologi selain sebagai media komunikasi, juga berperan dalam membantu sekaligus memudahkan seseorang dalam mengakses dan mencari segala informasi yang dibutuhkan. Kemudahan ini, menjadikan kehidupan seseorang menjadi lebih efisien dan praktis.

Dunia pendidikan saat ini telah memasuki era digital. Era digital ini merupakan bagian dari dampak positif akan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan pendidikan sekarang, diharapkan mampu melahirkan generasi-generasi berkualitas, berintegritas, mampu bersaing dengan negara asing dan memberikan kontribusi baik untuk negara. Sesuai dengan Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan dari pendidikan nasional adalah

agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab”.

Pendidikan di Indonesia tidak luput dari adanya berbagai permasalahan dan tantangan seperti kualitas pendidikan yang rendah. Badan Pusat Statistik 2024, menyebutkan kualitas pendidikan di Indonesia berada pada peringkat 67 dari 203 negara. Beberapa faktor yang berkontribusi pada peringkat ini yaitu sarana dan prasarana sekolah, sanitasi sekolah, kurikulum, serta faktor guru sebagai pendidik (BPS:2024).

Tidak hanya itu, Data Hasil Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) yang diselenggarakan empat tahun sekali dan terakhir pada tahun 2022 memperlihatkan bahwa prestasi belajar siswa di Indonesia masih cukup rendah, terbukti Indonesia berada di peringkat 69 dari 81 negara yang ada dalam tes tersebut. Dengan ini, maka pendidikan di Indonesia harus melakukan perbaikan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan meningkatkan kompetensi guru, membangun sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, menyediakan beasiswa dan bantuan keuangan bagi yang kurang mampu, menyediakan akses pendidikan yang merata serta melakukan pemanfaatan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik dalam menunjang proses pembelajaran (PISA:2022).

Institusi pendidikan formal mencakup sekolah sebagai salah satu elemennya. Dengan mekanisme pembelajaran yang diterapkan di lingkungan

sekolah, peserta didik menjalankan berbagai aktivitas edukatif, termasuk proses transfer ilmu dan pengajaran, bimbingan dan latihan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran merupakan output belajar yang telah diraih oleh individu seorang pelajar melalui rangkaian aktivitas pembelajaran. Output tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi apakah sasaran pembelajaran telah terpenuhi atau belum. Sasaran pendidikan dianggap terealisasi apabila capaian akademik menunjukkan peningkatan, begitu pula sebaliknya (Mutiah, 2017).

Sekolah dalam pelaksanaannya juga mengalami berbagai perubahan dan akan terus beradaptasi dengan berbagai keadaan yang terjadi saat ini untuk memperbaiki segala kekurangan yang ada. Perubahan tersebut ditandai dengan sistem pembelajaran yang lebih modern, cara mengajar, penggunaan teknologi, serta perubahan pada kurikulum pendidikan.

Perubahan kurikulum pendidikan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta penyesuaian dengan perkembangan zaman yang terjadi pada masa sekarang. Kurikulum merdeka belajar menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah kurikulum yang memberikan kebebasan kepada tenaga pendidik dalam menghasilkan proses pembelajaran bermutu yang memiliki kualitas sesuai dengan kepentingan serta lingkungan peserta didik. Kurikulum ini juga memandang bahwa penggunaan teknologi merupakan salah satu bagian penting dalam pengimplementasiannya. Dengan demikian, guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk melakukan inovasi, kreativitas serta

penggunaann teknologi dalam mengelola pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan (Kemendikbud:2024).

Perubahan kurikulum merdeka belajar di Indonesia pertahun 2023 berdasarkan Badan Pusat Statistik menyebutkan bahwa sebaran implementasi kurikulum ini belum sepenuhnya diterapkan di setiap sekolah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti kurangnya sarana prasarana yang belum memadai, minimnya pemanfaatan teknologi, serta kompetensi guru yang rendah (BPS:2023).

Kompetensi guru sangat dibutuhkan sebagai penerapan kurikulum merdeka belajar karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, melainkan mempengaruhi, mengembangkan, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Dengan kompetensi yang dimiliki seorang guru, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui berbagai kreativitas penyampaian materi dan pemanfaatan teknologi yang ada, seperti penggunaan sarana dan prasarana yang tepat, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih maksimal dan memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan (Dasam,2021).

Pendidik dalam mengimplementasikan proses pembelajaran perlu mempertimbangkan taktik edukatif, yaitu kumpulan langkah sistematis, terstruktur, dan efisien guna menggapai target serta orientasi dari aktivitas pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam ranah edukasi ialah

merangsang daya cipta atau kreativitas pendidik. Daya cipta pengajar dalam dinamika pembelajaran berperan fundamental dalam mengoptimalkan kualitas pencapaian akademik peserta didik. Kreativitas didefinisikan sebagai kapasitas untuk merancang suatu inovasi, baik yang sepenuhnya orisinal atau baru maupun hasil rekonstruksi atau penyesuaian melalui pengembangan elemen yang telah eksis. Dengan adanya kreativitas guru, memungkinkan guru untuk melahirkan suatu taktik atau strategi pembelajaran yang baru dan orisinal, atau dapat juga memodifikasi berbagai strategi yang telah ada sehingga memunculkan strategi pembelajaran baru yang lebih menarik (Wijaya:Dasam, 2021).

Selain itu dalam proses pembelajaran, kurikulum merdeka juga memandang teknologi sebagai alat yang memegang peran penting. Teknologi dalam lembaga edukatif berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran, baik sebagai alat untuk menelusuri referensi akademik maupun sebagai perangkat yang menunjang berbagai tugas dan kegiatan belajar. Keberadaan teknologi memungkinkan akses informasi menjadi lebih praktis, termasuk materi pembelajaran. Selain itu, teknologi memberikan peluang bagi peserta didik untuk menggali lebih banyak referensi akademik, sehingga kemudahan dalam memperoleh materi dapat berkontribusi pada peningkatan capaian evaluasi (Nurfitriyah, 2022).

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan berkontribusi memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Teknologi memberikan kemudahan kepada siswa dalam mengakses berbagai sumber

pembelajaran, seperti platform *online*, *e-book*, dan video, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan game, aplikasi, dan simulasi. Teknologi juga dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses belajar. Namun, teknologi harus digunakan dengan hati-hati dan seimbang dengan penggunaan buku-buku pembelajaran seperti LKS, modul dan lainnya untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Nikmawati, 2021).

Namun fakta yang didapati sekarang, dengan adanya kemudahan tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik oleh para pelaksana pendidikan sehingga terdapat kesenjangan serta memunculkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam lembaga pendidikan terutama di SMK. Seperti rendahnya perolehan hasil belajar siswa yang perlu diperhatikan dalam setiap mata pelajaran sebagai bahan evaluasi bagi para tenaga pendidik dan peserta didik.

Permasalahan tersebut juga terjadi di SMK Islam Randudongkal yang menjadi lokasi penelitian ini. SMK Islam Randudongkal merupakan salah satu sekolah unggul yang ada di Kecamatan Randudongkal. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara kepada pihak sekolah menyebutkan bahwa sekolah ini juga tak luput dari adanya berbagai permasalahan dan tantangan yang terjadi, baik yang dirasakan oleh guru maupun siswa terutama dalam proses pembelajaran yang penting untuk dilakukannya sebuah pembahasan yang terperinci atau penelitian untuk membantu memberikan solusi atas permasalahan yang ada.

SMK Islam Randudongkal menggunakan kurikulum merdeka belajar dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi dengan beberapa guru di SMK ini menyebutkan bahwa implementasi kurikulum merdeka belajar memang sudah diterapkan tetapi belum sepenuhnya karena beberapa faktor seperti keterbatasan fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga memunculkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi mendapati bahwa perolehan hasil belajar pada beberapa mata pelajaran seperti akuntansi di SMK Islam Randudongkal masih rendah dan masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM terutama dikelas XI.

Akuntansi merupakan bidang studi yang mempelajari tentang pencatatan, pengklasifikasian, pengikhtisaran, analisis, dan penyajian data keuangan suatu organisasi. Akuntansi sering dianggap sebagai pelajaran yang kurang diminati dan membosankan oleh siswa karena beberapa topik dalam akuntansi melibatkan perhitungan yang cukup kompleks. Sehingga seringkali siswa kurang memiliki motivasi dan belum berhasil dalam memperoleh nilai hasil belajar akuntansi.

Dari hasil dokumentasi yang dilakukan, diketahui perolehan hasil belajar siswa di SMK Islam Randudongkal paling rendah berada di mata pelajaran akuntansi dan diantara kelas X, XI dan XII terlihat di kelas XI lah yang perolehan hasil belajarnya sangat rendah, dibuktikan dengan melihat transkrip nilai semester ganjil sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Islam Randudongkal

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat Baik	3	2
80-89	Baik	26	21
75-79	Cukup	29	23
<75	Kurang	66	54
Total		124	100

Sumber: Transkrip Nilai Semester Ganjil XI Akuntansi

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI di SMK Islam Randudongkal tergolong sangat rendah. Terlihat siswa yang mendapat nilai dibawah 75 lebih banyak yaitu sebanyak 66 siswa dengan persentase sebesar 54 persen daripada siswa yang memperoleh nilai diatas 75 yaitu sebanyak 58 siswa dengan persentase 46 persen. Dimana, nilai 75 merupakan nilai KKM pada mata pelajaran akuntansi.

Selain itu, hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas XI Akuntansi juga menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran Akuntansi masih terdapat beberapa guru yang dalam memimpin pembelajaran masih terpaku pada penggunaan metode konvensional atau metode ceramah saja dan kurang melibatkan penggunaan teknologi dalam proses pengajaran. Karena di SMK, fasilitas untuk teknologi seperti laboratorium masih dalam proses pembangunan, bahkan dari hasil wawancara kepada siswa juga mengatakan selama satu semester mereka hampir tidak pernah melakukan praktik atau menggunakan laboratorium untuk belajar. Dengan demikian, siswa menjadi kurang aktif dan kurang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, sehingga

hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal atau masih rendah sebagai salah satu faktornya.

Rendahnya perolehan hasil belajar ini menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhinya baik faktor dari dalam maupun luar. Maka dari itu, penting dilakukannya sebuah keberlanjutan pembahasan atau penelitian untuk mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dalam teori behaviorisme menurut Munawaroh menyebutkan bahwa penerimaan respon (hasil belajar) sangat erat kaitannya atau dipengaruhi oleh lingkungan, yang dalam hal ini adalah guru sebagai tenaga pengajar.

Mengingat pentingnya peranan guru dalam mengelola pengajaran, maka diharapkan guru dapat memimpin proses belajar dengan baik seperti melakukan berbagai kreativitas dalam mengajar, karena dengan itu, dapat menumbuhkan motivasi serta minat belajar siswa karena proses pembelajaran lebih menarik dan dapat berdampak pada peningkatan hasil atau prestasi belajar siswa. Hal ini sangat relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elvira Dilani (2023) yang berjudul *“Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA Negeri 16 Medan T.A 2023/2024”* menyebutkan bahwa kontribusi terhadap hasil belajar sebesar 50.6 persen diberikan oleh kreativitas guru.

Tidak hanya kreativitas guru, aspek lain yang dapat berdampak pada pencapaian akademik peserta didik adalah pemanfaatan perangkat digital dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi ini menjadi kebaruan sekaligus penyempurna dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan alasan-alasan diatas, maka penting dilakukannya sebuah penelitian untuk mencari solusi dari permasalahan yang terjadi dilokasi penelitian. Maka, penulis tertarik untuk mengangkatnya dalam sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Kegiatan belajar mengajar disekolah memiliki beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi belum maksimal.
- 2) Kurangnya kreativitas guru dalam mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- 3) Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar yang di peroleh siswa.
- 4) Pengaruh kreativitas guru dan penggunaan teknologi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Islam Randudongkal belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada penjelasan permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, diperlukan adanya batasan masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak meluas. Penelitian ini akan dibatasi pada tiga variabel, yaitu

Variabel X1 (Kreativitas Guru atau Pengajar), Variabel X2 (Pemanfaatan Teknologi), dan Variabel Y (Capaian atau Hasil Belajar Akuntansi).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

- 1) Bagaimana pengaruh antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal?
- 2) Bagaimana pengaruh antara penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal?
- 3) Bagaimana pengaruh antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal.

- 2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal.
- 3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan atau manfaat yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi terkait beberapa permasalahan dan solusi yang ada di dunia pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi dan penjelasan mengenai pengaruh kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pentingnya pengaruh kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran akuntansi.

b) Bagi Siswa

Memberikan penyemangat kepada siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar yang semula masih rendah menjadi lebih tinggi khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

c) Bagi Pengajar

Memberikan pengetahuan kepada guru atau pengajar tentang cara meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran dikelas serta memberikan informasi terkait pentingnya kreativitas guru dalam mengajar dan pemanfaatan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

d) Bagi Sekolah

Memberikan motivasi dalam proses pembelajaran agar lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ada pada penelitian ini telah dirancang oleh peneliti sesuai dengan buku panduan yang ada. Sistematika penulisan ini terbagi menjadi lima bab yaitu pendahuluan, kajian teoritis, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan.

Bab I disebut dengan pendahuluan. Bab ini peneliti menjelaskan tentang asal muasal atau latar belakang yang memuat fenomena, pokok permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian dan relevansi dari penelitian terdahulu serta kebaruan yang ada pada penelitian ini. Selain itu, pada bab ini juga berisi tentang penjabaran identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan

masalah, tujuan penelitian yang hendak di capai, manfaat atau kegunaan dari penelitian serta sistematika atau rancangan penulisan yang digunakan pada penelitian ini.

Bab II atau kajian teoritis. Pada bab ini, peneliti mencantumkan beberapa penjelasan atau teori yang diungkapkan oleh para ahli yang telah dirangkum dan disusun sedemikian rupa yang digunakan sebagai pedoman untuk penelitian ini. Bab ini juga mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini dan kerangka atau alur berfikir serta hipotesis atau dugaan sementara untuk menjawab permasalahan yang ada di penelitian ini.

Bab III metodologi penelitian. Bab III ini merupakan salah satu bagian yang krusial yang menjadi salah satu cara yang digunakan untuk menentukan hasil penelitian yang baik dan tepat. Bab ini berisikan tentang metode analisis apa yang digunakan, desain penelitian, definisi operasional variabel, populasi dan sampel, cara pengumpulan data beserta pengujiannya, uji asumsi klasik dan uji hipotesis apa yang digunakan.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang beberapa gambaran umum yang menyangkut penelitian seperti lokasi penelitian dan juga responden. Peneliti juga memperlihatkan hasil olah data yang telah dilakukan sebelumnya yang disusun secara rapih pada sub bab hasil penelitian kemudian memberikan penjelasan atau pembahasan tentang hasil penelitian tersebut agar dapat dipahami dengan mudah oleh para pembaca nantinya.

Bab V yaitu kesimpulan. Bab ini merupakan bab terakhir yang dibahas pada penelitian ini. Bab ini berisikan tentang kesimpulan atau rangkuman dari bab-bab sebelumnya dan saran yang diberikan peneliti kepada semua pihak yang bersangkutan serta terdapat juga kekurangan atau kelemahan yang ada pada penelitian ini yang nantinya dapat dijadikan bahan evaluasi atau disempurnakan oleh peneliti selanjutnya.



BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses mendapat pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan perilaku baru melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar dapat dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk mencapai sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Pengertian belajar menurut Reber ada dua yaitu belajar merupakan “*The process of acquiring knowledge*” atau suatu tahapan atau proses dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan “*A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practice*” atau suatu perubahan yang benar-benar terjadi secara relatif dan tetap sebagai akibat dari suatu praktik pembelajaran (Mutiah, 2017).

Belajar adalah suatu kegiatan mental dan psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan yang dapat mengubah pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap. Perubahan ini terjadi secara relatif dan tidak akan hilang. Belajar berdasarkan pandangan Slameto, yaitu suatu upaya yang dilaksanakan seseorang melalui

interaksi untuk merubah tingkah lakunya secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya dengan lingkungannya.

Belajar merupakan bagian terpenting dalam sebuah pendidikan karena dengan belajar seseorang dapat memperoleh sejumlah pengalaman dan pengetahuan. Selain itu belajar juga dapat memberikan perubahan-perubahan pada setiap individu baik perubahan dalam perilaku, pengalaman, pemahaman, cara berfikir dan penyesuaian diri. Perubahan yang terjadi tidak hanya pada perolehan pengetahuan dan pengalaman saja, tetapi juga dalam membentuk sikap dan perilaku, kebiasaan, kecakapan, minat atau keinginan dan perubahan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan.

Tujuan belajar secara umum ada 3 menurut Sadirman (2011) yaitu:

1) Untuk Memperoleh Pengetahuan

Melalui kegiatan belajar, seseorang dapat memperoleh pengetahuan baru yang belum pernah diperoleh sebelumnya berdasarkan pemaparan materi atau pengetahuan yang diberikan oleh tenaga pendidik atau seseorang yang memberikan pengajaran. Selain itu, proses belajar juga dapat menjadikan kemampuan berfikir seseorang menjadi lebih baik. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berfikir adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena dengan pengetahuan seseorang dapat meningkatkan kemampuan berfikir begitupun sebaliknya kemampuan berfikir

seseorang akan meningkat apabila memperoleh ilmu pengetahuan yang dipelajari.

2) Untuk Menanamkan Keterampilan

Melalui proses belajar, seseorang dapat memperoleh ketrampilan yang sebelumnya belum pernah didapatkan. Keterampilan yang diperoleh dapat menjadikan seseorang memiliki berbagai keahlian yang dapat dikembangkan sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki. Selain itu, ketrampilan juga dapat diartikan sebagai cara berfikir, penghayatan atau kreativitas dalam menyelesaikan suatu masalah.

3) Untuk Membentuk Sikap

Tujuan dari proses belajar selanjutnya yaitu untuk membentuk sikap seseorang. Pembentukan sikap seseorang merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar karena melalui belajar seseorang dapat memperbaiki sikap dan perilakunya yang masih kurang baik. Pembentukan sikap ini berhubungan dengan menanamkan nilai-nilai positif pada diri seseorang. Dalam proses ini guru atau tenaga pendidik harus melakukan pendekatan-pendekatan yang baik pada peserta didik agar nilai-nilai positif yang disampaikan guru dapat diserap dengan baik dan maksimal oleh peserta didik. Selain itu, guru juga harus bisa menjadi teladan atau contoh yang baik bagi anak didiknya dan dapat mengarahkan peserta didik untuk senantiasa

berperilaku baik dan berfikir panjang dalam melakukan segala kegiatan agar tidak merugikan dikemudian hari.

Berdasarkan penjelasan terkait pengertian dan tujuan belajar, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat memberikan perubahan dalam diri seseorang baik perubahan dalam sikap, perilaku, cara berfikir atau penyesuaian diri terhadap lingkungannya

2. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah aliran yang pertama kali dicetuskan oleh John Broadus Watson pada tahun 1910. Aliran ini menggambarkan mengenai proses pembelajaran sebagai hasil dari interaksi individu dengan berbagai stimulus yang ada di lingkungannya. Dalam pendekatan ini, faktor eksternal dianggap memiliki pengaruh dominan dalam membentuk pola perilaku serta respons belajar seseorang. Munawaroh menyatakan teori ini menekankan bahwa pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan akan menentukan bagaimana individu menyerap, memahami, dan merespons informasi baru dalam proses pembelajaran.

Teori belajar behaviorisme menekankan bahwa pembelajaran bergantung pada hubungan antara stimulus sebagai masukan dengan respons sebagai keluaran. Stimulus merujuk pada rangsangan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, sedangkan respons merupakan reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus

tersebut. Dalam pendekatan ini, proses pembelajaran berfokus pada bagaimana peserta didik merespons berbagai rangsangan yang diberikan. Oleh karena itu, setiap interaksi dalam proses belajar mengajar harus dapat diamati dan diukur guna menilai efektivitasnya (Abidin, 2022).

Teori ini kemudian berevolusi menjadi cabang dalam psikologi belajar yang memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan konsep serta penerapan pendidikan dan pembelajaran. Pendekatan ini, yang dikenal sebagai *behavioristik*, berfokus pada pembentukan perilaku yang dapat diamati sebagai indikator keberhasilan proses belajar (Anam, 2023).

Implementasi teori *behavioristik* dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti sasaran pembelajaran, karakteristik materi yang diajarkan, kompetensi pendidik, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung (Munawaroh, 2021). Pendekatan pembelajaran yang berlandaskan teori ini memandang pengetahuan sebagai sesuatu yang bersifat mutlak, konsisten, serta tidak mengalami perubahan. Pengetahuan telah tersusun secara sistematis, sehingga aktivitas belajar diartikan sebagai proses memperoleh informasi, sedangkan mengajar merupakan upaya mentransfer pengetahuan terhadap para peserta didik. Dalam konteks ini, pelajar diharapkan mempunyai pemahaman yang identik dengan apa yang dipahami oleh pengajar atau guru, sehingga tidak terdapat perbedaan dalam interpretasi pengetahuan yang disampaikan.

Dampak bagi pengajar adalah bahwa proses mengajar diartikan sebagai pemindahan informasi dari pikiran guru ke dalam pikiran peserta didik. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator pendidikan adalah menyusun kurikulum yang terorganisir dengan mengikuti acuan tertentu yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. Mengingat pandangan teori behavioristik yang menganggap pengetahuan sudah tersusun dengan teratur dan sistematis, maka siswa perlu diberi pedoman yang jelas dan diterapkan dengan ketat sejak awal.

Teori behaviorisme menekankan pada elemen-elemen kecil yang bersifat mekanis, peran lingkungan yang besar, serta pembentukan reaksi atau respons. Dalam teori ini, latihan dianggap sangat penting, dan fokus utama terletak pada mekanisme yang membentuk hasil belajar. Selain itu, kemampuan siswa juga menjadi faktor yang sangat diperhatikan. Para guru yang mendalami pandangan ini percaya bahwa perilaku siswa adalah reaksi terhadap lingkungan sekitar mereka, dan perilaku tersebut merupakan hasil langsung dari proses belajar.

Secara garis besar teori belajar behaviorisme mengharuskan seorang pendidik untuk memberikan rangsangan atau stimulus yang spesifik kepada siswa, yang berfungsi sebagai pemicu dalam proses pembelajaran. Setiap stimulus yang diberikan diharapkan dapat menghasilkan respons atau reaksi tertentu dari siswa. Dampak dari stimulus tersebut kemudian dapat dicermati secara langsung dan dihitung secara objektif untuk menilai apakah terdapat perubahan perilaku yang

signifikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat menciptakan hasil yang terukur dan sesuai dengan harapan, yaitu terjadinya perubahan dalam tingkah laku atau pemahaman siswa yang lebih baik.

Beberapa pandangan dalam pembelajaran yang berasal dari teori behaviorisme: (Mutiah,2017)

a) Teory Classical Conditioning

Teori yang diperkenalkan oleh Pahlov dan Watson, yang menyatakan bahwa perilaku manusia pada dasarnya merupakan hasil dari proses pengondisian. Perilaku tersebut terbentuk melalui latihan atau kebiasaan dalam merespons rangsangan tertentu yang diterima dalam kehidupan sehari-hari.

b) Teory Connectionism

Teori ini dipopulerkan oleh Thorndike, yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah perubahan perilaku yang dapat diamati secara nyata, atau bisa juga bersifat abstrak, yang tidak tampak secara langsung. Dalam hubungan antara stimulus dan respons, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi dan tiga hukum pembelajaran, yaitu:

1) Hukum Kesiapan

Pembelajaran hanya akan terjadi jika individu memiliki kesiapan untuk belajar.

2) Hukum Latihan

Hubungan antar stimulus dan respons dalam proses pembelajaran akan semakin kuat atau lemah bergantung pada kekuatan dan lamanya pengulangan atau latihan yang dilakukan.

3) Hukum Pengaruh

Hubungan antara stimulus dan respons cenderung diperkokoh jika hasilnya menyenangkan, dan cenderung diperlemah jika hasilnya tidak memuaskan.

c) *Teory Operant Conditioning*

Teori ini mengemukakan bahwa setiap stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi dan memengaruhi bagaimana perilaku atau respons terbentuk. Perilaku dalam pembelajaran terbentuk berdasarkan stimulus yang diperoleh. Jika stimulus bersifat menyenangkan, maka akan terjadi penguatan positif (*positive reinforcement*), misalnya pemberian hadiah (*reward*), yang mendorong individu untuk mengulang perilaku tersebut. Sebaliknya, jika stimulusnya kurang menyenangkan, maka akan terjadi penguatan negatif (*negative reinforcement*) atau pemberian hukuman (*punishment*), yang membuat individu cenderung menghindari perilaku tersebut.

Teori behavioristik memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran yang berfokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Pendekatan ini memberikan

struktur yang jelas dalam mengembangkan kebiasaan serta keterampilan yang dapat diukur secara objektif. Adapun beberapa keunggulannya menurut Anam (2021) sebagai berikut:

- 1) Membantu pendidik agar lebih teliti dan tanggap terhadap dinamika yang terjadi selama proses belajar mengajar, sehingga dapat menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kondisi peserta didik.
- 2) Mengurangi dominasi metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga murid lebih didorong untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, murid akan jauh lebih aktif saat mengeksplorasi materi pelajaran dan hanya meminta bantuan guru ketika mengalami kesulitan.
- 3) Sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran yang membutuhkan latihan berulang dan pembiasaan, terutama dalam mengembangkan keterampilan yang melibatkan kecepatan, reaksi spontan, serta daya tahan. Pendekatan ini juga efektif dalam membentuk kebiasaan dan meningkatkan ketepatan dalam melakukan suatu tugas atau keterampilan tertentu.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa teori pembelajaran behaviorisme bertumpu pada keterkaitan antara pemicu eksternal (stimulus) dan reaksi yang dihasilkan (respons). Stimulus merujuk pada dorongan atau sinyal yang diberikan oleh pengajar guna membentuk pola tindakan tertentu,

sedangkan respons merupakan refleksi dari individu baik berupa pemikiran, emosi, maupun perilaku yang muncul sebagai akibat dari paparan pemicu tersebut. Pendekatan ini sangat menekankan pada aspek hasil belajar, karena pemberian stimulus yang sistematis diperlukan untuk menentukan apakah telah terjadi modifikasi perilaku akibat pemberian rangsangan tertentu.

Dalam penelitian ini teori belajar behaviorisme dijadikan pedoman atau rujukan karena teori ini menjelaskan bahwa hasil dari belajar atau respon yang didapatkan oleh seseorang dalam hal ini adalah peserta didik itu tergantung pada apa yang diberikan oleh seorang guru sebagai pemberi stimulus. Stimulus yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang diberikan guru dalam proses pembelajaran seperti penyampaian materi, pemilihan metode pembelajaran yang kreatif, dan pemanfaatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Maka guru diharapkan mampu memiliki ketrampilan dan melakukan kreativitas dalam mengelola pembelajaran juga dapat melibatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan. Semakin baik stimulus yang diberikan oleh guru maka akan semakin baik pula respon atau hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

2.1.2 Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pada akhirnya, dalam tahapan pembelajaran, akan muncul sebuah hasil yang dikenal sebagai output, yaitu hasil belajar. Hasil belajar ini mencerminkan perubahan yang dialami siswa akibat terlibat dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut menjadi acuan untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang dicapai sesudah mengikuti proses belajar serta mengajar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil akhir prestasi belajar, yang mencerminkan hasil yang diperoleh siswa dalam jangka waktu dan jenjang tertentu.

Hasil belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang timbul sebagai dampak dari proses pembelajaran, yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar menandakan berakhirnya kegiatan pembelajaran, sementara dari sisi guru, proses mengajar berakhir pada penilaian terhadap hasil yang dicapai siswa. Dengan demikian, hasil belajar bisa dipahami sebagai output dari proses pendidikan yang melibatkan ketiga ranah psikologis, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan pengertian belajar diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh atau didapatkan akibat dari aktivitas pembelajaran yang telah

diikuti oleh peserta didik baik berupa perubahan tingkah laku maupun cara berfikir sebagai salah satu tolak ukur untuk menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran yang telah ditempuh dalam jenjang dan kurun waktu tertentu.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk memperoleh pencapaian akademik yang diharapkan, dibutuhkan upaya dan dedikasi yang optimal. Dengan demikian, terdapat berbagai faktor yang berperan dalam mempengaruhi hasil pembelajaran tersebut.

Faktor-faktor yang memberikan dampak pada hasil belajar menjadi tiga kategori utama, yaitu:(Qomariyah, 2021).

1. Faktor internal, yang mencakup keadaan fisik dan mental siswa seperti kepandaian, sikap, minat, bakat, dan motivasi.
2. Faktor eksternal, yang terdiri dari dua aspek penting, yaitu lingkungan sosial yang mencakup keluarga, pengajar, teman-teman, dan masyarakat, serta lingkungan nonsosial yang meliputi tempat tinggal, fasilitas pendidikan, dan faktor alam sekitar.
3. Faktor pendekatan belajar, yang berkaitan dengan cara siswa mendekati pembelajaran, yang meliputi tiga kategori pendekatan: pendekatan tinggi (spesulatif dan berorientasi pencapaian), pendekatan sedang (analitis dan mendalam), serta pendekatan rendah (reproduktif dan permukaan).

Hasil belajar juga terpengaruh oleh aspek dari dalam dan luar individu. Faktor dari dalam mencakup aspek fisiologis, seperti kondisi fisik dan fungsi panca indra, serta aspek psikologis, seperti bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kapasitas kognitif. Sementara itu, faktor dari luar meliputi lingkungan, baik lingkungan alami maupun sosial, serta aspek instrumental, seperti kurikulum atau materi pembelajaran, peran pendidik, ketersediaan sarana dan prasarana, serta sistem administrasi yang mendukung proses belajar.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa berbagai aspek yang memengaruhi hasil belajar harus menjadi perhatian utama dalam proses pendidikan. Faktor-faktor tersebut diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup karakteristik individu seperti tingkat intelegensi, sikap, minat, bakat, serta motivasi dalam belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial, yang meliputi keluarga, tenaga pendidik beserta staf akademik, masyarakat, serta interaksi dengan teman sebaya. Selain itu, terdapat faktor instrumental yang mencakup komponen kurikulum atau materi pembelajaran, kualitas pengajar, sarana dan fasilitas pendukung, serta sistem administrasi atau manajemen pendidikan. Keseluruhan faktor tersebut berkontribusi dalam menentukan efektivitas pembelajaran dan pencapaian yang optimal.

Salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar adalah peran pendidik. Guru memegang peranan

krusial dalam proses pembelajaran karena berhubungan secara langsung dengan para siswa. Guru menjadi aspek eksternal yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajar siswa karena guru merupakan pembimbing sekaligus pelaksana dalam kegiatan belajar mengajar.

Seorang pendidik, harus memiliki kreativitas dalam mengelola pembelajaran. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 mengenai standar proses pendidikan dasar dan menengah, pembelajaran harus terjadi secara dua arah atau interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan melakukan kreativitas dan inovasi dalam metode pengajaran, suasana kelas menjadi lebih variatif dan tidak membosankan, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif serta mendukung pencapaian output pembelajaran yang optimal.

Daya kreasi atau kreativitas tenaga pendidik dalam proses pembelajaran menjadi komponen utama yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pendidikan, termasuk proses pendidikan itu sendiri serta peserta didik yang terlibat. Kreativitas yang dimiliki oleh seorang pendidik tidak hanya berfungsi untuk memperbaiki atau mengembangkan satu aspek saja dalam diri siswa, melainkan juga mempengaruhi berbagai aspek penting lainnya. Aspek-aspek tersebut meliputi kemampuan kognitif yang berkaitan dengan pemahaman dan penguasaan materi, keterampilan psikomotorik yang mencakup kemampuan untuk melakukan gerakan

atau aktivitas fisik yang relevan dengan materi pembelajaran, serta aspek afektif yang berhubungan dengan perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang terbentuk selama proses belajar. Dengan demikian, kreativitas guru memiliki peran yang sangat luas dan berpengaruh terhadap perkembangan holistik peserta didik (Sari, Sindang dan Hendro, 2017).

Selain peran pengajar, faktor eksternal yang juga berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik ialah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi memfasilitasi berbagai kebutuhan dalam aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya teknologi, segala informasi menjadi lebih mudah diperoleh, termasuk materi pembelajaran yang dibutuhkan. Penggunaan teknologi juga memberi kesempatan bagi peserta didik untuk menggali lebih banyak referensi pembelajaran, yang mendukung mereka dalam memahami materi secara lebih mendalam serta meraih prestasi yang lebih baik. Teknologi di bidang pendidikan berfungsi sebagai alat dan fasilitas dalam proses belajar, baik untuk mengakses informasi sumber pembelajaran maupun untuk mendukung pelaksanaan aktivitas belajar dan tugas-tugas pendidikan (Nurfitriyah, 2022).

Maka dapat diketahui bahwa guru dan penggunaan teknologi merupakan faktor eksternal yang sangat mempengaruhi hasil belajar dimana aspek guru yang berpengaruh yaitu terdapat pada kreativitas guru dalam mengajar sedangkan penggunaan teknologi yaitu sebagai sarana

dan prasarana dalam pembelajaran untuk mengakses segala informasi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah reaksi atau perilaku yang dapat dihitung untuk menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi dasar (KD). Indikator hasil belajar dapat diukur melalui tiga ranah yaitu sebagai berikut: (Suci, 2021).

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif mengacu pada dimensi yang memuat kegiatan mental yang berhubungan dengan otak. Segala bentuk tindakan yang melibatkan pemikiran otak tergolong dalam ranah ini. Ranah ini berkaitan dengan hasil-hasil pembelajaran yang mencakup aspek-aspek intelektual, yang terdiri atas enam elemen, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap, perilaku dan nilai-nilai yang dimiliki individu. Aspek ini mencakup karakteristik perilaku, seperti perasaan, minat, emosi, sikap, dan penilaian. Indikator hasil belajar afektif dapat terlihat pada perilaku siswa, yang meliputi perhatian terhadap pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, penghargaan terhadap guru, kebiasaan belajar, serta interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekolah.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik mencakup pencapaian hasil belajar yang diperoleh melalui keterampilan fisik, yang mengaitkan penggunaan otot dan kekuatan tubuh. Ini berkaitan dengan aktivitas fisik yang melibatkan gerakan, seperti menulis, berlari, melompat, dan berbagai tindakan lainnya yang memerlukan keterampilan motorik.

Penilaian hasil belajar Akuntansi di SMK Islam Randudongkal dilakukan dengan dua pendekatan, yakni tes formatif dan tes sumatif. Tes formatif bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang ada pada peserta didik dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan selama proses pembelajaran, melalui penilaian yang dilakukan secara berkala dalam satu semester. Di sisi lain, tes sumatif berfungsi untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik pada akhir semester, tahun ajaran, atau masa pendidikan di lembaga pendidikan tersebut

2.1.3 Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengolah dan menyusun ulang berbagai informasi atau komponen yang sudah ada menjadi suatu hal yang baru. Kreativitas berkaitan dengan penciptaan hal-hal baru dengan menggunakan elemen-elemen yang sudah ada. Hal baru yang ditemukan dapat berupa tindakan, perilaku, struktur, atau bentuk lainnya (Slameto, 2003).

Kreativitas tidak hanya terbatas pada penciptaan hal-hal yang sepenuhnya baru, tetapi juga dapat melibatkan perbaikan atau pengembangan ide atau produk yang sudah ada. Kreativitas sering dipahami sebagai keahlian untuk melahirkan produk baru, baik yang benar-benar orisinal maupun yang merupakan hasil perubahan atau pengembangan dari apa yang sudah ada sebelumnya.

Inti dari kreativitas bukanlah sekadar penemuan hal-hal yang belum pernah dikenali oleh orang lain, melainkan lebih kepada kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang terasa baru bagi diri individu itu sendiri. Dalam hal ini, produk dari kreativitas tidak perlu menjadi sesuatu yang belum ada atau belum dikenal di dunia secara umum, namun yang lebih penting adalah bahwa hal tersebut memberikan makna baru bagi penciptanya dan dianggap sebagai sebuah inovasi dalam konteks pribadi (Nur, 2017).

Konsep ini berhubungan dengan kreativitas seorang pengajar, yang diharapkan dapat merancang strategi pembelajaran yang sepenuhnya baru dan orisinal, atau bahkan dapat berupa hasil modifikasi dari berbagai pendekatan yang sudah ada sehingga menciptakan bentuk yang berbeda. Sebagai ilustrasi, seorang guru dapat mengembangkan metode pembelajaran berbasis diskusi yang sebelumnya tidak pernah ia gunakan dalam proses pengajaran.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merujuk pada upaya untuk menciptakan inovasi, baik dalam bentuk

penemuan baru maupun perbaikan terhadap hal-hal yang sudah ada, dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan dalam bidang pendidikan dan mencapai hasil yang diinginkan.

2. Pengertian Guru

Guru merupakan salah satu profesi yang memiliki peran penting dalam membentuk generasi penerus bangsa. Kewajiban seorang guru tidak hanya sebatas mengajar, tetapi juga mendidik dan menjadi panutan bagi peserta didik dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai figur yang dijadikan teladan, guru diharapkan mampu membimbing dan mengarahkan siswa menuju perkembangan yang lebih baik di masa depan (Lisnawati, 2021).

Guru menurut kamus umum Bahasa Indonesia “Orang yang mengajari orang lain didalam sekolah, mengajari ilmu pengetahuan atau keterampilan”. Adapun dalam Undang-Undang tentang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 dijelaskan bahwa yang dimaksud guru ialah “Pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah”.

Seorang pendidik memiliki peran fundamental dalam membentuk generasi masa depan dengan selalu memberikan pembelajaran terbaik kepada peserta didik. Guru merupakan elemen sentral dalam sistem pendidikan, sehingga harus menjadi perhatian utama. Dalam ranah

pendidikan formal di sekolah, guru berperan sebagai figur utama yang menjadi teladan bagi siswa, di mana setiap kata-kata dan tindakannya akan menjadi acuan. Oleh karena itu, kreativitas dalam mengajar menjadi aspek yang sangat penting. Guru harus berperan sebagai model kreatif yang mampu mengembangkan sikap dan perilaku inspiratif. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan suasana kelas yang interaktif, menyajikan materi yang menarik, serta menerapkan strategi dan metode pembelajaran inovatif untuk mendukung perkembangan siswa secara optimal.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran sentral sebagai figur teladan bagi peserta didik serta berperan dalam proses pendidikan, pembinaan, dan pelatihan. Guru tidak hanya bertugas mentransmisikan ilmu pengetahuan, melainkan juga membentuk karakter, sikap, serta keterampilan peserta didik. Selain itu, guru memiliki pengaruh yang signifikan dalam mencetak generasi yang berpengetahuan luas, berintegritas, dan berkompeten, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap kemajuan bangsa di masa depan.

3. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas guru merujuk pada kapasitas seorang pendidik dalam menghasilkan inovasi, baik dalam bentuk gagasan, karya, maupun pendekatan baru dalam pembelajaran. Inovasi tersebut tidak harus bersifat orisinal dalam lingkup global, tetapi dapat menjadi sesuatu yang baru bagi guru itu sendiri. Kreativitas ini kemudian diwujudkan dalam

proses pengajaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Oktavia “Kreativitas guru adalah kemampuan guru menciptakan hal-hal baru dalam mengajar sehingga memiliki variasi didalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif”.

Kreativitas guru merupakan upaya maksimal yang dilakukan oleh pendidik dalam mengembangkan serta merancang metode atau strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan di berbagai tingkat. Kreativitas ini memiliki beberapa karakteristik, salah satunya adalah kemampuannya dalam membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Kreativitas seorang guru tercermin dalam kemampuannya untuk menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar, menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, serta menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Oktavia, n.d.).

Dengan begitu, disimpulkan bahwa kreativitas guru dapat diartikan sebagai kemampuan atau keahlian guru dalam memimpin proses belajar dengan melahirkan hal-hal baru didalamnya yang dapat meningkatkan antusias belajar siswa.

4. Indikator Kreativitas Guru

Dalam melaksanakan pembelajaran terdapat macam-macam indikator kreativitas yang dapat diterapkan oleh pengejar, yaitu sebagai berikut: (Purnamasari, 2019).

- A. Mengawali pembelajaran
- B. Mengoptimalkan kemampuan bertanya
- C. Memberi penguatan
- D. Mengadakan variasi
- E. Menjelaskan
- F. Memfasilitasi diskusi dalam kelompok
- G. Menyusun dan mengatur interaksi
- H. Memberikan pembelajaran secara individu atau dalam kelompok kecil
- I. Mengakhiri pembelajaran

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, selanjutnya akan dijelaskan secara terperinci sebagaimana berikut ini:

A. Mengawali Pembelajaran

Mengawali pembelajaran adalah kegiatan penting yang dilakukan oleh pendidik untuk memulai belajar. Membuka secara profesional dapat memberikan dampak baik terhadap jalannya pembelajaran. Kegiatan pembukaan pembelajaran merupakan langkah yang diambil guru untuk mempersiapkan mental siswa dan menarik minat mereka, oleh karena itu, kreativitas seorang guru sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menghindari kejenuhan. Oleh karena itu, terdapat langkah-langkah yang bisa diambil oleh pendidik sebagai berikut:

- a) Mengaitkan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya dengan topik yang akan dibahas selanjutnya.
- b) Menjelaskan sasaran pembelajaran dan referensi yang relevan dengan materi yang disampaikan.
- c) Memanfaatkan alat bantu pembelajaran dan referensi yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.
- d) Mengajukan pertanyaan guna mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi sebelumnya serta mengeksplorasi pengetahuan awal mereka terkait dengan topik yang akan dipelajari.

B. Mengoptimalkan Kemampuan Bertanya

Dalam proses pembelajaran, seorang guru yang kreatif akan memanfaatkan berbagai metode dan keterampilan yang ada untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memaksimalkan kemampuan bertanya. Kemampuan bertanya ini meliputi: pertanyaan yang mudah dipahami dan ringkas, memberikan referensi yang jelas, menjaga fokus perhatian, merotasi pemberian pertanyaan, menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa, kepada siswa tertentu, dan juga melibatkan siswa lainnya untuk memberikan respon terhadap jawaban yang ada. Selain itu, memberi kesempatan berpikir dengan waktu yang cukup, serta memberikan tantangan dengan mengajukan pertanyaan yang lebih sederhana.

Proses bertanya yang dimaksud di sini adalah mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran yang sedang diajarkan, dengan

cara yang tepat, efisien, dan pada waktu yang sesuai, yang dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam merancang dan mengajukan pertanyaan dapat mengubah sikap siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif hanya mendengarkan, akan lebih terdorong untuk aktif berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan dari guru maupun dalam mengajukan pertanyaan mereka sendiri.

C. Memberikan Penguatan

Penguatan merupakan bentuk respons terhadap suatu tindakan yang bertujuan untuk memperbesar kemungkinan tindakan tersebut terulang kembali. Proses dorongan ini bisa dilakukan dengan cara verbal maupun nonverbal, dengan memanfaatkan prinsip-prinsip seperti kehangatan, antusiasme, relevansi, serta menghindari reaksi yang bersifat negatif.

Guru perlu memiliki kreativitas dalam memberikan penguatan dengan memilih kata-kata yang memberikan dampak positif, seperti menyebut siswa cerdas, pandai, atau bagus. Selain kata-kata, penguatan juga bisa diberikan melalui interaksi fisik, seperti memberikan sentuhan ringan, memberi acungan jempol, atau melakukan kegiatan yang menyenangkan. Tujuan dari pemberian penguatan ini adalah untuk:

- 1) Meningkatkan fokus siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 2) Mendorong dan memperkuat semangat belajar.

- 3) Memperbaiki aktivitas belajar, serta mengembangkan perilaku yang konstruktif.

D. Mengadakan Variasi

Melakukan perubahan atau variasi dalam proses pembelajaran adalah keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh guru untuk mencegah kebosanan siswa. Hal ini bertujuan untuk menjaga agar siswa tetap bersemangat, fokus, dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Guru yang inovatif akan menciptakan variasi dalam metode pengajaran untuk memotivasi siswa dan menghilangkan rasa jenuh. Variasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) Perubahan atau variasi dalam cara mengajar, yaitu:
 - a) Perubahan intonasi: rendah, tinggi, keras, atau pelan
 - b) Fokuskan perhatian siswa
 - c) Membuat jeda atau keheningan sejenak
 - d) Melakukan kontak mata dengan siswa
 - e) Melakukan variasi tubuh dan ekspresi wajah
 - f) Mengubah posisi pengajaran
- 2) Perubahan dalam pemakaian media dan referensi pembelajaran, meliputi:
 - a) Perubahan pada peralatan dan material yang dapat diamati
 - b) Perubahan pada peralatan dan material yang dapat didengarkan

- c) Perubahan pada peralatan dan material yang dapat dirasakan dan diproses
 - d) Perubahan dalam penggunaan resource untuk belajar
- 3) Perubahan serta alternatif pola interaksi yang dapat diterapkan antara lain:
- a) Perubahan dalam cara pengelompokan siswa: secara keseluruhan, dalam kelompok besar, kelompok kecil, atau individu.
 - b) Perbedaan tempat pelaksanaan pembelajaran: di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
 - c) Pengaturan hubungan antara guru dan siswa: satu-satu atau dalam bentuk kerja sama tim.
 - d) Modifikasi dalam alur kegiatan pembelajaran: terbuka atau tertutup.
 - e) Variasi dalam cara menyampaikan informasi: menggunakan pendekatan induktif atau deduktif.
 - f) Pengelolaan cara penyampaian materi: eksposisi atau berdasarkan pendekatan heuristik dan hipotesis.
- 4) Perubahan dalam penerapan teknik, diantaranya:
- a) Variasi dalam pemilihan pendekatan pengajaran yang digunakan.
 - b) Penggunaan berbagai jenis alat bantu dan sumber untuk mendukung proses belajar.

- c) Penyajian berbagai contoh dan gambaran untuk memperjelas materi.
- d) Pengelolaan hubungan dan aktivitas siswa dalam berbagai bentuk kegiatan.

E. Menjelaskan

Menjelaskan merujuk pada kegiatan mendeskripsikan suatu objek, kondisi, fakta, atau data secara lisan, yang mengacu pada waktu dan aturan yang berlaku. Keterampilan menjelaskan merupakan elemen esensial yang wajib dimiliki oleh setiap pendidik, mengingat sebagian besar proses pembelajaran mengharuskan guru untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terstruktur. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam cara penyampaian materi agar informasi yang diberikan dapat dipahami sepenuhnya oleh peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang optimal dari pembelajaran yang dilakukan.

Guru pendidik perlu menyesuaikan cara penyampaian materi dengan, misalnya, memperlambat tempo berbicara, menambahkan contoh atau ilustrasi, mengulang informasi penting, serta menerapkan variasi dengan teknik lain untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Menjelaskan merujuk pada kegiatan mendeskripsikan suatu objek, kondisi, fakta, atau data secara lisan, yang mengacu pada waktu dan aturan yang berlaku. Keterampilan menjelaskan merupakan

elemen esensial yang harus dimiliki oleh setiap pendidik, mengingat sebagian besar proses pembelajaran mengharuskan guru untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terstruktur. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam cara penyampaian materi agar informasi yang diberikan dapat dipahami sepenuhnya oleh peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang optimal dari pembelajaran yang dilakukan.

Guru pendidik perlu menyesuaikan cara penyampaian materi dengan, misalnya, memperlambat tempo berbicara, menambahkan contoh atau ilustrasi, mengulang informasi penting, serta menerapkan variasi dengan teknik lain untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

F. Memfasilitasi Diskusi dalam Kelompok

Diskusi kelompok merupakan suatu kegiatan yang terstruktur, di mana sekelompok individu berinteraksi secara langsung untuk mencapai kesepakatan dan menemukan solusi atas suatu permasalahan. Dalam mengarahkan jalannya diskusi, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a) Mengarahkan fokus siswa terhadap sasaran dan pokok bahasan diskusi
- b) Mengembangkan isu atau memperkaya gagasan yang disampaikan
- c) Mengevaluasi perspektif yang dikemukakan oleh siswa
- d) Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi

- e) Memberikan peluang yang merata bagi siswa untuk berkontribusi
- f) Mengakhiri sesi diskusi

Dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis diskusi, siswa terkadang kurang termotivasi karena hanya segelintir individu yang berperan aktif, sementara yang lain merasa kurang terlibat dan mudah bosan. Oleh sebab itu, guru perlu menerapkan kreativitas dalam menuntun diskusi kelompok kecil, baik dalam pemilihan teknik diskusi maupun dalam pengelolaan alurnya. Dengan pendekatan yang inovatif, diskusi dapat menjadi proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan seluruh siswa secara optimal.

Untuk memastikan efektivitas diskusi kelompok kecil dalam pembelajaran, pendidik perlu merancang persiapan yang matang, termasuk pemilihan topik yang relevan dengan tujuan pembelajaran, pembentukan kelompok yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta pengaturan tempat duduk yang memungkinkan setiap individu berpartisipasi secara aktif dalam proses diskusi.

G. Menyusun dan Mengatur Interaksi di dalam Kelas

Mengelola kelas merupakan keahlian yang wajib dimiliki pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta menangani gangguan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengelola kelas mencakup kehangatan dan antusiasme, pemberian tantangan, keberagaman strategi, fleksibilitas, penekanan pada aspek

positif, serta pembentukan disiplin diri. Seorang pendidik yang inovatif akan mengelola kelas secara optimal guna mencegah suasana belajar yang monoton, misalnya dengan memberikan teguran ketika terjadi kesalahan, menyisipkan humor, serta mengarahkan perhatian seluruh peserta didik.

H. Memberikan pembelajaran secara individu atau dalam kelompok kecil

Pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil dan perorangan menawarkan kesempatan bagi guru untuk memberikan perhatian yang lebih fokus kepada setiap siswa. Model pembelajaran ini memungkinkan guru untuk secara langsung memahami perkembangan dan kebutuhan masing-masing peserta didik, serta memberikan bantuan yang lebih spesifik. Interaksi yang lebih intens antara guru dan siswa tercipta, memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif dan hubungan yang lebih dekat. Selain itu, metode ini juga mendorong peserta didik untuk saling berbagi pemikiran dan bekerja sama, memperkuat keterampilan sosial mereka. Dengan pendekatan ini, suasana belajar menjadi lebih personal, mendalam, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu.

I. Mengakhiri Pembelajaran

Demikian pula, dalam mengakhiri pembelajaran, dibutuhkan kreativitas guna merancang strategi inovatif untuk mengevaluasi pencapaian tujuan serta memahami sejauh mana siswa telah

menguasai materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pendidik dapat menerapkan beberapa langkah berikut ini:

- a) Merangkum inti dari materi yang telah dipelajari untuk memperkuat pemahaman siswa.
- b) Mengajukan pertanyaan guna mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- c) Menyampaikan materi tambahan yang perlu didalami lebih lanjut serta tugas-tugas yang harus diselesaikan sesuai dengan topik yang telah dipelajari.
- d) Melaksanakan tes kahir, baik secara lisan, tertulis, maupun melalui praktik, untuk mengukur pemahaman siswa.

Agar proses pembukaan dan penutupan pembelajaran berjalan secara optimal, diperlukan strategi yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, memberikan arahan, serta menghubungkan materi dengan pengalaman belajar sebelumnya.

2.1.4 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

1. Pengertian Teknologi

Kata "teknologi" berasal dari bahasa Yunani, yang terdiri dari dua komponen utama, yaitu "*techne*" dan "*logos*". Menurut Webster Dictionary, teknologi merujuk pada penanganan atau pengelolaan suatu hal secara sistematis. "*Techne*" sendiri memiliki arti keterampilan, ilmu

pengetahuan, atau keahlian. Secara etimologis, kata teknologi berasal dari bahasa Latin "*texere*" yang berarti menyusun atau membangun.

Teknologi menurut Roger adalah suatu desain atau rancangan untuk alat bantu aktivitas yang dapat memberikan hubungan sebab akibat dalam mencapai hasil yang diinginkan. Dalam konteks pendidikan, teknologi memainkan peran yang sangat penting, memungkinkan sektor pendidikan di Indonesia untuk mengikuti perkembangan zaman yang terus bergerak maju, memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mencapai kemodernan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. (Prihandini, 2022).

Secara lebih umum, teknologi mencakup berbagai hal, seperti sistem, organisasi, dan teknik. Namun, seiring berjalannya waktu dan kemajuan peradaban, makna teknologi semakin berkembang. Saat ini, teknologi dipahami sebagai konsep yang berhubungan dengan pemanfaatan serta pemahaman tentang alat, keterampilan, dan dampaknya terhadap kemampuan manusia dalam mengelola serta merubah lingkungan sekitar.

Penggunaan teknologi informasi pendidikan, mencakup berbagai perangkat yang mempermudah kegiatan pembelajaran melalui pengelolaan data dan penyampaian informasi. Salah satu cabang teknologi ini, yakni teknologi pembelajaran, memiliki kontribusi signifikan dalam mendukung pendidikan, terutama bagi pelajar dengan kebutuhan khusus. Teknologi yang dirancang secara khusus dan

disesuaikan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengajaran yang efektif bagi semua siswa, serta mendukung mereka untuk mencapai potensi terbaik mereka dalam proses belajar, tanpa memandang kemampuan alami masing-masing (Prihandini, 2022).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah sebuah konsep atau alat yang dapat digunakan untuk mempermudah kehidupan seseorang terutama dalam pendidikan dimana penggunaan teknologi sangat penting untuk membantu proses pembelajaran agar lebih maksimal.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan individu dalam usaha untuk mendapatkan pengetahuan, keahlian, serta nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Proses pembelajaran melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai subjek yang belajar dan guru sebagai pihak yang memfasilitasi. Yang paling penting dalam kegiatan ini adalah terjadinya proses belajar itu sendiri (Nikmawati, 2021).

Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar. Tujuannya adalah untuk mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta membentuk kepercayaan diri. Pada dasarnya, pembelajaran menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan pendidik dan sumber-sumber belajar dalam

lingkungan yang mendukung. Pembelajaran juga berperan dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membangun perilaku dan kepercayaan diri mereka. Singkatnya, pembelajaran bertujuan untuk memastikan peserta didik dapat belajar secara efektif dan mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran berperan untuk memberikan fasilitas, arah, bimbingan, serta dorongan kepada para peserta didik agar mereka dapat berhubungan dengan beragam sumber yang mendukung proses pembelajaran. Sumber yang dimaksud tidak hanya orang, tetapi juga berbagai bentuk sumber lain yang relevan. Untuk memperkuat kemampuan belajar, keberadaan sumber belajar sangat diperlukan. Dengan bantuan sumber tersebut, peserta didik akan lebih gampang dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan mengenai pembelajaran, disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu suatu proses di mana pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman disalurkan oleh guru sebagai fasilitator kepada peserta didik sebagai penerima, dengan tujuan untuk mendukung pencapaian kompetensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

3. Indikator Teknologi Informasi dalam Pendidikan

Adanya teknologi informasi, memberikan kemudahan terhadap siapapun yang menggunakannya. Kebermanfaatan tersebut juga berdampak pada segala aspek, seperti pendidikan. Dengan teknologi,

menjadikan proses belajar lebih efektif dan bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Contohnya penggunaan komputer dan internet untuk pembelajaran. Oleh karena itu, pengertian dan manfaat dari komputer dan internet dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut: (Cindy, 2021).

1) Pembelajaran berbasis komputer atau internet

Media pembelajaran berbasis komputer atau laptop merupakan satu diantara jenis alat pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar menjadi menarik serta dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa. Program pembelajaran berbasis komputer ini memanfaatkan hampir semua fitur yang ada dikomputer atau laptop, termasuk teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi, yang saling mendukung. Dengan penggunaan komputer, guru dapat membantu siswa dalam mengakses pengetahuan atau menjadikannya sebagai bahan atau sumber belajar serta dapat juga melakukan variasi atau perubahan dalam pembelajaran agar tidak monoton dan terpaku pada metode ceramah saja.

Kelebihan lain dari penggunaan komputer atau laptop dalam aktivitas pembelajaran adalah dapat memaksimalkan hasil belajar dengan waktu yang lebih sedikit dan biaya yang lebih rendah. Contohnya dalam belajar akuntansi pada perhitungan dan pembuatan neraca, siswa dapat mengerjakannya langsung melalui komputer, karena dengan menggunakan komputer siswa akan cepat memahami materi tersebut dengan melakukan praktek langsung.

2) Pembelajaran berbasis internet

Internet adalah jaringan komunikasi umum yang dapat terhubung ke semua komputer di seluruh dunia dengan sistem operasi dan alat yang berbeda. Sebaliknya, internet juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari jutaan perangkat yang digunakan untuk memperoleh informasi atau sebagai media untuk berkomunikasi.

Pemanfaatan internet sebagai media dalam pembelajaran di sekolah sangat penting untuk menumbuhkan motivasi semangat siswa dalam belajar. Media internet digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi terkini melalui penggunaan komputer sebagai jaringan komunikasi global. Internet juga merupakan bagian dari sarana dan prasarana dalam dunia pendidikan yang dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran ini berdampak pada guru, terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan mengajarnya.

Manfaat teknologi informasi dan komunikasi bagi pendidik meliputi:

- a) Peningkatan pengetahuan dan wawasan guru
- b) Pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dinamis.
- c) Mengatasi keterbatasan sumber belajar atau materi pelajaran
- d) Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

2.1.5 Pembelajaran Akuntansi

1. Pengertian Akuntansi

Pembelajaran adalah kerja sama atau interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan lingkungannya seperti tenaga pendidik, teman sekolah dan lain sebagainya yang dapat memicu perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Sedangkan, akuntansi merupakan proses yang melibatkan pencatatan, pengorganisasian, pemadatan, pelaporan, dan analisis terhadap informasi keuangan suatu organisasi (Nur, 2020).

Dari penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa pembelajaran akuntansi adalah suatu tahap yang melibatkan keterlibatan peserta didik dengan elemen-elemen yang ada di sekitar mereka, termasuk dalam kegiatan seperti pencatatan, pengelompokan, peringkasan, pelaporan, dan analisis data keuangan, yang bertujuan untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat.

2. Karakteristik Pembelajaran Akuntansi

Ciri-ciri pembelajaran akuntansi meliputi penguasaan informasi, pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan, yang dijelaskan sebagaimana: (Mutiah, 2017).

1. Belajar Informasi

Informasi merupakan sekumpulan data yang apabila dipahami dapat menjadikan pengetahuan atau wawasan baru yang timbul sebagai buah pemikiran bagi siapapun yang menerima dan

memahaminya. Dalam ranah pembelajaran akuntansi, pengetahuan ini lebih menitikberatkan pada aspek pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip akuntansi seperti pencatatan, pengelompokan, peringkasan, pelaporan, dan analisis data keuangan. Pengetahuan mengenai teori akuntansi harus selaras dengan konteks, mudah dicerna, dapat dievaluasi, memiliki landasan yang dapat dipertanggungjawabkan, serta memiliki tingkat ketepatan yang tinggi.

2. Belajar Konsep

Konsep adalah suatu bentuk rancangan atau gagasan yang dibuat untuk mencapai sesuatu atau tujuan yang hendak dicapai. Dengan membuat konsep yang tepat, dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Konsep tidak hanya dapat membantu dalam penguatan ingatan dan pemahaman, tetapi juga dapat merangsang kemampuan berfikir kritis dan analitis. Dalam pembelajaran akuntansi, selain memberikan penjelasan, guru juga perlu melakukan demonstrasi dengan memberikan contoh yang sesuai dengan konsep yang diajarkan.

3. Belajar Kemampuan

Pembelajaran akuntansi memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau kemampuan intelektual. Proses pengembangan kemampuan intelektual dalam pembelajaran akuntansi berkaitan dengan penyampaian informasi dan pemahaman materi. Kemampuan

intelektual akan lebih efektif jika dilatih secara berkelanjutan, seperti melalui latihan studi kasus yang mencakup kegiatan seperti pencatatan transaksi, pembuatan jurnal, penyusunan laporan keuangan, dan sejenisnya.

Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran akuntansi memiliki tiga aspek utama, yaitu penguasaan informasi, pemahaman konsep, dan pengembangan keahlian atau keterampilan. Untuk mengasah keterampilan tersebut, dibutuhkan pemikiran yang mendalam, yang salah satunya dapat dicapai melalui latihan praktis dalam bidang akuntansi.

2.2 Penelitian Terdahulu

Sebuah penelitian tentunya memerlukan rujukan dari penelitian terdahulu. Adapun penelitian sebelumnya yang sesuai dan relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti dan Judul	Variabel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Muhammad Ghathfan Faiz Faruq. 2024 : <i>“Pengaruh Kreativitas Guru dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Kelas</i>	Kreativitas Guru, Media Pembelajaran Digital dan Hasil Belajar	Kuantitatif dengan Teknik Analisis Regresi Linier Berganda dan Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dan penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan persentase sebesar 77,4 persen.

No.	Peneliti dan Judul	Variabel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<i>IX di SMPN 15 Malang</i>			
2.	Elvira Dilani. 2023 : “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA Negeri 16 Medan T.A 2023/2024”.	Kreativitas Guru dan Hasil Belajar	Kuantitatif menggunakan Analisis Regresi Linier Sederhana.	Hasil penelitian menyebutkan bahwa kreativitas guru berpengaruh signifikan dan berkontribusi terhadap hasil belajar sebesar 50.6 persen.
3.	Sindang Sari dan Omar Hendro. 2020: “Pengaruh Kreativitas, Komunikasi, Dan Kepemimpinan Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMP Negeri Di Kecamatan Ilir Timur II Palembang”.	Kreativitas, Komunikasi, Kepemimpinan dan Prestasi Belajar.	Kuantitatif menggunakan Regresi Linier Berganda	Hasil uji t dan F menunjukkan variabel kreativitas, komunikasi, dan kepemimpinan guru tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi siswa.
4.	Alfi Nurfitriyah. 2022: “Peran Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”.	Teknologi dan Hasil Belajar.	Kualitatif Deskriptif	Hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan teknologi memiliki peran atau dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
5.	Nikmawati, Henry Suryo Bintoro dan Santoso. 2021: “Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar dan	Teknologi, Hasil Belajar dan Motivasi Belajar.	Kualitatif dengan Studi Literatur	Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar.

No.	Peneliti dan Judul	Variabel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<i>Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”</i>			
6.	Sartini. 2024: “ <i>Pengaruh Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Ipa Dan Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Peserta Didik Di Mi Muhammadiyah Karanganyar</i> ”.	Teknologi, Kreativitas dan Prestasi Belajar.	Metode Korelasi dengan Uji Kendall Tau	Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar murid kelas VI MI Muhammadiyah Karanganyar tidak dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPA dan kreativitas guru.
7.	Dasam, 2021: “ <i>Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Kelas XI SMK Negeri 9 Semarang</i> ”.	Media Pembelajaran, Kreativitas dan Hasil Belajar.	Metode Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dan kreativitas guru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Negeri 9 Semarang sebesar 80,2 persen.

Berdasarkan tabel 2.1 tentang penelitian terdahulu diatas, pada penelitian ini memiliki pengembangan atau perbedaan yang menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan, teknik analisis data, variabel yang digunakan, populasi dan sampel, tahun penelitian serta lokasi penelitian yang digunakan, sehingga nantinya hasil dari penelitian ini akan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya.

2.3 Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan proses perolehan pengetahuan yang berdampak pada perubahan perilaku siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam perspektif teori behaviorisme, proses ini terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respons. Hasil belajar didalam teori ini merupakan sebuah respons dari adanya sebuah stimulus yang dibagikan oleh guru sebagai pengajar.

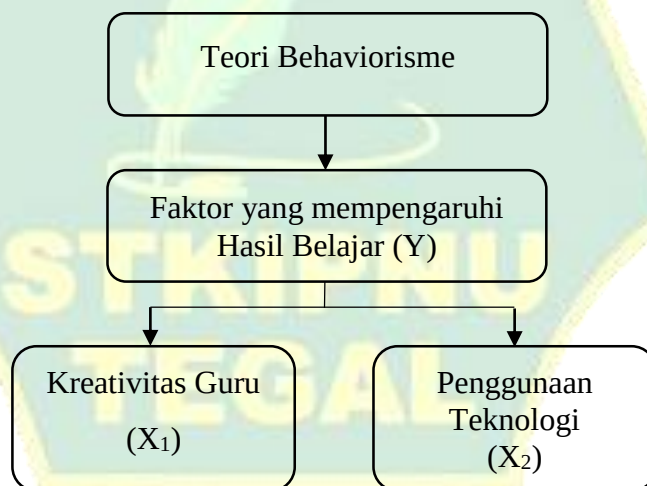
Teori behaviorisme mengatakan bahwa faktor eksternal sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor eksternal salah satunya adalah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai peran strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Kreativitas guru menjadi elemen penting, karena dapat berkontribusi dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar. Selain itu, kreativitas tersebut juga diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran serta alat bantu lainnya guna mendukung kualitas pembelajaran yang lebih efektif. Pembelajaran yang dirancang secara kreatif akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Dasam, 2021.)

Selain peran kreativitas guru, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga memiliki signifikansi dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi, termasuk materi pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh referensi yang lebih beragam. Selain itu,

pemanfaatan teknologi memungkinkan siswa untuk menggali lebih banyak sumber belajar secara mandiri, yang berpotensi meningkatkan pemahaman terhadap materi serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan teori behaviorisme, respons atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh stimulus yang diberikan, dalam hal ini peran guru sangat krusial. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas serta memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sesuai agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat tercapai secara optimal.

Adapun gambar untuk kerangka berfikir adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan atau asumsi sementara terhadap tujuan penelitian yang diturunkan dari kerangka berfikir atau teori yang telah dibuat. Hipotesis memuat pernyataan tentang hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Pernyataan ini belum memiliki dasar yang kuat karena kebenarannya masih bersifat dugaan dan memerlukan pembuktian lebih lanjut. Dengan kata lain, hipotesis berfungsi sebagai panduan awal dalam penelitian yang akan diuji kebenarannya melalui metode ilmiah yang sistematis (Sujarweni, 2024).

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Kreativitas Guru (X_1) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Qomariyah (2021) dengan menggunakan teori kreativitas menyebutkan bahwa kreativitas keguruan yaitu usaha yang dilakukan tenaga pendidik dalam menemukan cara/strategi pembelajaran yang baru, yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan prestasi siswa dan kualitas pendidikan dalam satuan pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan kreativitas guru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Darul Ulum Pulau Kijang Kabupaten Indragiri Hilir.

Maka, berdasarkan relevansi dari penelitian terdahulu, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₁: Ada pengaruh antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal.

2. Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X₂) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Penelitian oleh Alfi Nurfitriyah Syamsuri (2022) menyebutkan teori penelitian memberikan penjelasan dimana penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran selain membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi memiliki peran dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Maka, dapat ditarik hipotesis berdasarkan penelitian tersebut yaitu:

H₂: Ada pengaruh antara penggunaan teknologi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal.

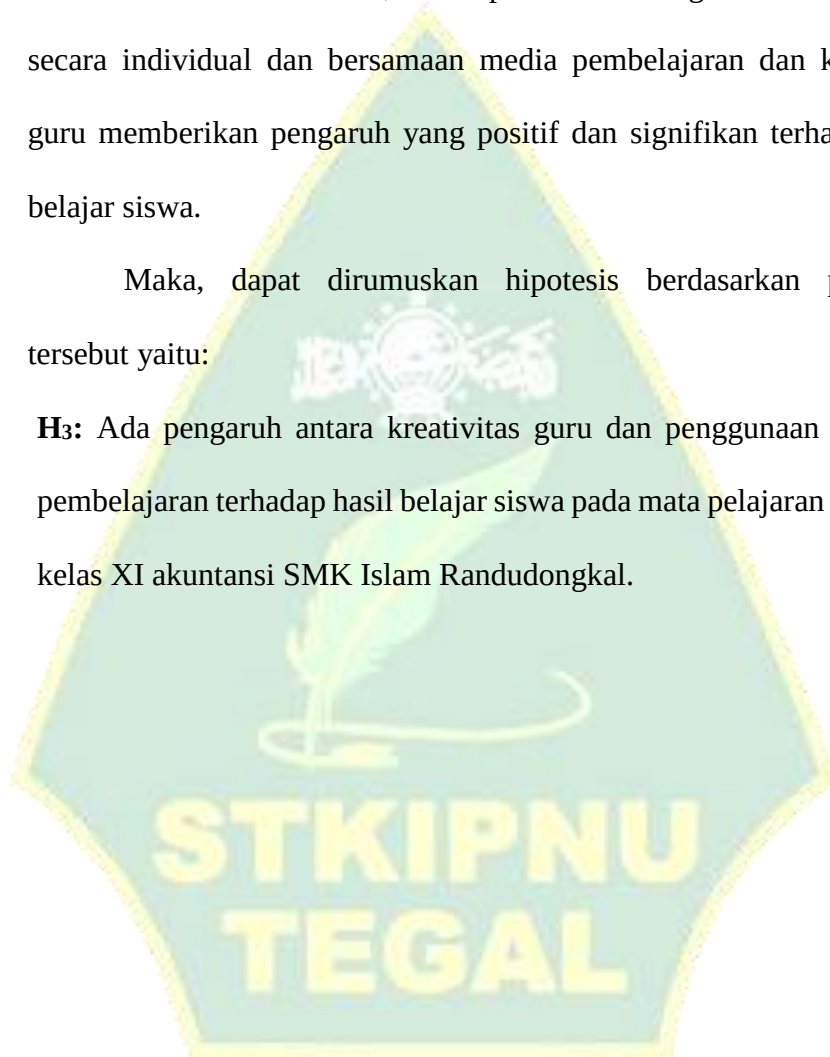
3. Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X₃) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dasam (2021), penelitian ini menggunakan teori behaviorisme yang dipelopori oleh John Bradous Watson pada tahun 1910. Teori ini mengatakan bahwa

hasil belajar atau respon dipengaruhi oleh stimulus atau segala sesuatu yang diberikan oleh seseorang dalam proses pembelajaran yang mana dalam hal ini yaitu guru. Semakin baik stimulus yang diberikan maka akan semakin baik pula respon atau hasil belajar yang didapatkan. Berdasarkan teori tersebut, hasil penelitian mengindikasikan bahwa secara individual dan bersamaan media pembelajaran dan kreativitas guru memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Maka, dapat dirumuskan hipotesis berdasarkan penelitian tersebut yaitu:

H₃: Ada pengaruh antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yang fokus utamanya adalah pada analisis data berbentuk angka dan diolah menggunakan teknik statistik. Kasiram dalam Sujarweni mendefinisikan bahwa penelitian kuantitatif ialah suatu tahapan dalam mencari pengetahuan dengan menggunakan data berupa numerik atau angka yang digunakan sebagai alat mengalisis keterangan terhadap apa yang ingin diketahui. Proses pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian yang terstandarisasi, sementara analisis datanya bersifat numerik atau statistik dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan metode *ex-post facto*, yaitu pengumpulan data dilakukan setelah peristiwa terjadi. Istilah "*ex-post facto*" sendiri berasal dari tiga unsur, yaitu "*ex*" yang merujuk pada observasi, "*post*" yang berarti sesudah, dan "*facto*" yang menunjukkan fakta atau peristiwa. Penelitian ini menurut Sujarweni dalam bukunya Metodologi Penelitian digunakan untuk mengungkap suatu kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi kemudian merunut kebelakang guna mengetahui faktor—faktor yang menyebabkan kejadian itu terjadi. Dengan metode ini, peneliti berusaha menguji hipotesis dengan mengukur seberapa besar variabel independen memengaruhi variabel

dependen. Secara spesifik, penelitian ini menelaah pengaruh Kreativitas Guru (X_1) dan Penggunaan Teknologi (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y).

3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi atau tempat yang dijadikan penelitian. Tempat penelitian pada penelitian ini yaitu di SMK Islam Randudongkal Kelas XI Jurusan Akuntansi.

3.3 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, di mana hasil pengamatan diubah menjadi data numerik untuk memungkinkan analisis menggunakan teknik statistik. Data kuantitatif merupakan data berupa angka atau data yang telah dikonversi ke dalam bentuk angka melalui proses penskoran.

Penelitian ini mengkaji tiga variabel utama, terdiri atas dua variabel independen serta satu variabel dependen. Untuk mempermudah proses analisis, masing-masing variabel diberi simbol khusus. Kreativitas guru disimbolkan dengan X_1 , penggunaan teknologi pembelajaran dilambangkan dengan X_2 , dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi direpresentasikan dengan Y .

Dalam penelitian ini, data akan dikumpulkan yaitu melalui nilai akuntansi dan penyebaran kuesioner. Instrumen penelitian berupa kuesioner, nantinya akan disebar ke responden dan sebelum disebar ke responden asli, alat ini akan diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Setelah instrumen sudah terbukti valid dan reliabel, maka kuesioner tersebut akan di sebar keresponden asli sesuai jumlah sampel yang sudah dihitung. Jika seluruh data terkumpul, tahap selanjutnya adalah mentabulasi dan mengolah data tersebut. Proses ini melibatkan penerapan teknik analisis statistik. Namun, sebelum analisis dilakukan, penting untuk mengonfirmasi bahwa seluruh data yang didapatkan telah melengkapi kriteria dan asumsi yang dibutuhkan pada analisis statistik.

Data yang sudah memenuhi kriteria asumsi klasik, kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi berganda untuk mencari tahu pengaruh variabel independent dan variabel dependent. Kemudian dilanjut untuk melakukan uji hipotesis.

Proses pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis pengaruh antara variabel X_1 dengan Y , X_2 dengan Y , serta pengaruh gabungan antara X_1 dan X_2 terhadap Y . Rancangan penelitian ini menggunakan paradigma ganda, di mana dua variabel independen diuji pengaruhnya secara simultan terhadap variabel dependent.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono mengartikan variabel yaitu segala sesuatu yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini meliputi:

1. Variabel Independent (X) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi alasan perubahan atau munculnya variabel dependent. Variabel

independent dalam penelitian ini yaitu Kreativitas Guru (X_1) dan Penggunaan Teknologi (X_2).

2. Variabel Dependent yaitu variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel independent. Adapun variabel dependent dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar (Y).

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kreativitas Guru (X_1) merujuk pada usaha optimal dari pendidik dalam merancang atau menemukan metode serta strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan di setiap tingkat satuan pendidikan, serta mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X_2) adalah sebuah konsep atau alat yang bisa dipakai untuk mempermudah proses pembelajaran agar lebih maksimal.
3. Hasil Belajar (Y) adalah sesuatu yang diperoleh atau perubahan perilaku siswa karena adanya proses belajar mengajar.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

3.6.1 Populasi

Populasi adalah seluruh kumpulan objek atau subjek yang menjadi fokus dalam suatu penelitian sesuai dengan permasalahan yang dikaji (Sujarweni, 2024). Populasi dari penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI jurusan Akuntansi SMK Islam Randudongkal.

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	AKL 1	6	36	42 siswa
2	AKL 2	6	34	40 siswa
3	AKL 3	8	34	42 siswa
Total				124 siswa

Sumber: Hasil Observasi

3.6.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau yang mewakili populasi yang diteliti. Jika populasi besar, peneliti tidak harus mengambil semua data dari populasi tersebut karena terdapat keterbatasan baik dari segi waktu, dana, maupun tenaga, peneliti dapat menggunakan sampel untuk mewakili dari populasi tersebut. Karena populasi dalam penelitian ini berjumlah 124 orang, maka diperlukan teknik sampling untuk menentukan jumlah sampel yang nantinya akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2009).

Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan yaitu *probability sampling*, dengan *proportionate stratified random sampling*. *Probability sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan memberikan peluang atau kesempatan yang sama pada semua populasi yang ada dalam penelitian (Sujarweni, 2024). Sedangkan *proportionate stratified random sampling* adalah teknik yang digunakan jika populasi mempunyai karakteristik yang tidak homogen dan memiliki strata secara proporsional.

Menurut Zainal Arifin dalam Fitriansyah, mengemukakan bahwa apabila jumlah anggota populasi berada dikisaran 101 sampai 500, maka

sampel yang dapat diambil adalah 30-40. Maka penentuan jumlah sampel siswa pada penelitian ini yaitu:

$$\text{Sampel} = 40\% \times 124 \text{ siswa}$$

$$= 49,6 \quad \text{dibulatkan menjadi 50 siswa}$$

Berdasarkan perhitungan sampel diatas, maka sampel pada penelitian ini berjumlah 50 orang. Adapun pengambilan sampel tiap strata atau kelasnya yaitu menggunakan rumus berikut: (Sugiyono, 2009)

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan :

n_i = Total sampel menurut kelas

n = Total sampel keseluruhan

N_i = Jumlah populasi menurut kelas

N = Ukuran populasi keseluruhan

Dengan rumus tersebut maka diperoleh hasil sampel setiap kelas sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Jumlah Sampel

Jumlah Sampel Penelitian			
Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal			
Kelas	Populasi	Sampel	Jumlah
AKL 1	42 siswa	$n_i = \frac{42}{124} \times 50$	17 siswa
AKL 2	40 siswa	$n_i = \frac{40}{124} \times 50$	16 siswa
AKL 3	42 siswa	$n_i = \frac{42}{124} \times 50$	17 siswa
Jumlah Sampel Penelitian			50 siswa

Sumber: Sugiyono, 2009.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti prosedur yang sistematis untuk memastikan data yang relevan dapat diperoleh. Sugiyono menekankan bahwa proses ini adalah bagian paling krusial dalam penelitian, mengingat inti dari kegiatan penelitian adalah memperoleh data yang akurat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi dan penyebaran angket sebagai alat pengumpulan data (Purnamasari, 2019).

1. Dokumentasi

Menurut Arikunto metode dokumentasi diartikan sebagai teknik untuk memperoleh data yang berkaitan dengan berbagai hal atau variabel melalui sumber-sumber tertulis seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan dokumen lainnya (Dasam, 2021). Dalam penelitian ini, pendekatan dokumentasi dimanfaatkan untuk menghimpun informasi terkait jumlah peserta didik, nilai ulangan Akuntansi, nama-nama siswa kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal dan foto-foto kegiatan penelitian.

2. Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah suatu metode untuk mendapatkan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis atau tidak tertulis kepada responden yang kemudian dijawab sesuai pemahaman mereka (Sujarweni: 2024). Dalam penelitian ini, kuesioner berisi pertanyaan-

pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kreativitas guru serta penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

3.8 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan dua jenis instrumen, yaitu dokumentasi dan kuesioner. Dokumentasi dipakai untuk menghimpun data terkait identitas siswa, jumlah peserta, serta dokumentasi visual dari berbagai kegiatan. Sementara itu, kuesioner disusun dalam bentuk pernyataan tertulis yang bertujuan menggali informasi melalui responden mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dan bagaimana kreativitas guru memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Instrumen penelitian adalah sarana yang membantu peneliti dalam mengumpulkan data secara lebih efisien sehingga hasilnya menjadi lebih optimal. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah Soal
Kreativitas Guru (X ₁)	1) Mengawali Pembelajaran	a. Menumbuhkan motivasi siswa	1	1
		b. Penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	2	1
	2) Mengoptimalkan kemampuan bertanya	a. Memberikan pertanyaan yang jelas dan singkat	3	1
	3) Memberi Penguatan	a. Pemberian Penguatan Verbal dan Non Verbal	4,5	2

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah Soal
		Kepada Siswa		
	4) Mengadakan variasi	a. Penggunaan Alat dan Media Pengajaran	6	1
		b. Variasi metode/cara Mengajar guru	7	1
	5) Menjelaskan	a. Penyajian materi dengan suara yang jelas.	8	1
		b. Penggunaan contoh/ ilustrasi yang relevan	9	1
	6) Memfasilitasi diskusi dalam kelompok kecil	a. Menguraikan setiap gagasan anggota kelompok	10	1
	7) Menyusun dan mengatur interaksi	a. Membuat aturan dalam kedisiplinan di dalam kelas	11	1
		b. Pemeliharaan kondisi belajar yang optimal	12	1
	8) Memberikan pembelajaran secara individu maupun dalam	a. Pemberian tugas yang jelas dengan berkelompok.	13	1
			14	1

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah Soal
	kelompok kecil.	b. Pemecahan masalah dengan tanya jawab		
	9) Mengakhiri Pembelajaran	a. Meninjau kembali dan mengevaluasi penguasaan	15	1
Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X ₂)	1) Pembelajaran berbasis komputer atau laptop	a. Sebagai media dan metode pembelajaran	1,2,3,4,5,6	6
	2) Pembelajaran berbasis internet	a. Meningkatkan pemahaman siswa	7,8,9,10	4
Hasil Belajar (Y)	Nilai Semester Akuntansi			

Penelitian ini menggunakan skala likert sebagai alat pengukuran. Tingkat pengukuran ini merupakan alat yang dimanfaatkan guna menetapkan rentang kuantitatif dalam instrumen evaluasi, sehingga instrumen tersebut mampu menghasilkan keluaran data. Skala Likert menurut Sugiyono merupakan instrumen penilaian yang mengungkap derajat persetujuan ataupun penolakan partisipan. Nilai skor responden dalam penelitian ini dihitung dengan skala likert, seperti berikut:

Tabel 3. 4 Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1.	Selalu	5
2.	Sering	4
3.	Kadang-kadang	3
4.	Jarang	2
5.	Tidak Pernah	1

Sumber: Sugiyono (Cindy:2021).

3.9 Pengujian Instrumen

Untuk memastikan keakuratan alat ukur yang digunakan dalam penelitian, diperlukan pengujian terhadap validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan akan melalui proses pengujian untuk memastikan keduanya.

3.9.1 Pengujian Validitas

Pengujian validitas mengacu pada seberapa jauh suatu alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat. Instrumen dikatakan bervaliditas tinggi jika mampu memberikan hasil yang benar-benar mencerminkan variabel yang diteliti, sedangkan instrumen dengan validitas rendah menunjukkan ketidaktepatan dalam pengukuran. Pengujian validitas dilakukan untuk menilai apakah instrumen tersebut benar-benar mampu menggambarkan data dari variabel yang diteliti secara akurat. Sebuah data dianggap valid apabila nilai r hitung melebihi r tabel dan memiliki nilai positif serta nilai signifikansi dibawah 0,05 (Arikunto, 2010).

3.9.2 Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi atau kestabilan suatu alat ukur dalam menghasilkan data. Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya ketika digunakan berulang kali untuk mengukur hal yang sama. Dengan kata lain, instrumen yang reliabel adalah alat ukur yang dapat diandalkan dalam proses pengumpulan data karena telah memenuhi standar kualitas yang baik. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Nilai r_{hitung} direpresentasikan oleh angka alpha. Suatu instrumen dikategorikan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan lebih besar dari 0,60, yang menunjukkan bahwa kuesioner tersebut layak digunakan untuk penelitian. (Suharsimi dalam Atem:2019).

3.10 Pengujian Asumsi Klasik

3.10.1 Uji Normalitas

Dalam analisis regresi, uji normalitas penting dilaksanakan guna memverifikasi apakah data menyebar dengan normal atau sebaliknya. Uji ini diujikan melalui aplikasi SPSS. Secara statistik, uji normalitas dipenelitian ini memakai uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov-smirnov*. Teknik analisisnya sebagai berikut: : (Machali, 2018)

- a. Jika nilai *probability sig* lebih 0,05, maka distribusi data normal.
- b. Jika nilai *probability sig* kurang 0.05, maka distribusi data tidak normal.

3.10.2 Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinearitas adalah uji yang dilakukan untuk mencari tahu ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antar variabel bebas. Jika didapati adanya hubungan yang cukup tinggi (signifikan), berarti terdapat aspek yang sama diukur pada variabel bebas. Hal ini tidak layak digunakan untuk menentukan kontribusi secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS, dengan patokan nilai *VIF* (*Variance Inflation Factor*) dan koefisien korelasi antar variabel bebas. Kriteria yang digunakan adalah: (Machali:2018)

- a. Jika nilai *VIF* kurang dari 10 atau memiliki *Tolerance* lebih 0,1, maka model regresi dikatakan bebas dari multikolinearitas.
- b. Jika nilai *VIF* lebih dari 10 dan memiliki nilai *Tolerance* dibawah 0,1, maka terdapat multikolinearitas.

3.10.3 Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengidentifikasi apakah model regresi yang digunakan ada ketidaksamaan varian residual antara satu pengamatan terhadap pengamatan lain. Kondisi ini dapat diperiksa melalui *Scatter Plot* yang memetakan nilai prediksi (*ZPRED*) dengan residualnya (*SRESID*). Caranya menggunakan SPSS. Apabila titik-titik pada grafik terdistribusi secara acak di sekitar garis nol pada sumbu Y dan tidak membentuk pola tertentu, maka tidak ditemukan indikasi adanya heteroskedastisitas (Purnamasari, 2019).

3.11 Analisis Regresi Linier Berganda

Metode regresi berganda diterapkan untuk mengevaluasi sejauh mana variabel-variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Persamaan matematis yang digunakan dalam analisis ini adalah sebagai berikut: (Amiruddin, 2022).

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

Keterangan :

Y = Hasil belajar (variabel dependen)

α = Nilai konstanta atau *intercept*

β_1 = Koefisien regresi kreativitas guru

β_2 = Koefisien regresi penggunaan teknologi

X_1 = Kreativitas guru

X_2 = Penggunaan teknologi pembelajaran.

ε = Standar error atau residual

3.12 Pengujian Hipotesis Penelitian

3.12.1 Uji Koefisien Determinasi Disesuaikan (*Adjusted R_{square}*)

Koefisien determinasi disesuaikan adalah pengujian yang dimanfaatkan guna menilai seberapa cakap rancangan pemodelan regresi linier mampu menjelaskan pengaruh antara variabel bebas dan terikat. Uji koefisien determinasi disesuaikan merupakan pengujian yang dilakukan apabila menggunakan regresi linier berganda yang terdiri lebih dari satu variabel independen. Pengujian dilakukan menggunakan SPSS dengan melihat nilai *Adjusted R_{square}*. Semakin tinggi nilai *Adjusted R_{square}*,

mendekati angka 1, memperlihatkan bahwa model tersebut memiliki kemampuan yang kuat dalam menjelaskan variasi variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya, jika nilai *Adjusted R square* mendekati 0, hal ini menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan yang lemah dalam menjelaskan variasi tersebut. (Amiruddin,2022).

3.12.2 Uji Parsial (Uji *t*)

Adalah pengujian yang diperuntukan guna memahami dan melihat apakah masing-masing variabel bebas, yaitu kreativitas guru dan penggunaan teknologi pembelajaran, menyumbang pengaruh terhadap hasil belajar. Uji parsial atau uji *t* dilakukan untuk menjawab hipotesis nomor 1 dan 2 (H_1 dan H_2) yaitu apakah variabel kreativitas guru dan penggunaan teknologi berkontribusi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara parsial atau individu atau masing-masing. Analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Dengan kriteria :

1. Apabila pendapatan nilai signifikansinya kurang atau lebih kecil dari 0,05, maka terdapat adanya pengaruh secara signifikan antara variabel kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara parsial atau sendiri-sendiri.
2. Sebaliknya, apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara parsial atau sendiri-sendiri (Trihendradi, 2013).

3.12.3 Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel kreativitas guru (X_1) dan penggunaan teknologi pembelajaran (X_2) secara bersamaan memengaruhi hasil belajar siswa (Y). Uji simultan dilakukan untuk menjawab hipotesis nomor tiga (H_3) yaitu apakah kreativitas guru dan penggunaan teknologi secara bersamaan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Proses pengujian menggunakan SPSS dengan tingkat signifikansi 5 persen (0,05). Kriteria penentuan hasil dari pengujian ini bisa dikategorikan sebagai berikut: (Trihendradi, 2013).

- 1) Jika nilai signifikansinya kurang atau lebih kecil dari 0,05, maka H_3 diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara simultan atau bersama-sama.
- 2) Jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka H_3 ditolak dan H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara simultan atau bersama-sama.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum SMK Islam Randudongkal

SMK Islam Randudongkal merupakan sekolah swasta yang bertempat di Kecamatan Randudongkal. Sekolah ini beralamat di Jl. Kauman No. 9 Randudongkal Kabupaten Pemalang dengan garis lintang - 7.0917 dan garis bujur 109.3261. SMK Islam Randudongkal merupakan sekolah yang dikendalikan oleh Yayasan Pendidikan dan Sosial Islam (YPSI) Pemalang. Sekolah ini berdiri pada tahun 2010 dengan SK No. 421.5/1192/2010, yang diterbitkan oleh penguasa pada tanggal 24 Juni 2010, pada awal berdiri sekolah ini hanya memiliki dua kompetensi atau jurusan yaitu Akuntansi dan Teknik Otomotif. Namun, pada tahun ajaran 2014/2015, terjadi perkembangan yang cukup pesat dan karena guna mencukupi kebutuhan dunia kerja serta tuntutan masyarakat maka SMK Islam Randudongkal menambah satu jurusan atau kompetensi yaitu Teknik Komputer dan Jaringan, kemudian pada tahun 2015/2016 disusul lagi dengan ditambahkan dua kompetensi atau jurusan yaitu Multimedia dan Layanan Perbankan Syariah.

Sejak tahun 2015/2016 hingga sekarang, SMK Islam Randudongkal memiliki lima jurusan keahlian yaitu Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL),

Teknik Sepeda Motor (TSM), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Layanan Perbankan Syariah (LPS). SMK Islam Randudongkal dalam proses pembelajarannya memiliki dua kampus. Kampus pertama berada di Jalan Kauman No. 9 Randudongkal, sedangkan Kampus kedua berada di Gendeng, Jalan Raya Randudongkal - Warungpring.

4.1.2 Identitas SMK Islam Randudongkal

Nama Sekolah	: SMK Islam Randudongkal
NPSN	: 20362290
Akreditasi	: A
Status	: Swasta
Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Pendiri Sekolah	: 421.5/1192/2010
SK Izin Operasional	: 421.5/1192/2010
Alamat Sekolah	: Jl. Kauman No 9 Randudongkal Pemalang
No. Telp	: 0284-584448
E-mail	: smkislamrddk@gmail.com

4.1.3 Visi dan Misi SMK Islam Randudongkal

a) Visi SMK Islam Randudongkal

Menggenggam Dunia Dengan Al-Qur'an Menuju SMK Yang BERKAH:

B : Berhaluan Ahlussunah Waljama'ah

E : Etika dan Etos Kerja Tinggi

R : Responship Terhadap Kemajuan

K : Kreatif dan Inovatif

A : Amanah terhadap Bertanggungjawab

H : Harmonis dalam Kebersamaan

b) Misi SMK Islam Randudongkal

1. Menciptakan suasana sekolah yang Islami dalam naungan Alqur'an dan berhaluan Ahlussunnah wal jama'ah.
2. Melaksanakan keteladanan dalam bersikap, bertutur kata menuju pribadi yang mulia.
3. Mempersiapkan Guru yang bertanggung jawab, tidak kenal menyerah dalam mencoba berkreaitifitas dan berinovasi menuju pembelajaran yang lebih baik.
4. Melatih Peserta didik yang mampu memimpin, berkarya dan beraktualisasi dalam perkembangan sumber daya manusia.
5. Mempersiapkan lulusan yang berakhlakul karimah, terampil, Siap kerja dan berdaya saing.
6. Membangun kelengkapan sarana dan prasarana yang mampu bersaing dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4.2 Gambaran Umum Responden

Dalam penelitian ini, diperlukan gambaran umum tentang karakteristik respon seperti data jenis kelamin. Data ini digunakan untuk

mendukung penelitian agar lebih baik dan lengkap. Karakteristik berdasarkan jenis kelamin dibagi menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan. Dari keseluruhan jumlah responden diperoleh karakteristik berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	7	14
Perempuan	43	86
Jumlah	50	100

Sumber: Hasil Kuesioner

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dijelaskan bahwa jumlah responden laki-laki pada penelitian ini diperoleh sebanyak 7 siswa atau 14 persen, sedangkan jumlah responden perempuan sebanyak 43 siswa atau dipersentasekan 86 persen. Maka, dapat disimpulkan bahwa respon yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak daripada responden yang berjenis kelamin laki-laki.

4.3 Hasil Peneliiian

4.3.1 Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas dipergunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak. Penelitian akan dapat dilanjutkan apabila telah lolos uji validitas. Standar pengujian validitas yaitu apabila nilai r_{hitung} lebih besar atau melebihi nilai r_{tabel} , maka dinyatakan valid. Pengujian ini diujikan kepada 50 responden (n) maka untuk menentukan

r_{tabel} menggunakan rumus sebagai berikut: (Arikunto dalam Mutiah:2017).

$$df = n - 2$$

$$= 50 - 2$$

$$= 48 \quad \text{maka } r_{\text{tabel}} \text{ nya yaitu } 0,284$$

Adapun hasil uji validitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Kreativitas Guru (X₁)

No. Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Sig (2 - tailed)	Sig. 0,05	Keterangan
X1. 1	0,392	0,284	0,005	0,05	Valid
X1. 2	0,506	0,284	0,000	0,05	Valid
X1. 3	0,478	0,284	0,000	0,05	Valid
X1. 4	0,378	0,284	0,007	0,05	Valid
X1. 5	0,463	0,284	0,001	0,05	Valid
X1. 6	0,423	0,284	0,002	0,05	Valid
X1. 7	0,349	0,284	0,013	0,05	Valid
X1. 8	0,458	0,284	0,001	0,05	Valid
X1. 9	0,355	0,284	0,011	0,05	Valid
X1. 10	0,446	0,284	0,001	0,05	Valid
X1. 11	0,332	0,284	0,019	0,05	Valid
X1.12	0,373	0,284	0,008	0,05	Valid
X1.13	0,353	0,284	0,012	0,05	Valid
X1.14	0,318	0,284	0,024	0,05	Valid
X1.15	0,485	0,284	0,000	0,05	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan hasil uji validitas melalui SPSS diatas, menunjukkan bahwa dari 15 pertanyaan pada variabel kreativitas guru diperoleh nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} dan nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05. Dengan ini, membuktikan bahwa semua item yang diujikan dinyatakan valid.

Adapun uji validitas untuk variabel penggunaan teknologi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Penggunaan Teknologi (X₂)

No. Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Sig (2- tailed)	Sig. 0,05	Keterangan
X2.1	0,369	0,284	0,008	0,05	Valid
X2.2	0,345	0,284	0,014	0,05	Valid
X2.3	0,696	0,284	0,000	0,05	Valid
X2.4	0,708	0,284	0,000	0,05	Valid
X2.5	0,711	0,284	0,000	0,05	Valid
X2.6	0,824	0,284	0,000	0,05	Valid
X2.7	0,558	0,284	0,000	0,05	Valid
X2.8	0,666	0,284	0,000	0,05	Valid
X2.9	0,686	0,284	0,000	0,05	Valid
X2.10	0,516	0,284	0,000	0,05	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan perolehan hasil olah data uji validitas untuk variabel penggunaan teknologi, memperlihatkan bahwa dari total 10 item pernyataan diperoleh nilai r_{hitung} lebih besar dibandingkan nilai r_{tabel} dan nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka terbukti bahwa seluruh item pernyataan untuk variabel penggunaan teknologi dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Sama halnya dengan uji validitas, uji reliabilitas juga sangat penting sebagai syarat untuk dapat melanjutkan pengujian pada proses selanjutnya. Uji reliabilitas dipakai untuk melihat konsistensi atau kestabilan instrumen dalam menghasilkan data. Kriteria dalam pengujian ini yaitu jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60, maka pernyataan dikatakan reliabel. (Suharsimi dalam Atem:2019).

Adapun hasil uji reliabilitas untuk variabel kreativitas guru yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Guru (X₁)

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,636	15

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Tabel 4.3 hasil uji reliabilitas, memperlihatkan bahwa diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,636 dari total pernyataan 15 item, dimana 0,636 adalah lebih besar dari 0,60. Sehingga menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada penelitian ini dikatakan reliabel.

Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas variabel penggunaan teknologi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Teknologi (X₂)

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,806	10

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Tabel 4.4 hasil uji reliabilitas, menunjukkan perolehan nilai *Cronbach's Alpha* dari total 10 item pernyataan sebesar 0,806. Nilai ini menandakan bahwa seluruh item dinyatakan reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* melebihi atau lebih besar dari 0,60.

4.3.2 Pengujian Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas diartikan sebagai salah satu teknik analisis data yang diperuntukan dalam mengetahui apakah distribusi data pada model regresi yang digunakan pada penelitian ini terdistribusi normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal, maka teknik analisis data tersebut terpenuhi, sehingga hasil analisis nantinya dapat dikatakan valid.

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* karena uji ini digunakan apabila sampel pada penelitian lebih dari 30 responden. Sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 50 responden. Adapun kriteria pengujian ini yaitu jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, maka data terdistribusi normal (Machali:2018).

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Unstandardized Residual</i>
N		50
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	4,36214828
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,118
	<i>Positive</i>	,060
	<i>Negative</i>	-,118
<i>Test Statistic</i>		,118
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,079 ^c

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, hasil pengujian normalitas *Kolmogorov-Smirnov* memperlihatkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,079, dengan nilai *sig.* 0,079 menandakan bahwa lebih besar dari 0,05, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

2. Uji Multikolinieritas

Salah satu jenis uji analisis regresi yang selanjutnya yaitu uji multikolinearitas. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah ada hubungan atau korelasi linear yang tinggi antar variabel bebas didalam model regresi. Dikatakan tidak terjadi multikolinieritas jika nilai *VIF* kurang dari 10 dan nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 (Machali:2018).

Tabel 4. 7 Hasil Uji Multikolinieritas

<i>Coefficients^a</i>			
<i>Model</i>		<i>Collinearity Statistics</i>	
		<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
1	X1_Kreativitas.Guru	,662	1,510
	X2_Teknologi	,662	1,510

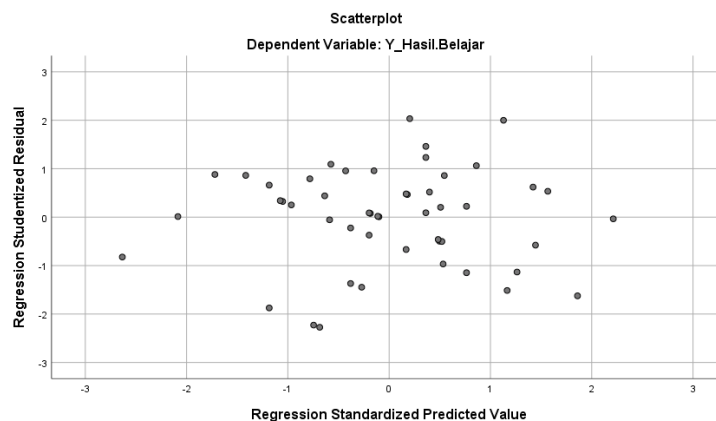
Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan tabel 4.6 hasil pengujian multikolinieritas, diperoleh bahwa semua variabel bebas yaitu kreativitas guru dan penggunaan teknologi memiliki nilai *tolerance* sebesar 0,662 dimana lebih besar dari 0,10 dan nilai *VIF* sebesar 1,510 atau kurang dari 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dalam model regresi ini.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji asumsi klasik selanjutnya adalah pengujian heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas berperan dalam memastikan apakah kesalahan prediksi (*varians residual*) bersifat konstan atau tidak. Jika titik-titik menyebar dibagian atas serta bagian bawah 0 pada sumbu Y, maka data dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali dalam Atem 2019).

Tabel 4. 8 Hasil Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan tabel 4.7 hasil pengujian heteroskedastisitas, menunjukkan titik-titik menyebar secara acak di atas dan bawah 0 pada sumbu Y serta tidak membentuk pola tertentu, sehingga dapat diputuskan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

4.3.3 Analisis Regresi linier Berganda

Uji regresi linier berganda diperuntukkan untuk menguji pengaruh antara variabel independen yaitu kreativitas guru (X_1) dan penggunaan teknologi (X_2) terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar (Y).

Adapun model persamaan uji regresi linier berganda yaitu sebagai berikut: (Amiruddin:2022).

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

Keterangan :

Y = Hasil belajar (variabel dependen)

α = Nilai konstanta atau intercept

β_1 = Koefisien regresi kreativitas guru

β_2 = Koefisien regresi penggunaan teknologi

X_1 = Kreativitas guru

X_2 = Penggunaan teknologi pembelajaran.

ε = Standar error atau residual

Tabel 4. 9 Hasil Regresi Linier Berganda

Coefficients^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42,692	5,480		7,791	,000
	X1_Kreativitas.Guru	,344	,124	,387	2,781	,008
	X2_Teknologi	,302	,131	,320	2,300	,026

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, dapat diketahui persamaan regresi linier berganda antar variabel independen yaitu kreativitas guru (X_1) dan penggunaan teknologi (X_2) serta variabel dependen yaitu hasil belajar (Y).

$$Y = 42,692 + 0,344 X_1 + 0,302 X_2 + \varepsilon$$

Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut:

1. “ α ” merupakan nilai konstanta yaitu sebesar 42,692 yang berarti bahwa keadaan saat variabel dependen atau hasil belajar belum dipengaruhi oleh variabel lain, yaitu variabel independen seperti kreativitas guru (X_1) dan penggunaan teknologi (X_2). Apabila variabel bebas (independen) tidak ada, maka variabel dependen yaitu hasil belajar tidak mengalami perubahan.
2. “ β_1 ” merupakan koefisien regresi untuk X_1 (kreativitas guru). Hasil “ β_1 ” diperoleh sebesar 0,344, yang mengartikan bahwasanya variabel kreativitas guru memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan menunjukkan bahwa setiap terdapat kenaikan satuan variabel kreativitas guru, maka akan memberikan pengaruh terhadap variabel hasil belajar sebesar 0,344.
3. “ β_2 ” merupakan koefisien regresi untuk X_2 (penggunaan teknologi). Hasil analisis menunjukkan “ β_2 ” sebesar 0,302, yang berarti bahwa variabel penggunaan teknologi memiliki pengaruh terhadap variabel hasil belajar dan menunjukkan setiap terdapat kenaikan satuan dari variabel penggunaan teknologi, maka akan berpengaruh terhadap variabel hasil belajar sebesar 0,302.

4.3.4 Pengujian Hipotesis Penelitian

1. Uji Koefisien Determinasi Disesuaikan (*Adjusted R_{square}*)

Uji koefisien determinasi disesuaikan merupakan pengujian yang dilakukan guna melihat seberapa besar pengaruh atau dampak antara variabel independen dan variabel dependen. Pengujian koefisien determinasi disesuaikan digunakan untuk karena analisis yang digunakan menggunakan analisis regresi linier berganda.. Adapun hasil uji koefisien determinasi disesuaikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi Disesuaikan

<i>Model Summary^b</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,630 ^a	,396	,371	4,454

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan hasil output dari *Model Summary* diatas, didapatkan nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,371 atau dengan kata lain 37,1 persen. Ini menunjukkan bahwa variabel independen (Kreativitas Guru dan Teknologi) bertanggung jawab atau berpengaruh sebesar 37,1 persen pada variabel dependen (Hasil Belajar), sedangkan 62,9 persen atau sisanya dipengaruhi oleh komponen atau variabel tambahan yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

2. Uji Parsial (Uji *t*)

Pengujian hipotesis selanjutnya yaitu uji parsial (uji *t*). Dimana uji parsial ini digunakan untuk menguji antar variabel independen dan dependen secara masing-masing.

Uji parsial digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh antara kreatifitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal.

H_1 : Ada pengaruh antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal.

2. H_0 : Tidak ada pengaruh antara penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal.

H_2 : Ada pengaruh antara penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal.

Adapun kriteria pengujian parsial yaitu apabila nilai signifikansi lebih kecil 0,05, maka H_1 dan H_2 diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara parsial atau sendiri-sendiri begitupun sebaliknya.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42,692	5,480		7,791	,000
	X1_Kreativitas .Guru	,344	,124	,387	2,781	,008
	X2 Teknologi	,302	,131	,320	2,300	,026

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan hasil uji *Coefficients^a* diatas, menunjukkan:

1. Nilai t_{hitung} dalam variabel kreativitas guru didapatkan sebesar 2,781 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,008. Artinya, nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan variabel kreativitas guru berpengaruh terhadap hasil belajar. Maka, H_1 diterima dan H_0 ditolak.
2. Nilai t_{hitung} untuk variabel penggunaan teknologi sebesar 2,300 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,026. Artinya, nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga membuktikan variabel penggunaan teknologi juga memberikan kontribusi atau pengaruh terhadap hasil belajar. Maka, H_2 diterima dan H_0 ditolak.

3. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan (uji F) merupakan pengujian hipotesis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas yaitu kreativitas guru (X_1) dan penggunaan teknologi (X_2) terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar (Y) secara bersama-sama.

Uji simultan dilakukan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal.
2. H_3 : Ada pengaruh antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal.

Adapun kriteria pengujian simultan yaitu bilamana nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_3 diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara simultan atau bersama-sama begitupun sebaliknya.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	612,491	2	306,246	15,437	,000 ^b
	Residual	932,389	47	19,838		
	Total	1544,880	49			

Sumber: Hasil Olah Data Melalui SPSS Versi 26, 2019.

Berdasarkan hasil uji Anova diatas, menunjukkan nilai F hitung sebesar 15,437 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan variabel hasil belajar dipengaruhi secara signifikan oleh variabel kreativitas guru dan teknologi. Artinya, H_3 diterima dan H_0 ditolak.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka perlu dilakukan pembahasan atau penjabaran terkait hasil penelitian dari pengaruh kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi sebagai berikut:

4.4.1 Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal

Hasil output *Coefficients* diperoleh bahwa nilai t_{hitung} pada variabel kreativitas guru sebesar 2,781 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,008. Maknanya, nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat variabel kreativitas guru berpengaruh terhadap hasil belajar, menandakan H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Dengan ini, menunjukkan jika guru atau pengajar dapat mengajar secara maksimal dan kreatif dalam mengelola pembelajaran dikelas, maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan maksimal juga. Sebaliknya, ketika seorang guru dalam mengelola atau menyampaikan materi dengan cara atau metode yang kurang maksimal, hasil belajar siswa juga tidak akan maksimal.

Didalam penelitian ini, variabel untuk kreativitas guru dinilai melalui jawaban yang didapatkan dari 50 responden yang mengisi angket atau kuisisioner. Hasil jawaban dari kuisisioner ini menunjukkan bagaimana kreativitas guru berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil tersebut juga selaras dengan penelitian yang telah diselenggarakan oleh Muhammad Ghathfan Faiz Faruq (2024) yang menunjukkan bahwa kreativitas guru memiliki dampak atau pengaruh pada hasil belajar dengan pengaruh yang signifikan.

Kreativitas guru sangat penting dalam mempengaruhi suasana kelas dan konsentrasi siswa. Seorang guru harus mampu menghasilkan suasana kelas yang seru dan mengasyikan saat siswa bosan. Sejalan dengan pendapat

Suroso dalam Faruq (2024) yang menyatakan bahwa kreativitas guru sangat penting dalam proses belajar mengajar. Guru kreatif adalah guru yang dapat meningkatkan hasil belajar dan yang mengajar dengan berbagai cara agar pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga seorang guru diharapkan mampu memiliki berbagai keterampilan seperti ketrampilan mengajar, membuat pertanyaan, mendorong, mengubah, memberikan penjelasan, memulai, serta mengakhiri pengajaran. (Faruq, 2024)

Hasil penelitian memperlihatkan dimana kreativitas guru memberikan pengaruh kepada hasil belajar siswa. Artinya semakin kreatif guru, semakin baik pula hasil belajar siswa. Oleh karena itu, para pendidik harus memiliki keahlian atau ketrampilan yang kreatif, agar siswa tidak bosan atau jenuh saat belajar.

4.4.2 Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal

Hasil output *Coefficients* diperoleh bahwa nilai t_{hitung} untuk variabel penggunaan teknologi sebesar 2,300 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,026. Artinya, nilai signifikansi lebih kecil atau kurang dari 0,05, sehingga menandakan variabel penggunaan teknologi berpengaruh terhadap hasil belajar. Ini menunjukkan semakin baik pemanfaatan penggunaan teknologi, maka akan berakibat baik pula pada perolehan hasil belajar siswa, segitu juga sebaliknya.

Hasil penelitian yang dilakukan kepada responden membuktikan bahwa adanya keterlibatan teknologi dalam pembelajaran mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa, karena mudahnya siswa dalam mengakses atau mencari sumber referensi melalui teknologi. Hasil tersebut juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfi Nurfitriyah dan Syamsuri (2022) yang menyebutkan penggunaan teknologi memberikan kontribusi pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin pesat mengharuskan setiap individu untuk terus beradaptasi. Dunia pendidikan tidak terlepas dari teknologi informasi dan komunikasi. Dengan teknologi, dapat memunculkan wajah baru didunia pendidikan, seperti sistem pembelajaran yang berbasis multimedia atau yang memuat teks, gambar, suara, dan video. Selain itu, juga dapat menyuguhkan pokok pembelajaran lebih memikat, tidak monoton, serta memberikan kemudahan saat penyampaian materi pembelajaran (Cindy, 2021).

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan pembahasan diatas, mengidentifikasi bahwa penggunaan teknologi juga berkontribusi dalam memberikan dampak sertapengaruh terhadap perolehan tingkat hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran akuntansi di kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal.

4.4.3 Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal

Hasil output *ANOVA* menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang mengartikan bahwa kreativitas guru dan penggunaan teknologi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi secara simultan. Hal ini dibuktikan dengan nilai *F* hitung sebesar 15,437 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

Hasil analisis regresi linier berganda juga membuktikan bahwa kreativitas guru dan penggunaan teknologi berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Dengan kata lain, dapat dijelaskan bahwa jika variabel kreativitas guru dan penggunaan teknologi meningkat, maka hasil belajar yang diperoleh juga akan meningkat begitupula sebaliknya.

Hasil belajar terpengaruh oleh beberapa faktor, baik dalam (internal) maupun luar (eksternal). Faktor internal mencakup kondisi fisik dan mental siswa seperti minat, bakat, motivasi dan lain sebagainya, sedangkan faktor eksternal merupakan aspek yang berasal dari luar siswa seperti guru, lingkungan sekolah, fasilitas pendidikan dan lainnya (Syah dalam Mutiah, 2017).

Guru menduduki posisi yang sangat krusial atau penting dalam proses pembelajaran, karena guru merupakan satu-satunya orang yang berinteraksi

langsung kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus melakukan berbagai upaya kreatif untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih bersemangat ketika belajar. Hal ini mengacu pada standar pendidikan dasar dan menengah yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, disebutkan bahwa pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan melibatkan penggunaan teknologi. (Kemendikbud, 2013).

Sama halnya dengan kekreativitasan guru yang menjadi peran penting dalam pembelajaran, peranan teknologi juga dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya teknologi pembelajaran, berbagai kebutuhan pendidikan dapat dipenuhi. Ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Nurfitriyah, teknologi pendidikan berfungsi sebagai alat dan fasilitas untuk belajar. Teknologi dapat membantu proses belajar dan mendukung tugas serta meningkatkan hasil belajar siswa. (Nurfitriyah, 2022).

Jadi, bisa diputuskan bahwa berdasarkan hasil penelitian dimana kreativitas guru dan penggunaan teknologi secara bersama-sama memberikan dampak dan pengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di kelas XI SMK Islam Radudongkal.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti menarik kesimpulan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Kreativitas guru merupakan cara guru dalam mengelola dan memimpin pembelajaran dengan melakukan hal baru agar menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. Di SMK Islam Randudongkal, kreativitas guru terlihat masih kurang maksimal, berdasarkan observasi langsung dan wawancara kepada siswa dan guru, terlihat guru dalam proses pembelajaran hanya terpaku pada penggunaan satu metode penyampaian materi saja yaitu metode ceramah, sehingga banyak siswa yang cenderung mengantuk dan kurang memperhatikan guru karena mereka merasa bosan. Hal ini yang menjadi salah satu faktor rendahnya perolehan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan uji pasrial menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kereativitas guru terhadap perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal. Maka, dapat dikatakan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.
2. Penggunaan teknologi merupakan alat atau perangkat yang dapat membantu memudahkan proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi di SMK Islam Randudongkal masih sangat minim karena fasilitas yang ada seperti

laboratorium masih dalam proses pembangunan, sehingga siswa hampir satu semester tidak melakukan praktik langsung di laboratorium. Hal ini juga menjadi salah satu dari faktor yang menghambat pemahaman siswa dalam belajar dan berimbas pada rendahnya perolehan hasil belajar. Penelitian ini menyebutkan bahwa berdasarkan uji parsial yang dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis nol ditolak.

3. Kreativitas guru dan penggunaan teknologi sangat penting dalam mempengaruhi perolehan hasil belajar siswa karena pada penelitian ini terdapat pengaruh secara simultan antara kreativitas guru dan penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI akuntansi SMK Islam Randudongkal. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi yang disesuaikan juga membuktikan bahwa kedua variabel tersebut memberikan pengaruh sebesar 0,371 atau 37,1 persen. Dengan demikian, dapat diambil rangkuman yaitu hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti kepada para pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut:

1. Bagi SMK Islam Randudongkal

Kepada Kepala sekolah dan guru SMK Islam Randudongkal diharapkan untuk dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar dan pemimpin pembelajaran dan diharapkan dapat melibatkan penggunaan teknologi agar proses pembelajaran lebih menyenangkan inovatif dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran akuntansi.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu memaksimalkan perolehan hasil belajar dengan lebih rajin lagi dalam belajar agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Serta siswa juga harus mempergunakan sebaik mungkin penggunaan teknologi dan kreativitas guru dalam mengajar.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak meneruskan penelitian ini, diharapkan dapat memperluas indikator yang ada pada penelitian ini atau dapat juga menambahkan variabel atau faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar agar penelitian ini dapat lebih berkembang serta memberikan wawasan atau pengetahuan baru.

5.3 Kekurangan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak luput dari banyaknya kekurangan dan keterbatasan. Maka dengan adanya kekurangan ini, diharapkan dapat menjadi evaluasi atau celah untuk peneliti selanjutnya sehingga dapat menyempurnakan penelitian ini.

Beberapa hal yang menjadi kekurangan pada penelitian ini yaitu antara lain:

1. Keterbatasan Instrumen Penelitian

Penggunaan instrumen dalam penelitian ini seperti kuesioner atau angket dan dokumentasi, mungkin belum sepenuhnya dapat mengukur variabel yang ada pada penelitian ini karena kurang banyaknya referensi yang digunakan. Sehingga, peneliti selanjutnya diharapkan mampu memperluas sumber atau referensi agar hasil penelitian lebih akurat dan representatif.

2. Keterbatasan sampel penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang digunakan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini hanya mencakup dari satu lokasi atau kelompok tertentu saja. Oleh karenanya, hasil penelitian ini belum sepenuhnya mewakili kelompok lain atau lokasi lain yang memiliki permasalahan yang sama. Namun, penelitian ini masih bisa digunakan sebagai bahan acuan atau pedoman jika memiliki permasalahan yang serupa.

3. Keterbatasan penggunaan variabel

Penelitian ini hanya menggunakan dua variabel independen atau faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Hasil penelitian ini juga memperoleh persentase pengaruh yang tergolong lemah. Sehingga, hasil ini kurang memuaskan dan menjadi salah satu kekurangan serta kelemahan dari penelitian ini. Maka, diharapkan peneliti selanjutnya

untuk lebih memperluas dan memperbanyak variabel yang dapat berpengaruh dengan hasil belajar agar hasil penelitian lebih memuaskan dan memiliki persentase yang kuat.

4. Keterbatasan waktu

Penelitian ini dilakukan dalam satu periode atau kurun waktu yang cukup terbatas, sehingga masih banyak hal yang belum dijelaskan, dikembangkan dan dieksplor lebih mendalam lagi terkait solusi dan permasalahan yang terjadi agar penelitian ini lebih lengkap dan akurat.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. (2022). *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)*. *Jurnal An-Nisa*, 15. Diakses pada tanggal 9 Januari 2025. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/download/3315/1363>.
- Anam, Muhammad Syamsul. (2023). *Teori Belajar Behavioristik dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. . *Jurnal Siakba*. Diakses pada tanggal 12 Januari 2025. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/TEORI_BELAJAR_BEHAVIORISTIK_DAN_IMPLIKAS
- Amiruddin. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. : CV. Pradina Pustaka Grup. Hal. 196. <https://repository.itspku.ac.id/306/1/naskah-metodologi%20penelitian%20kuantitatif-sudah%20isbn.pdf>.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Cindy, T. Widya Meilya. (2021). *Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi terhadap motivasi belajar siswa*, Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Diakses pada tanggal 14 Februari 2025. [http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/16900/skripsi try widya meilya cindy.pdf;jsessionid=1d443101b571ae2fcc63f1ed0c0a0a19?sequence=1](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/16900/skripsi_try_widya_meilya_cindy.pdf;jsessionid=1d443101b571ae2fcc63f1ed0c0a0a19?sequence=1).
- Dasam. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK NEGERI 9 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Diakses pada tanggal 7 Januari 2025. <https://lib.unnes.ac.id/3160/1/6370.pdf>.
- Dilani, Elvira. (2023). *Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA Negeri 16 Medan T.A 2023/2024*. Tesis: Universitas Negeri Medan. Diakses pada tanggal 3 Januari 2025. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/56246/>.
- Faruq, Muhammad Ghathfan Faiz. (2024). *Pengaruh Kreativitas Guru dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Pembelajaran IPS Pada Kelas IX di SMPN 15 Malang*. Skripsi: Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang. Diakses pada tanggal 25 Januari 2025. <http://etheses.uinmalang.ac.id/66614/1/200102110025.pdf>.

- Fitriansyah, A. (2014). *Pengaruh Sarana dan Prasarana terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran di SMK Negeri 11 Bandung*. . Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
http://repository.upi.edu/6302/6/S_ADP_0906296_Chapter3.pdf.
- Lisnawati. (2021). *Kreativitas Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar*. Skripsi. Jambi: [Universitas Jambi]. Diakses pada tanggal 10 Januari 2025. <https://repository.unja.ac.id/18597/>.
- Machali, Imam. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV Istana Agency. Hal.103.
<https://archive.org/details/imam-machali-metode-penelitian-kuantitatif-2018/page/n11/mode/2up?view=theater>.
- Mulyasa. (2016). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal.70.
- Munawaroh, Isniatun. (2021). *Pembelajaran 1. Teori Belajar*. Modul: Calon Guru. Diakses pada tanggal 12 Januari 2025. <https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Modul%20Bahan%20Belajar%20-%20Pedagogi%20-202021%20-%20P1.pdf>.
- Mutiah, Siti. (2017). *Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMKN Di Kota Bandung*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses pada tanggal 3 Januari 2025. https://repository.upi.edu/33417/5/S_PEA_1300661_Chapter2.pdf.
- Nikmawati. (2021). *Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9. Diakses pada tanggal 15 Februari 2025. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+teknologi+terhadap+hasil+belajar+tidak+berpengaruh+&btnG=#d=gs_qabs&t=1739693996676&u=%23p%3DKE63c8xHrmgJ.
- Nur, Y. (2017). *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Smk Muhammadiyah 3 Makassar*. 1–4. <https://eprints.unm.ac.id/19679/1/ARTIKEL-YULIANA> NUR-1692042005.pdf.
- Nur, Yuliana. (2020). *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 3 Makasar*. Diakses pada tanggal 3 Januari 2025. <https://eprints.unm.ac.id/19679/1/ARTIKEL-YULIANA%20NUR-1692042005.pdf>
- Nurfitriyah, A. S. (2022). *Peran Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*., 9. Diakses pada

tanggal 3 Januari 2025.
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/viewFile/8743/pdf>.

Oktavia, Y. (2014). *Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Administrasi Pendidikan FIP Universitas Negeri Padang*, 808-831. Diakses pada tanggal 3 Januari 2025. <https://jurnal.fipunp.pdf>.

Prihandini, Vira. (2022). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Guru Di MAN 2 Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diakses pada tanggal 8 Januari 2025. <https://repository.radenintan.ac.id/21107/1/PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf>.

Purnamasari, Atem. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora Tahun Pelajaran 2018/2019*. IKIP PGRI Bojonegoro. Diakses pada tanggal 8 Januari 2025. <https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/209/1/2.%20bab%201-3%20sampul%20dan%20pengesahan.pdf>.

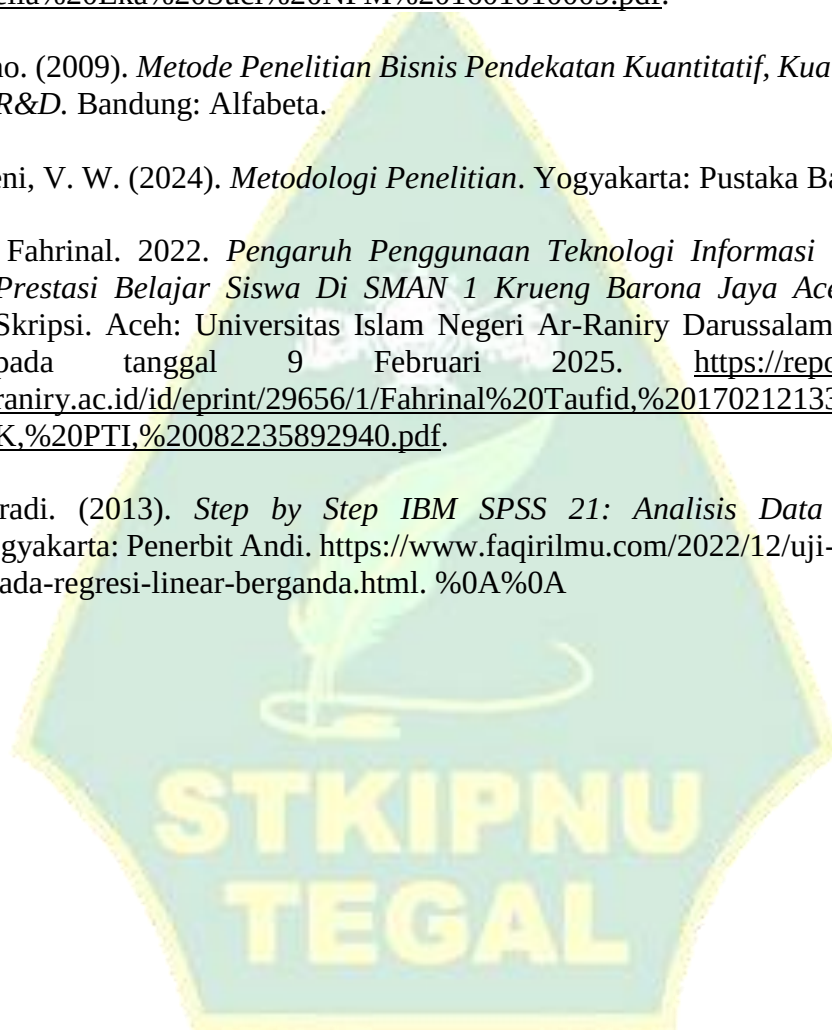
Qomariyah, Laelatul. (2021). *Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Darul Ulum Pulau Kijang Kabupaten Indragiri Hilir*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. <https://repository.uin-suska.ac.id/13259/>.

Sadirman. (2011). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press. <https://katalogdisperpuspacehtengah.perpusnas.go.id/detail-opac?id=2055>.

Sari, Sindang dan Hendro, O. (2020). *Pengaruh Kreativitas, Komunikasi dan Kepemimpinan Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMP Negeri Di Kecamatan Ilir Timur II Palembang*. *Jurnal Ecoment Global*, 2. Diakses pada tanggal 15 Februari 2025. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+kreativitas%2C+komunikasi%2C+dan+kepemimpinan+guru&btnG=#d=gs_qabs&t=1739695148682&u=%23p%3DTSDWLfPlswMJ.

Sartini. (2024). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Ipa Dan Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Peserta Didik Di Mi Muhammadiyah Karanganyar*. *Journal Innovation in Education*. vol,2 No. 1. Diakses pada tanggal 11 Januari 2025. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/INOVED/article/view/913/871>.

- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. <https://katalogarpusdaprovjateng.perpusnas.go.id/detail-opac?id=33190>.
- Suci, Amelia Eka. (2021). *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI SMP Negeri 2 Metro*. Skripsi. Metro: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Diakses pada tanggal 11 Januari 2025. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4191/1/File%20Skripsi%20Amelia%20Eka%20Suci%20NPM%201601010009.pdf>.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2024). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Taufid, Fahrinal. 2022. *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar*. Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Diakses pada tanggal 9 Februari 2025. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29656/1/Fahrinal%20Taufid,%20170212133,%20FTK,%20PTI,%20082235892940.pdf>.
- Trihendradi. (2013). *Step by Step IBM SPSS 21: Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Penerbit Andi. <https://www.faqirilmu.com/2022/12/uji-t-dan-uji-f-pada-regresi-linear-berganda.html>. %0A%0A



LAMPIRAN



Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

“Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal”

Assalamualaikum wr, wb

Siswa/i Kelas XI Yang Terhormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi pada program strata 1 Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama (STKIP NU) Tegal, saya :

Nama : Nurul Amiroh
NIM : 2103000159
Prodi : Pendidikan Ekonomi

Bermaksud untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal”. Sehubungan dengan tersebut, saya memohon dengan hormat kesediaan waktu Anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini dengan jujur dan sesuai dengan petunjuk pengisian. Kuesioner ini hanya diperuntukkan untuk kepentingan akademik, sehingga identitas responden akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan disebarluaskan. Atas kesediaannya, saya ucapkan terimakasih.

Sebelum mengisi kuesioner, dimohon untuk mengisi identitas sebagai berikut:

Identitas Responden

Nama :
Jenis kelamin :
Kelas :

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Bacalah dengan baik setiap butir pernyataan, lalu beri tanda ceklis (✓) pada jawaban yang dianggap paling tepat dan benar serta jawablah dengan jujur pada setiap butir pernyataan sesuai dengan kondisi yang dialami sesuai dengan kriteria pilihan jawaban, antara lain :

Selalu (S) : 5

Sering (SE): 4

Kadang-kadang (KK) : 3

Jarang (J) : 2

Tidak pernah (TP) : 1

Kreativitas Guru

No	Pernyataan	S (5)	SE (4)	KK (3)	J (2)	TP (1)
Mengawali Pembelajaran						
1	Guru dalam membuka pembelajaran diawali dengan bercerita yang relevan dengan materi yang akan disampaikan, sehingga membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran.					
2	Guru sebelum pembelajaran, terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.					
Mengoptimalkan Kemampuan Bertanya						
3	Guru dalam proses pembelajaran memberikan pertanyaan terkait materi yang dipelajari kepada siswa menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami.					
Memberi Penguatan						
4	Guru memberikan kalimat pujian seperti bagus, pandai, atau good job pada saat siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat.					

No	Pernyataan	S (5)	SE (4)	KK (3)	J (2)	TP (1)
5	Guru memberikan acungan ibu jari, tepuk tangan, senyuman pada saat siswa ketika dapat menjawab pertanyaan dengan benar.					
Mengadakan Variasi						
6	Guru tidak hanya menggunakan satu media pembelajaran saja seperti papan tulis tetapi, juga menggunakan media <i>proyektor</i> , <i>power point</i> , <i>LCD</i> saat menerangkan materi.					
7	Guru menggunakan permainan kuis dalam pembelajaran atau pada saat menjelaskan materi sehingga saya tidak bosan.					
Kemampuan Menjelaskan						
8	Dalam menyampaikan materi, guru menggunakan suara yang jelas, lancar dan tidak terlalu cepat					
9	Dalam menyampaikan materi, guru memberikan contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga apa yang disampaikan mudah dimengerti.					
Memfasilitasi Diskusi Dalam Kelompok Kecil						
10	Dalam proses belajar, guru meminta siswa untuk membuat kelompok dan masing-masing kelompok untuk mempresentasikannya didepan kelas serta berdiskusi, kemudian guru merangkum hasil diskusi dan menjelaskannya kepada siswa.					
Menyusun dan Mengatur Interaksi						
11	Didalam kelas, guru membuat kontrak belajar atau membuat peraturan pembelajaran seperti datang tepat waktu dan lain sebagainya.					
12	Guru memberi teguran dan kepada siswa yang melakukan					

No	Pernyataan	S (5)	SE (4)	KK (3)	J (2)	TP (1)
	kesalahan dan mengganggu kegiatan belajar mengajar.					
Memberikan Pembelajaran Dalam Kelompok Kecil.						
13	Guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas secara kelompok.					
14	Dalam proses belajar mengajar, guru memecahkan masalah dengan menggunakan tanya jawab dengan siswa.					
Mengakhiri Pembelajaran						
15	Guru dalam menutup pembelajaran mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari.					

Penggunaan Teknologi

No	Pernyataan	S (5)	SE (4)	KK (3)	J (2)	TP (1)
Pembelajaran Berbasis Komputer atau Laptop						
1	Dalam pembelajaran guru menggunakan media seperti komputer, laptop, E-learning dan E-book					
2	Guru menggunakan fasilitas sekolah seperti penggunaan laboratorium dalam proses pembelajaran.					
3	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer dan laptop					
4	Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membuat pelajaran lebih mudah dipahami					
5	Penggunaan teknologi, dapat meningkatkan keaktifan saya					
6	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman saya dalam memahami pelajaran.					

No	Pernyataan	S (5)	SE (4)	KK (3)	J (2)	TP (1)
Pembelajaran Berbasis Internet						
7	Saya memanfaatkan internet sebagai sarana untuk belajar					
8	Dengan memanfaatkan internet saya dapat mencari informasi tambahan terkait materi pembelajaran.					
9	Dengan internet saya lebih mudah dalam memahami materi.					
10	Internet dapat membantu saya menyelesaikan tugas dengan cepat dan mudah					



Lampiran 2 Sampel Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI

No	Nama	Kelas	Nilai Akuntansi
1	Desty Laeli Safitri	AKL 1	70
2	Fani Seftiani	AKL 1	75
3	Rahma Ameilia	AKL 1	72
4	Saena Adelia Yahya	AKL 1	79
5	Kaefi Yatul A'malina	AKL 1	80
6	Hafizha	AKL 1	80
7	Refatul Auliya Rizki	AKL 1	70
8	Rainatha	AKL 1	85
9	Nafakhtul Maziyah	AKL 1	60
10	Dalilah Andian Safinatunnajah	AKL 1	76
11	Muhamad Dimas Saputra	AKL 1	82
12	Mega Aolia Ramadani	AKL 1	70
13	Lisa Cahyati	AKL 1	78
14	Sheila Rizkiana Putri	AKL 1	72
15	Fahri Ramdani	AKL 1	75
16	Putri Oktaviana	AKL 1	73
17	Dafa Rizqi Ramadhan	AKL 1	75
18	Arka Vatr Algifahri	AKL 2	72
19	Amanda April Aviona	AKL 2	74
20	Rias Bunga Arumdani	AKL 2	75
21	Sayra Fitriarningsih	AKL 2	72
22	Mesi Dwi Trisetiani	AKL 2	70
23	Keyla Cahya Bintang	AKL 2	70
24	Irsya Anggraeni Nabila	AKL 2	70
25	Melinda Ayu Azzahra	AKL 2	71
26	Liska Desi Novianti	AKL 2	72
27	Anggita Nayla Zahra	AKL 2	80
28	Intan Evita Sari	AKL 2	75
29	Putri Maylestari	AKL 2	76
30	Cita Mariska	AKL 2	60
31	Naila Zakia	AKL 2	70
32	Niadina Fitriani	AKL 2	65
33	Citra Anggraeni	AKL 2	72
34	Vikayatul Khasanah	AKL 3	60
35	Izza Fadilah	AKL 3	70
36	Hidayatul Kurniasih A	AKL 3	70
37	Syafa Aulia Tifani Yesi	AKL 3	70

No	Nama	Kelas	Nilai Akuntansi
38	Siti Nadia	AKL 3	71
39	Flora Citra Azaria	AKL 3	72
40	Adhelita Melva Marizka	AKL 3	80
41	Listiani Pradita	AKL 3	75
42	Muhammad Nuril Fikri	AKL 3	76
43	Refi Adelia Putri	AKL 3	60
44	Rizgita Yesi Agustin	AKL 3	70
45	Islah Marhana	AKL 3	65
46	Slamet Ade Irawan	AKL 3	72
47	Asih Hartati Prihatin	AKL 3	65
48	Wildan Maulana	AKL 3	72
49	Mutia Ayun	AKL 3	80
50	Niazdi Amelia Putri	AKL 3	72



Lampiran 3 Hasil Belajar Akuntansi Seluruh Kelas XI AKL

No.	Nama	Kelas	Nilai Akuntansi
1	Aena Fasihati	AKL 1	85
2	Aida Zaskia Sabella	AKL 1	72
3	Alfiyatur Rohmaniyah	AKL 1	75
4	Almaliana Asri	AKL 1	60
5	Ayu Amalia	AKL 1	78
6	Billy Septian	AKL 1	60
7	Callysta	AKL 1	73
8	Dafa Rizqi Ramadhan	AKL 1	75
9	Dalilah Andian Safinatunnajah	AKL 1	76
10	Desty Laely Safitri	AKL 1	70
11	Dewi Barokah	AKL 1	77
12	Elsa Nur Dita	AKL 1	72
13	Fadila Adha Istiqomah	AKL 1	60
14	Fahri Ramdani	AKL 1	75
15	Fani Septiani	AKL 1	75
16	Gina Tri Novyani	AKL 1	70
17	Hafizha	AKL 1	80
18	Ida Baitul Rohmah	AKL 1	85
19	Ikmal Niasih	AKL 1	78
20	Ikrima Maulia Rahma	AKL 1	72
21	Kaefiyatul Amalina	AKL 1	80
22	Kamelinda Latifa	AKL 1	75
23	Linang Pandu Adi Leksmana	AKL 1	60
24	Lisa Cahyati	AKL 1	78
25	Maulidya Hartiini	AKL 1	80
26	Mega Aulia Ramadhani	AKL 1	70
27	Muhammad Aris Setiawan	AKL 1	60
28	Muhammad Dimas Saputra	AKL 1	82
29	Nadya Febi Anggeni	AKL 1	86
30	Nafakhful Maziyah	AKL 1	60
31	Nofiyatun Asanah	AKL 1	84
32	Putri Azizah Izzah Nurul K.	AKL 1	70
33	Putri Oktaviana	AKL 1	73
34	Rahma Ameilina	AKL 1	72
35	Rainatha	AKL 1	85

No.	Nama	Kelas	Nilai Akuntansi
36	Refatul Aulia Rizqi	AKL 1	70
37	Saena Adelia Yahya	AKL 1	79
38	Sandra Apriliani	AKL 1	90
39	Sheila Rizqiana Putri	AKL 1	72
40	Sinta Elina Mala	AKL 1	76
41	Siti Ratnasari	AKL 1	82
42	Syahda Afifatun Ghusnah	AKL 1	86
43	Amanda April Aviona	AKL 2	74
44	Angga Hafidz Saputra	AKL 2	65
45	Anggita Nayla Zahra	AKL 2	80
46	Ariska Putri Valeria	AKL 2	60
47	Arka Fatir Algivari	AKL 2	72
48	Ayu Wandira	AKL 2	70
49	Cita Mariska	AKL 2	60
50	Citra Anggraeni	AKL 2	72
51	Dinda Kristiani	AKL 2	86
52	Dini Nia Rahmadani	AKL 2	76
53	Dwi Atika Kurnia	AKL 2	82
54	Elis Hana Safira	AKL 2	71
55	Fazar Rava Ivansyah	AKL 2	77
56	Febi Tri Lestari	AKL 2	75
57	Finda Rukiani Saputri	AKL 2	85
58	Hesti Utari	AKL 2	65
59	Intan Evita Sari	AKL 2	75
60	Irsya Anggraeni Nabila	AKL 2	70
61	Ismatul Hawa	AKL 2	72
62	Izza Maulida Rakhma	AKL 2	80
63	Keyla Cahya Bintang	AKL 2	70
64	Liska Desi Novianti	AKL 2	72
65	Malvino Nando Dermawan	AKL 2	69
66	Melinda Ayu Azzahra	AKL 2	71
67	Mesi Dwi Trisetiani	AKL 2	70
68	Naila Zakiya	AKL 2	70
69	Niadina Fitriani	AKL 2	65
70	Nurul Azkiya	AKL 2	60
71	Putra Aditya Nugroho	AKL 2	68
72	Putri Maylestari	AKL 2	76
73	Renata Regina Cahyani	AKL 2	84

No.	Nama	Kelas	Nilai Akuntansi
74	Revita Maulida	AKL 2	60
75	Riani Wahyu Ningsih	AKL 2	70
76	Rias Bunga Arumdani	AKL 2	75
77	Rizqi Parel Saputra	AKL 2	70
78	Salsabila Putri	AKL 2	78
79	Sayra Fitrianingsih	AKL 2	72
80	Sheily Rizqiana Putri	AKL 2	86
81	Sintya Putri	AKL 2	78
82	Stepvani Vanesa Anandita	AKL 2	65
83	Ade Bayu Alfatih	AKL 3	78
84	Adhelita Melve Marizka	AKL 3	80
85	Aji Syahrul Khasani	AKL 3	76
86	Asih Hartati Prihatin	AKL 3	65
87	Atana Naelal Muna	AKL 3	90
88	Aufa Nur Fauzi	AKL 3	71
89	Aura Evita Qurania	AKL 3	65
90	Ayu Wulandari	AKL 3	75
91	Dhita Rahma Tsania	AKL 3	88
92	Diana Indah Febriyanti	AKL 3	78
93	Dwi Indah Rahmadani	AKL 3	74
94	Fabyan Juliandra	AKL 3	76
95	Firli Rahma Septianti	AKL 3	85
96	Flora Citra Azaria	AKL 3	72
97	Giziella Putri Lestari	AKL 3	74
98	Hidayatul Kurniasih Al Husna	AKL 3	70
99	Islah Marhana	AKL 3	65
100	Ismawatun Nafiah	AKL 3	86
101	Izza Fadilah	AKL 3	70
102	Kirana Putri Sania	AKL 3	80
103	Kirza Amelia Putri	AKL 3	72
104	Listiani Pradita	AKL 3	75
105	Lulu Himah Hidayah	AKL 3	62
106	Miskli Sasi Sawaliyah	AKL 3	66
107	Muhamad Nuril Fikri	AKL 3	76
108	Muhamad Refan Andarmawi	AKL 3	78
109	Mutia A'yun Chaifani	AKL 3	80
110	Niazdi Amelia Putri	AKL 3	72

No.	Nama	Kelas	Nilai Akuntansi
111	Nira Salsabilla	AKL 3	90
112	Osinta Eliza	AKL 3	75
113	Putri Nur Fadilah	AKL 3	70
114	Refi Adelia Putri	AKL 3	60
115	Rini Agustina	AKL 3	85
116	Rizgita Yesi Agustin	AKL 3	70
117	Salzabila Putri Prawinda	AKL 3	64
118	Shellomita Az Zahra	AKL 3	78
119	Siti Nadia	AKL 3	71
120	Slamet Ade Irawan	AKL 3	72
121	Sukma Ariyanti Arbi	AKL 3	80
122	Syafa Aulia Tifani Yesi	AKL 3	70
123	Vikayatul Khasanah	AKL 3	60
124	Wildan Maulana	AKL 3	72



Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL
(STKIPNU)**

SK. BAN-PT Nomor 1290/SK/BAN-PT/Ak/PT/VII/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Procot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegalkab@gmail.com

Nomor : 008/I/SPrm-STKIPNU/III/2025
 Lamp. : -
 Perihal : Surat Permohonan Penelitian

Yth. Kepala SMK Islam Randudongkal

Di

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Silaturahmi teriring doa kami sampaikan semoga Bapak/ ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT, serta dimudahkan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari.

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdaltul Ulama Kabupaten Tegal, maka kami mengajukan izin penelitian serta kerjasama dari Kepala SMK Islam Randudongkal Yang Bapak/ Ibu pimpin untuk kiranya memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut dibawah ini :

Nama : Nurul Amiroh

NIM : 2103000159

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengaruh Kreativitas Guru Dan Penggunaan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Islam Randudongkal

Demikian permohonan ini disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ditetapkan : di Slawi
 Pada Tanggal : 07 Maret 2025
 Ketua STKIPNU Kabupaten Tegal



Ahmad Taufiq, M.Pd.
 NIDN. 2112126901

Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN DAN SOSIAL ISLAM
SEKOLAH PUSAT KEUNGGULAN
SMK ISLAM RANDUDONGKAL
TERAKREDITASI A (UNGGUL)**
*Kompetensi Keahlian : 1. Teknik Sepeda Motor, 2. Teknik Komputer dan Jaringan,
3. Desain Komunikasi Visual, 4. Akuntansi, 5. Layanan Perbankan Syariah*
Jl. Kauman No. 09 Telp. (0284) 584448 Randudongkal Pemalang 52353
e-mail : smkislamrdd@yahoo.com atau website : <http://smkislamrandudongkal.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 391/SMK.IS.RDD/V/2025

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIY : 20110208-501-012
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Islam Randudongkal

Menerangkan, bahwa:

Nama : Nurul Amiroh
NIM : 2103000159
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Perguruan Tinggi : STKIP NU Kabupaten Tegal

Adalah benar telah melakukan penelitian pada SMK Islam Randudongkal pada tanggal 17 Maret sampai dengan 30 April 2025 yang berjudul " PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI SMK ISLAM RANDUDONGKAL" dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Randudongkal, 3 Mei 2025

Kepala Sekolah,



Wahyudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIY. 20110208-501-012



Lampiran 6 Tabulasi Data

No.	KREATIVITAS GURU															PENGUNAAN TEKNOLOGI										NILAI Y
	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	5	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	70
2	5	5	4	2	2	5	5	2	5	4	5	2	2	2	2	2	2	5	2	5	5	5	5	5	5	75
3	5	1	3	5	2	3	4	3	4	3	3	3	2	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	72
4	5	4	4	2	3	5	4	2	4	3	3	5	3	4	2	2	3	5	5	5	5	4	4	4	5	79
5	5	3	3	4	3	4	4	3	4	5	4	3	5	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	4	80
6	4	5	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	5	4	4	3	5	5	3	4	4	5	4	5	80
7	3	3	4	3	2	4	3	2	3	2	3	4	5	4	4	2	2	2	3	3	3	3	4	3	5	70
8	5	3	5	4	5	4	4	4	3	4	4	5	3	2	5	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	85
9	1	1	4	3	2	4	4	2	1	5	3	5	5	2	3	2	4	1	1	1	1	1	1	1	3	60
10	3	5	5	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	76
11	2	4	5	5	4	4	3	2	5	4	5	4	2	3	2	2	2	3	5	4	5	5	4	4	5	82
12	4	3	5	3	2	3	5	2	2	3	4	3	2	4	2	3	2	2	3	2	3	4	5	3	5	70
13	5	5	4	4	4	3	1	5	3	5	2	1	5	4	3	3	5	3	4	5	5	3	5	5	5	78

No.	KREATIVITAS GURU															PENGUNAAN TEKNOLOGI										NILAI Y
	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
14	4	4	5	5	2	5	5	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	4	4	72
15	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	3	2	4	4	5	4	3	4	3	3	75
16	3	3	2	4	4	2	4	4	5	3	3	4	3	4	2	2	2	2	3	3	2	5	5	3	5	73
17	2	3	5	5	4	3	4	2	5	4	5	3	5	4	4	5	3	3	3	3	3	5	4	4	5	75
18	5	3	4	4	3	4	2	4	3	2	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
19	5	4	3	2	2	3	3	5	5	3	2	5	4	3	4	3	5	3	3	5	4	5	5	4	5	74
20	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	4	5	4	3	4	3	5	3	3	5	4	5	5	4	5	75
21	4	1	3	3	4	5	3	5	2	2	2	5	4	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	4	5	72
22	2	4	5	4	5	3	3	3	3	4	2	4	5	3	3	5	3	3	5	4	4	5	5	5	5	70
23	4	3	5	1	1	5	5	5	5	3	1	5	4	2	3	4	1	1	1	3	4	5	5	5	3	70
24	3	2	2	4	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	2	4	2	3	2	2	4	3	3	4	70
25	3	4	3	5	3	3	3	1	3	3	3	4	2	3	2	2	2	4	3	3	4	3	4	4	4	71
26	5	5	3	4	2	5	4	3	2	3	1	5	3	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	72
27	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3	2	3	5	5	5	2	4	5	5	80

No.	KREATIVITAS GURU															PENGUNAAN TEKNOLOGI										NILAI Y
	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
28	3	1	2	3	2	4	4	4	5	2	3	3	5	3	2	2	2	3	4	4	4	5	5	5	5	75
29	3	4	2	5	2	5	5	3	5	4	5	4	2	5	4	5	5	5	2	2	5	4	4	4	5	76
30	4	5	3	2	3	4	4	3	4	2	4	5	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	3	60
31	5	4	5	5	3	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	2	3	3	3	5	4	5	5	5	5	70
32	3	4	4	3	3	2	3	1	4	5	2	4	5	5	2	2	5	3	3	4	4	5	5	4	3	65
33	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	72
34	2	3	2	3	3	3	4	2	4	3	2	3	2	4	5	4	3	2	3	5	3	4	4	3	2	60
35	5	3	4	3	4	3	4	2	5	2	3	5	3	1	4	2	2	3	5	5	5	5	5	5	5	70
36	4	5	5	5	4	3	3	3	4	3	2	4	5	4	4	3	5	3	3	4	4	4	5	5	5	70
37	2	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	5	4	4	70
38	4	3	4	3	2	3	3	1	4	3	4	2	5	3	3	3	1	2	2	3	3	3	4	3	4	71
39	3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	72
40	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	2	4	5	5	5	5	4	5	80
41	5	4	4	3	3	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	1	3	5	5	5	5	4	5	3	5	75

No.	KREATIVITAS GURU															PENGUNAAN TEKNOLOGI										NILAI	
	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	Y	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
42	3	5	4	3	4	3	3	5	4	4	3	2	5	3	2	3	2	2	3	3	3	5	5	5	5	76	
43	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	2	3	4	5	3	4	4	3	5	60	
44	4	2	3	2	3	4	2	3	5	3	5	3	3	3	4	2	3	2	1	3	2	3	5	5	5	70	
45	1	2	3	2	2	3	2	3	4	3	5	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	4	4	2	3	65	
46	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	3	72	
47	2	4	2	3	4	5	2	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	5	5	4	5	3	4	65	
48	4	5	2	4	2	4	4	2	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	
49	3	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	
50	4	5	5	4	3	5	3	4	5	4	4	5	5	3	5	2	2	2	4	5	5	5	5	5	5	72	



Lampiran 7 Hasil Olah Data Melalui SPSS

Uji Validitas Kreativitas Guru (X1)

		Correlations															X1_Kreativitas. Guru
		X1. 1	X1. 2	X1. 3	X1. 4	X1. 5	X1. 6	X1. 7	X1. 8	X1. 9	X1. 10	X1. 11	X1. 12	X1. 13	X1. 14	X1. 15	
X1.1	Pearson Correlation	1	0,207	0,163	-0,044	-0,046	,308*	0,173	0,211	0,101	-0,089	-0,031	0,123	-0,088	0,143	0,169	,392**
	Sig. (2-tailed)		0,149	0,259	0,761	0,752	0,029	0,229	0,141	0,484	0,540	0,832	0,396	0,544	0,322	0,241	0,005
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.2	Pearson Correlation	0,207	1	,289*	0,112	0,251	0,099	0,051	0,108	0,225	0,256	0,013	0,032	0,049	0,197	0,107	,506**
	Sig. (2-tailed)	0,149		0,042	0,441	0,079	0,494	0,724	0,457	0,116	0,073	0,931	0,827	0,737	0,170	0,460	0,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.3	Pearson Correlation	0,163	,289*	1	0,174	,334*	0,103	0,151	0,095	0,036	0,245	0,140	0,104	0,224	-0,181	0,025	,478**
	Sig. (2-tailed)	0,259	0,042		0,228	0,018	0,478	0,297	0,510	0,806	0,087	0,334	0,471	0,118	0,208	0,866	0,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.4	Pearson Correlation	-0,044	0,112	0,174	1	,352*	-0,026	0,090	-0,008	-0,081	,280*	0,129	-0,019	-0,001	,357*	0,066	,378**

	Sig. (2-tailed)	0,761	0,441	0,228		0,012	0,858	0,534	0,955	0,574	0,049	0,372	0,894	0,996	0,011	0,650	0,007
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.5	Pearson Correlation	-0,046	0,251	,334*	,352*	1	-0,064	-0,161	0,265	0,024	0,236	0,161	0,097	0,205	-0,010	0,175	,463**
	Sig. (2-tailed)	0,752	0,079	0,018	0,012		0,657	0,264	0,063	0,869	0,099	0,263	0,504	0,153	0,942	0,223	0,001
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.6	Pearson Correlation	,308*	0,099	0,103	-0,026	-0,064	1	,387**	0,223	0,071	0,079	0,185	0,273	-0,030	-0,093	0,164	,423**
	Sig. (2-tailed)	0,029	0,494	0,478	0,858	0,657		0,006	0,120	0,624	0,587	0,197	0,055	0,837	0,520	0,254	0,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.7	Pearson Correlation	0,173	0,051	0,151	0,090	-0,161	,387**	1	-0,021	0,162	0,140	0,096	,296*	-0,140	0,021	-0,007	,349*
	Sig. (2-tailed)	0,229	0,724	0,297	0,534	0,264	0,006		0,886	0,262	0,333	0,507	0,037	0,333	0,885	0,960	0,013
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.8	Pearson Correlation	0,211	0,108	0,095	-0,008	0,265	0,223	-0,021	1	0,108	0,056	-0,085	0,223	,282*	0,018	0,200	,458**
	Sig. (2-tailed)	0,141	0,457	0,510	0,955	0,063	0,120	0,886		0,455	0,698	0,559	0,119	0,047	0,904	0,164	0,001
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.9	Pearson Correlation	0,101	0,225	0,036	-0,081	0,024	0,071	0,162	0,108	1	0,023	,315*	-0,056	0,049	-0,010	0,209	,355*

	Sig. (2-tailed)	0,484	0,116	0,806	0,574	0,869	0,624	0,262	0,455		0,874	0,026	0,702	0,733	0,943	0,146	0,011
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.10	Pearson Correlation	-0,089	0,256	0,245	,280*	0,236	0,079	0,140	0,056	0,023	1	0,131	-0,087	,299*	0,239	0,066	,446**
	Sig. (2-tailed)	0,540	0,073	0,087	0,049	0,099	0,587	0,333	0,698	0,874		0,363	0,549	0,035	0,095	0,651	0,001
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.11	Pearson Correlation	-0,031	0,013	0,140	0,129	0,161	0,185	0,096	-0,085	,315*	0,131	1	-0,034	-0,133	0,028	0,167	,332*
	Sig. (2-tailed)	0,832	0,931	0,334	0,372	0,263	0,197	0,507	0,559	0,026	0,363		0,813	0,359	0,848	0,247	0,019
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.12	Pearson Correlation	0,123	0,032	0,104	-0,019	0,097	0,273	,296*	0,223	-0,056	-0,087	-0,034	1	0,076	-0,046	0,247	,373**
	Sig. (2-tailed)	0,396	0,827	0,471	0,894	0,504	0,055	0,037	0,119	0,702	0,549	0,813		0,599	0,749	0,084	0,008
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.13	Pearson Correlation	-0,088	0,049	0,224	-0,001	0,205	-0,030	-0,140	,282*	0,049	,299*	-0,133	0,076	1	0,089	0,216	,353*
	Sig. (2-tailed)	0,544	0,737	0,118	0,996	0,153	0,837	0,333	0,047	0,733	0,035	0,359	0,599		0,538	0,132	0,012
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.14	Pearson Correlation	0,143	0,197	-0,181	,357*	-0,010	-0,093	0,021	0,018	-0,010	0,239	0,028	-0,046	0,089	1	0,225	,318*

	Sig. (2-tailed)	0,322	0,170	0,208	0,011	0,942	0,520	0,885	0,904	0,943	0,095	0,848	0,749	0,538		0,117	0,024
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1.15	Pearson Correlation	0,169	0,107	0,025	0,066	0,175	0,164	-0,007	0,200	0,209	0,066	0,167	0,247	0,216	0,225	1	,485**
	Sig. (2-tailed)	0,241	0,460	0,866	0,650	0,223	0,254	0,960	0,164	0,146	0,651	0,247	0,084	0,132	0,117		0,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X1_Kreativitas. Guru	Pearson Correlation	,392**	,506**	,478**	,378**	,463**	,423**	,349*	,458**	,355*	,446**	,332*	,373**	,353*	,318*	,485**	1
	Sig. (2-tailed)	0,005	0,000	0,000	0,007	0,001	0,002	0,013	0,001	0,011	0,001	0,019	0,008	0,012	0,024	0,000	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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



[illegible]

X2.10	Pearson Correlation	- 0,011	0,011	,298*	,365**	0,259	,299*	0,218	,410**	,477**	1	,516**
	Sig. (2-tailed)	0,939	0,940	0,036	0,009	0,070	0,035	0,129	0,003	0,000		0,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X2.Teknologi	Pearson Correlation	,369**	,345*	,696**	,708**	,711**	,824**	,558**	,666**	,686**	,516**	1
	Sig. (2-tailed)	0,008	0,014	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Uji Reliabilitas Kreativitas Guru (X1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,636	15

Uji Reliabilitas Penggunaan Teknologi (X2)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,806	10

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,36214828
Most Extreme Differences	Absolute	,118
	Positive	,060
	Negative	-,118
Test Statistic		,118
Asymp. Sig. (2-tailed)		,079 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

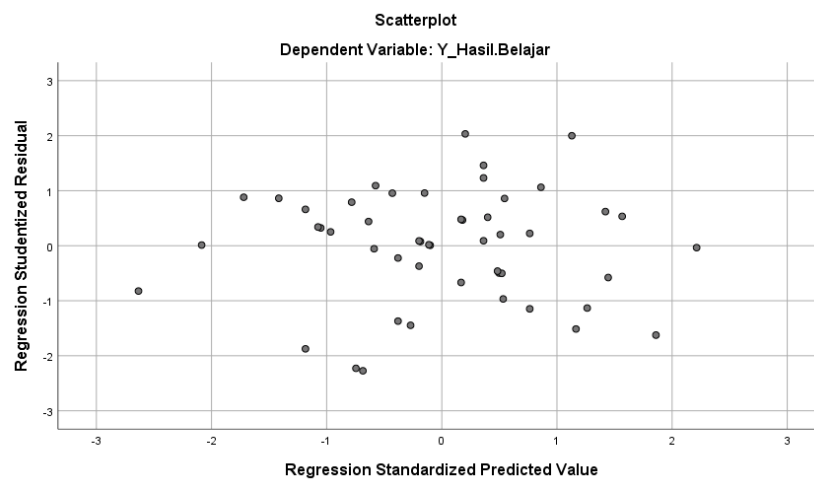
Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	X1_Kreativitas.Guru	,662	1,510
	X2_Teknologi	,662	1,510

a. Dependent Variable: Y_Hasil.Belajar

Uji Heterokedastisitas



Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42,692	5,480		7,791	,000
	X1_Kreativitas.Guru	,344	,124	,387	2,781	,008
	X2_Teknologi	,302	,131	,320	2,300	,026

a. Dependent Variable: Y_Hasil.Belajar

Uji Koefisien Determinasi (R square)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,630 ^a	,396	,371	4,454

a. Predictors: (Constant), X2_Teknologi, X1_Kreativitas.Guru

b. Dependent Variable: Y_Hasil.Belajar

Uji Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	612,491	2	306,246	15,437	,000 ^b
	Residual	932,389	47	19,838		
	Total	1544,880	49			

a. Dependent Variable: Y_Hasil.Belajar

b. Predictors: (Constant), X2_Teknologi, X1_Kreativitas.Guru

Uji Parsial (Uji T)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42,692	5,480		7,791	,000
	X1_Kreativitas.Guru	,344	,124	,387	2,781	,008
	X2_Teknologi	,302	,131	,320	2,300	,026

a. Dependent Variable: Y_Hasil.Belajar

31	KIRGA ANJANA PUTRI	80	80	75	75	75	80	75	80	75	74	80	75
32	LESTANA PRAMITA	88	83	82	75	81	60	75	75	80	80	83	82
33	LELU'USMAN HIDAYAH	80	75	75	60	77	75	75	80	75	65	75	76
34	LIRKI LIRWAN WALIYAH	75	75	82	86	82	82	83	85	82	75	84	81
35	MAHAMAD NUEL FIRRI	82	75	76	76	83	76	84	86	85	80	82	76
36	MAHAMAD REZA	87	76	81	78	81	81	84	80	80	77	85	82
37	METITA AYUN CHAIANI	86	82	78	80	80	82	85	82	79	80	86	85
38	NI'AZMI AMELIA PUTRI	88	82	75	72	76	75	77	75	80	82	85	80
39	NIRA SALSABILLA	83	80	82	80	80	85	84	88	84	82	83	85
40	ORINATA JULIA	88	83	83	75	83	83	80	85	75	84	80	82
41	PUTRI NUR FADHIA	82	80	80	70	82	85	85	88	86	85	83	82
42	RIZKI ARIADIA PUTRI	85	84	85	85	82	82	82	82	85	85	85	85
43	RINI AGUSTINA	86	84	85	85	80	85	80	83	88	80	80	86
44	RIZQITA YES AGUSTIN	82	85	76	70	80	76	80	80	80	80	80	80
45	SALAFKA PUTRI	82	85	82	84	85	85	85	80	80	85	85	85
46	SHAFINDA	84	82	80	78	76	80	82	82	81	78	83	84
47	SHEL'OMITA AZ ZAHRA	84	85	76	71	82	79	82	78	80	75	80	75
48	SITI MADIA	88	83	80	80	79	76	82	80	82	80	80	80
49	SUKMA ADE IRWAN	85	76	80	72	84	81	80	80	83	83	78	82
50	SALAMA ARYANTI ARBI	86	80	80	80	79	76	82	80	83	83	78	82
51	SYAFKA ADILA PRANI YES	89	80	81	70	80	81	83	75	79	75	75	82
52	SYAFKA ADILA PRANI YES	89	80	81	70	80	81	83	75	79	75	75	82
53	WIKATYATI KHASANAH	75	74	80	60	75	70	76	75	75	75	75	75
54	WILAND MAULANA	80	82	75	72	80	78	80	75	75	72	80	80

20:18

PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI SMK ISLAM RANDUDONGKAL

Hallo Semuanya!!

Perkenalkan saya Nurul Amiroh mahasiswi Program Studi Pendidikan Ekonomi dari STKIP NU Tegal sedang melakukan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir yaitu skripsi yang berjudul "PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI SMK ISLAM RANDUDONGKAL". Saya memohon dengan hormat kesediaan waktu Anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini dengan jujur dan sesuai dengan petunjuk pengisian. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan akademik, sehingga identitas responden akan dijaga kerahasiannya dan tidak akan disebarluaskan. Kesediaan Anda untuk mengisi kuesioner ini dengan sejujurnya akan sangat berarti bagi objektivitas hasil penelitian ini. Atas kesediaannya, saya ucapkan terimakasih.

20:18

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Bacalah dengan baik setiap pernyataan, kemudian beri tanda ceklis (✓) pada jawaban yang dianggap paling tepat, jawablah pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan kriteria pilihan jawaban, seperti :

Selalu : 5

Sering : 4

Kadang-kadang : 3

Jarang : 2

Tidak pernah : 1

00:18

KUESIONER KREATIVITAS GURU

1. Guru dalam membuka pembelajaran diawali dengan bercerita yang relevan dengan materi yang akan disampaikan, sehingga membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

2. Guru sebelum pembelajaran, terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

00:19

3. Guru dalam proses pembelajaran memberikan pertanyaan terkait materi yang dipelajari kepada siswa menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

4. Guru memberikan kalimat pujian seperti bagus, pandai, atau good job pada saat siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

00:19

gile.com/forms/d/e/1FAIpQL...

5. Guru memberikan acungan ibu jari, tepuk tangan, senyuman pada saat siswa ketika dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

6. Guru tidak hanya menggunakan satu media pembelajaran saja seperti papan tulis tetapi, juga menggunakan media proyektor, power point, LCD saat menerangkan materi.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

00:19

gile.com/forms/d/e/1FAIpQL...

7. Guru menggunakan permainan kuis dalam pembelajaran atau pada saat menjelaskan materi sehingga saya tidak bosan.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

8. Dalam menyampaikan materi, guru menggunakan suara yang jelas, lancar dan tidak terlalu cepat

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

00:19

gile.com/forms/d/e/1FAIpQL...

9. Dalam menyampaikan materi, guru memberikan contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga apa yang disampaikan mudah dimengerti.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

10. Dalam proses belajar, guru meminta siswa untuk membuat kelompok dan masing-masing kelompok untuk mempresentasikannya di depan kelas serta berdiskusi, kemudian guru merangkum hasil diskusi dan menjelaskannya kepada siswa.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

00:19

gile.com/forms/d/e/1FAIpQL...

11. Didalam kelas, guru membuat kontrak belajar atau membuat peraturan pembelajaran seperti datang tepat waktu dan lain sebagainya

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

12. Guru memberi teguran dan kepada siswa yang melakukan kesalahan dan mengganggu kegiatan belajar mengajar.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

00:19

gle.com/forms/d/e/1FAIpQL...

13. Guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas secara kelompok.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

14. Dalam proses belajar mengajar, guru memecahkan masalah dengan menggunakan tanya jawab dengan siswa.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

00:19

gle.com/forms/d/e/1FAIpQL...

15. Guru dalam menutup pembelajaran mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

KUESIONER PENGGUNAAN TEKNOLOGI

1. Dalam pembelajaran, guru menggunakan media seperti komputer, laptop, E-learning dan E-book.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

Selalu

18:42

2. Guru menggunakan fasilitas sekolah seperti penggunaan lab dalam proses pembelajaran.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

3. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan apabila memanfaatkan teknologi seperti komputer dan laptop.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

18:43

4. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membuat pelajaran lebih mudah dipahami.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

5. Penggunaan teknologi, dapat meningkatkan keaktifan saya.

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

18:43

6. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan saya *

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

7. Saya memanfaatkan internet sebagai sarana untuk belajar *

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

18:43

8. Dengan memanfaatkan internet, saya dapat mencari informasi tambahan terkait materi pembelajaran. *

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

9. Dengan internet saya lebih mudah dalam memahami materi. *

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

18:43

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

10. Internet dapat membantu saya menyelesaikan tugas dengan cepat dan mudah *

Tidak Pernah

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Selalu

Kembali Kirim Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Pelanggaran](#)

Apakah formulir ini tampak mencurigakan? [Laporkan](#)

Google Formulir

Lampiran 9 Surat Keterangan Perpustakaan



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL
(STKIPNU)**

SK. BAN PT Nomor 124/SK/BAN-PT/Ak.B/PT/II/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Progot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegalkab@gmail.com

SURAT KETERANGAN PERPUSTAKAAN

No. 391/Pust/STKIPNU/VI/2025

Saya Yang Bertandatangan Dibawah ini :

Nama : DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust

Jabatan : Kepala Perpustakaan

NIPY : 1709.890722.017

Menyatakan bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : NURUL AMIROH

NIM : 2103000159

Prodi : Pendidikan Ekonomi

Semester : VIII (Delapan)

Telah menyelesaikan administrasi tidak ada tanggungan pinjaman buku, menyelesaikan laporan **PPL**, **KKL** dan **KKN** pada tahun 2023/2024, serta telah mengumpulkan di Perpustakaan Abdurrahman Wahid STKIP NU Kabupaten Tegal.

Slawi, 12 Juni 2025

Petugas Perpustakaan

Abdurrahman Wahid STKIP NU Kab. Tegal


DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust
NIPY. 1709.890722.017

Lampiran 10 Surat Keterangan Turnitin



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN NAHDLATUL 'ULAMA KABUPATEN TEGAL (STKIPNU)

SK. BAN PT Nomor 124/SK/BAN-PT/Ak.B/PT/II/2024

Kampus : Jl. Jend. A. Yani No. 21 Progot Slawi Kode Pos 52412 Telp. (0283) 491576 E-mail : stkipnutegakab@gmail.com

SURAT KETERANGAN TURNITIN

No. 392/Pust/Turnitin/STKIPNU/VI/2025

Sehubungan dengan kewajiban Tes Turniti dengan maksimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa tingkat akhir, dengan ini unit sistem Informasi dan Jurnal menerangkan bahwa :

Nama : NURUL AMIROH
NIM : 210300159
Prodi : Pendidikan Ekonomi
Semester : VIII (Delapan)
Tanggal Cek Turniti : 12 Juni 2025
Status : Lulus dengan Prosentasi 26%

Surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenar-benarnya, dan hasilnya terlampirkan. Demikian surat ini untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Slawi, 12 Juni 2025

Petugas Perpustakaan
Abdurrahman Wahid STKIP NU Kab. Tegal


DIAN PURNAMASARI, S.I.Pust
NIPY. 1709.890722.017

Lampiran 12 Surat Pernyataan Selesai Revisi Skripsi**SURAT PERNYATAAN SELESAI REVISI SKRIPSI**

Nama : Nurul Amiroh
NIM : 2103000159
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Tanggal Sidang : Kamis, 19 Juni 2025

Menegaskan bahwa mahasiswa tersebut telah menyelesaikan Revisi Skripsi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 9 Juli 2025

Penguji I



Zulfatun Nisa, S.E., M.E
NIDN. 0606109401

Penguji II



Mohamad Furqon, M.Pd. I
NIDN. 0619108602

