

Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar melalui Kreativitas Belajar dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Di SMA Negeri 22 Jakarta

Dwi Mayangsari¹, Prof. Dr. I Ketut R Sudiarditha, M.Si², Dr, Siti Nurjanah, M.Si³

¹ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

² Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

³ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Published: 1 Agust 2021

Keywords:

Kualitas Media Pembelajaran Daring, Kreativitas Belajar, dan Hasil Belajar

Abstract

This research was conducted at SMA Negeri 22 Jakarta in East Jakarta during the pandemic with a survey method using a questionnaire as a research instrument. The data used in this study uses quantitative data using path analysis. The results of this study are as follows: (1) The quality of online learning media has a positive and significant effect on students' economic learning outcomes. (2) Learning Creativity has a positive and significant effect on students' Economic Learning Outcomes. (3) The quality of online learning media has a positive and significant effect on students' learning creativity. (4). The quality of online learning media has a positive and significant effect on learning outcomes through learning creativity as an intervening.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 22 Jakarta di Jakarta Timur selama masa pandemi dengan metode survey menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dengan menggunakan analisis jalur (*path analysis*). Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Kualitas Media Pembelajaran Daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar Ekonomi siswa. (2) Kreativitas Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar Ekonomi siswa. (3) Kualitas Media Pembelajaran Daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas Belajar siswa. (4). Kualitas Media Pembelajaran Daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar melalui Kreativitas Belajar sebagai intervening.

* Corresponding Author.

dwimygsari15@gmail.com Dwi Mayangsari

ISSN

2302-2663 (online)

DOI: doi.org/10.21009/JPEPA.007.x.x

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan ukuran pencapaian dari proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan belajarnya. Menurut Nana Sudjana (2002) hasil belajar yang dicapai dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri sendiri dan faktor yang datang dari luar diri atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri terutama kemampuan atau bakat yang dimilikinya. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan dalam belajar yang dicapai. Hasil belajar di sekolah sekitar 70% dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki dan sekitar 30% dipengaruhi oleh faktor dari luar yaitu faktor lingkungan.

Tujuan pendidikan dapat tercapai dikatakan apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut (Hamalik, 20006). Dalam pendidikan formal selalu diiringi dengan pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat pula diketahui kedudukan tingkat siswa yang pandai, sedang, atau lambat.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 22 Jakarta, didapat bahwa hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 22 Jakarta cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan tengah semester ganjil tahun ajaran 2019-2020 sebagian besar masih berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7,5. Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 22 Jakarta:

Tabel 1.1
Rata-Rata Nilai UTS Mata Pelajaran Ekonomi Tahun 2019-2020

Kelas	Rata-Rata	Jumlah	Jumlah Nilai	Jumlah Nilai
	Nilai UTS	Siswa	Siswa <75	Siswa >75
XI IPA 4	64	36	25	11
XI IPA 5	69	36	29	7
Jumlah Siswa		72	54	18
Persentase		100	75,00%	25,00%

Sumber: Data Nilai UTS Mata Pelajaran Ekonomi Tahun 2019 (Data diolah oleh peneliti tahun 2020)

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa kelas XI IPA memiliki nilai rata-rata dibawah KKM. Nilai kelas XI IPA 4 yaitu sebesar 64, sedangkan nilai kelas XI IPA 5 yaitu sebesar 69. Tabel tersebut menunjukkan bahwa 75,00% dari 72 siswa yang memiliki nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dibawah KKM sebanyak 54 siswa. Hal di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPA masih rendah disebabkan karena 54 siswa dari 72 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dibandingkan dengan siswa yang memiliki nilai di atas KKM sebanyak 18 Siswa dari 72 siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Berdasarkan surat edaran tersebut satuan pendidikan memutuskan untuk bekerja dari rumah (*Work From Home*) sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Diberlakukannya pembelajaran secara daring diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan, pengetahuan serta potensi peserta didik seperti halnya pembelajaran di kelas.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi *Zoom Meeting*, dan lain-lain. Media (*platform*) tersebut dijadikan sarana guru atau dosen untuk menjalankan proses pembelajaran pengganti tatap muka di kelas. Dengan demikian, guru atau dosen dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh

KAJIAN PUSTAKA

1. HASIL BELAJAR

Menurut Susanto (2013) mengatakan bahwa, hasil belajar adalah perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Ditambahkan pula oleh Susanto bahwa, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang akan diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013, p. 6).

Menurut Serlis Rusandi, evaluasi hasil belajar dilakukan untuk memantau proses, relevansi kemajuan belajar siswa dengan tujuan atau standar yang telah ditetapkan, dan perbaikan pengajaran siswa serta kelemahan - kelemahan yang telah dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar (Rusandi, 2019). Menurut Nana Sudjana, hasil belajar peserta didik akan terjawab dengan baik dengan sistem penilaian yang baik. sistem tersebut diperlukan baik pada hasil belajar maupun proses belajar peserta didik (Sudjana, 2009).

2. KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN DARING

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan jaringan internet. Menurut Bilfaqih dan Qomarudin (2015, p. 1) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorne dalam Kuntarto (2017, p. 102) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015, p. 338) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

3. KREATIVITAS BELAJAR

Menurut Kaufman kreativitas belajar dapat diukur dengan kelancaran, fleksibilitas, respon yang tidak biasa, orisinalitas, kebaruan, fungsionalitas, esterika atau saling berkaitan (2014, p. 42). Edward de Bono (2012) mengemukakan bahwa terdapat tiga unsur kreativitas, yaitu:

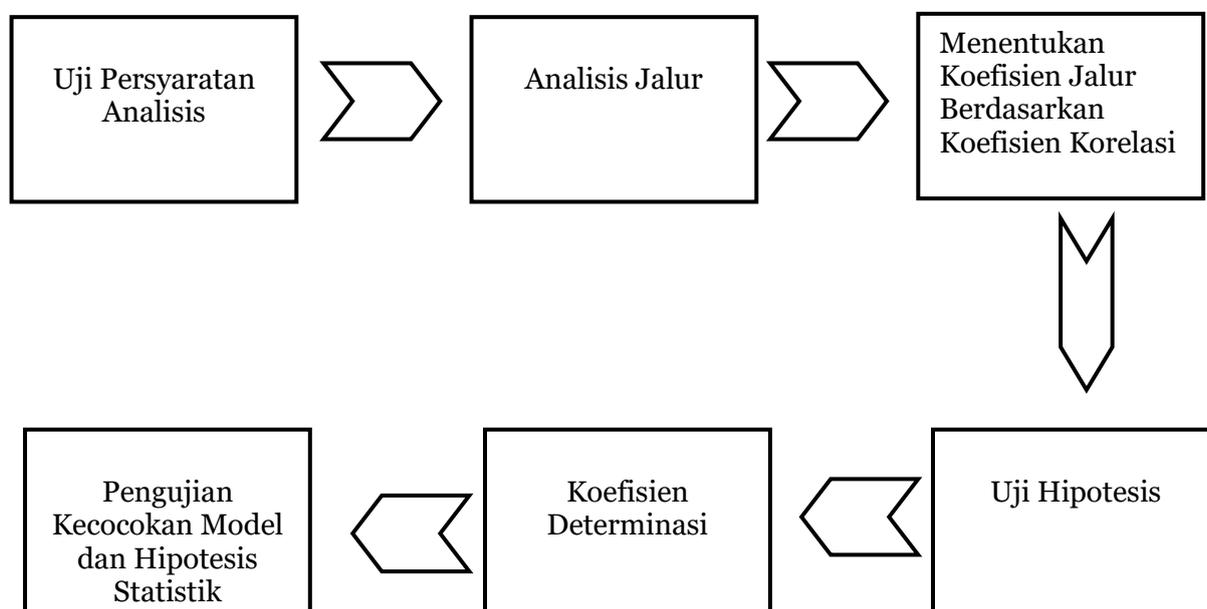
- a. Kreatif yang berarti mengubah suatu hal sehingga menjadi sesuatu, dimana sesuatu tersebut belum pernah ada.
- b. Sesuatu yang bernilai.
- c. Hasil kreativitas haruslah suatu hal yang tidak terbayangkan sebelumnya dan terdapat perubahan pada sesuatu yang sebelumnya ada.

Menurut Ernani Hadiyati, kreativitas meliputi terbuka terhadap pengalaman, suka memperhatikan melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa, kesungguhan, menerima dan merekonsiliasi sesuatu yang bertentangan, toleransi terhadap sesuatu yang tidak jelas, independen dalam mengambil keputusan, berpikir dan bertindak, memerlukan dan mengasumsikan otonomi, percaya diri, tidak menjadi subjek dari standar

dan kendali kelompok, rela mengambil resiko yang diperhitungkan, gigih, sensitif terhadap permasalahan, lancar-kemampuan untuk men-generik ide-ide yang banyak, fleksibel keaslian, responsif terhadap perasaan, terbuka terhadap fenomena yang belum jelas, motivasi, bebas dari rasa takut gagal, berpikir dalam imajinasi peluang, apa yang harus dilakukan untuk memuaskan peluang, sederhana dan terarah dimulai dari hal yang kecil, berpengaruh secara *parsial* terhadap variabel kewirausahaan (Ernani Hadiyati, 2011).

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian survey dengan pendekatan kuantitatif. Menurut M. Nazir (2003), metode penelitian survey adalah penyelidikan yang dilakukan untuk mendapatkan fakta-fakta dari gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual baik tentang institusi sosial, ekonomi atau politik dari suatu kelompok atau suatu individu. Penelitian ini menggunakan data primer pada variabel bebas yaitu sebagai media pembelajaran daring variabel X1 dan kreativitas belajar sebagai variabel X2. Sementara itu hasil belajar sebagai variabel terikat dengan simbol Y. Pengumpulan data variabel bebas penelitian ini menggunakan kuesioner dan variabel terikat dengan menggunakan Penilaian Tengah Semester (PTS) pada matapelajaran ekonomi. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis jalur yang melalui 5 tahap dengan menggunakan SPSS type 22.



Gambar 1. Tahapan Analisis Jalur

Teknik analisis data yang dipergunakan melalui 5 tahap, yaitu uji persyaratan analisis (uji normalitas, uji linearitas, uji heterokedastisitas dan uji multikolinearitas), analisis jalur menentukan hubungan langsung dan hubungan tidak langsung antar variabel, menentukan koefisien jalur berdasarkan koefisien korelasi (mencari struktural antar variabel bebas dan variabel terikat), uji hipotesis (menghitung koefisien jalur dan uji sobel test), koefisien determinasi, dan pengujian kecocokan model dan hipotesis statistik.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Data

Tabel 1. Statistik Deskripsi Data Variabel Penelitian
Statistics

	Kualitas Media Pembelajaran Daring	Kreativitas Belajar	Hasil Belajar
--	------------------------------------	---------------------	---------------

N	Valid	72	72	72
	Missing	0	0	0
Mean		71,01	107,58	62,92
Median		73,00	110,00	64,00
Mode		77 ^a	113	63 ^a
Std. Deviation		11,087	10,986	8,788
Minimum		46	82	40
Maximum		93	128	82
Sum		5113	7746	4530

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil statistik deskriptif data dengan menggunakan 72 siswa sebagai responden. Nilai rata-rata untuk variabel kualitas media pembelajaran daring yaitu 71,01 dengan median dan modus secara berturut-turut yaitu 73,00 dan 77, sedangkan standar deviasinya yaitu 11,087. Nilai rata-rata untuk variabel kreativitas belajar yaitu 107,58 dengan nilai median dan modus secara berturut-turut yaitu 110,00 dan 113, sedangkan untuk nilai standar deviasinya yaitu 10,986. Nilai rata-rata untuk variabel hasil belajar yaitu 62,92 dengan median 64,00 dan modus 63 sedangkan standar deviasinya adalah 8,788.

Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2016) uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Apabila suatu variabel tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan. Pada uji normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorov Smirnov yaitu:

- 1) Jika signifikan $> 0,05$, maka data diterima artinya data berdistribusi normal.
- 2) Jika signifikan $< 0,05$, maka data ditolak artinya data tidak berdistribusi dengan normal.

Dan hasil dari perhitungan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel II. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		72
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,83779486
Most Extreme Differences	Absolute	,066
	Positive	,066
	Negative	-,066
Test Statistic		,066
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

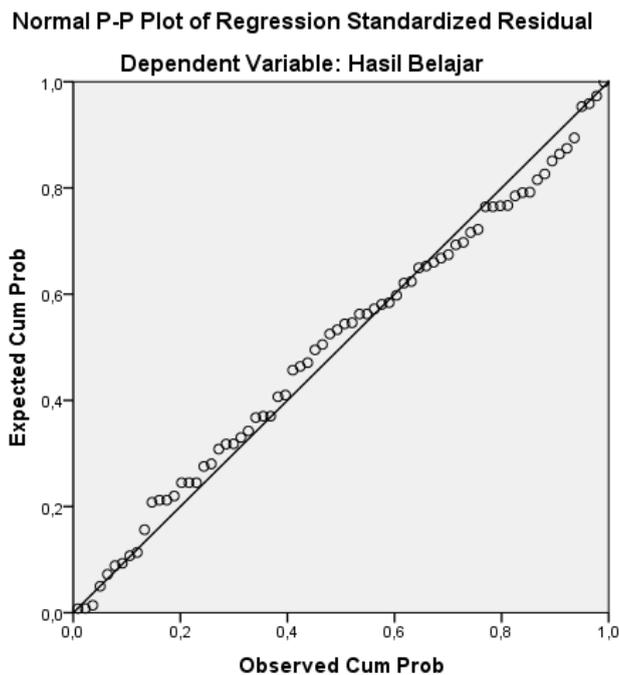
- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa uji *Kolmogorov-Smirnov Test* memiliki nilai signifikansi 0,200 yang berarti $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji normalitas juga dapat menggunakan *probability plot*, dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

- 1) Jika data menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- 2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar II
Output Uji Normalitas dengan Grafik P-Plot

Gambar di atas, dapat diketahui bahwa data menyebar disekitar diagonal dan data mengikuti arah garis diagonal data, maka data terdistribusi normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

Uji Linearitas

Uji linearitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah hubungan dua variabel bebas linear atau tidak dengan variabel terikat.

Jika signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 ditolak yang artinya hubungan variabel X dan Y adalah linear. Jika signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 diterima yang artinya hubungan variabel X dan Y adalah tidak linear. Untuk lebih lanjut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel III
Hasil Uji Linearitas Kualitas Media Pembelajaran (X_1) dan Hasil Belajar (Y)
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Kualitas Media Pembelajaran Daring	Between Groups	(Combined) 5388,750	35	153,964	58,498	,000
		Linearity	1	5194,739	1973,727	,000
		Deviation from Linearity	34	5,706	2,168	,012
	Within Groups	94,750	36	2,632		
Total		5483,500	71			

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Data di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *test of linearity* sebesar 0,012, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan linear secara signifikan antara variabel kualitas media pembelajaran daring (X_1) dengan hasil belajar (Y) karena hasil dari perhitungan tersebut mempunyai signifikansi $< 0,05$.

Tabel IV
Uji Linearitas Kretivitas Belajar dengan Hasil Belajar
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Kreativitas Belajar	Between Groups	(Combined)	4785,000	32	149,531	8,349	,000
		Linearity	3856,147	1	3856,147	215,304	,000
		Deviation from Linearity	928,853	31	29,963	1,673	,064
	Within Groups		698,500	39	17,910		
	Total		5483,500	71			

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Data di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *test of linearity* sebesar 0,064 maka dapat dikatakan bahwa data kreativitas belajar (X_2) dengan hasil belajar (Y) linear karena hasil dari perhitungan tersebut mempunyai signifikansi $> 0,05$.

Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas memiliki fungsi untuk menguji hubungan antara dua variabel apakah linear sempurna atau linear mendekati sempurna. Dengan asumsi nilai *tolerance* diatas 0,1 dan nilai VIF dibawah 10 (Sugiyono, 2014). Model regresi yang baik akan menunjukkan tidak adanya masalah multikolinearitas.

Tabel V
Uji Multikolinearitas
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1,645	2,245		,733	,466		
	Kualitas Media Pembelajaran Daring	,670	,034	,846	19,981	,000	,354	2,826
	Kreativitas Belajar	,127	,034	,159	3,753	,000	,354	2,826

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

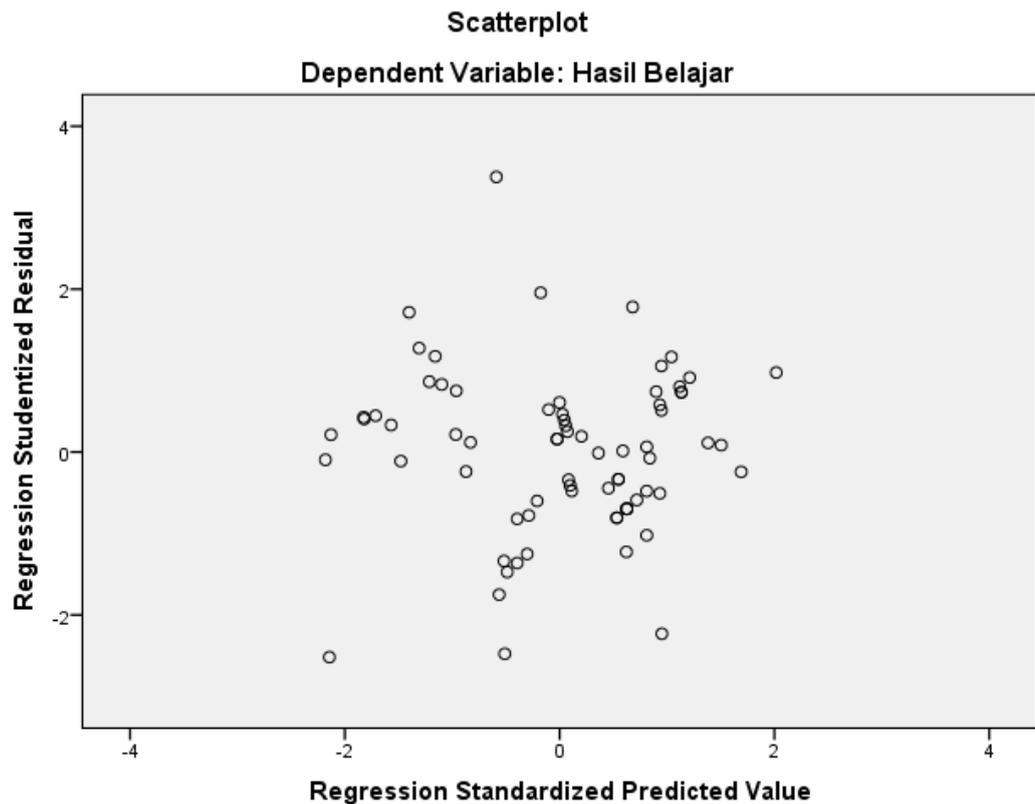
Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Tabel di atas dapat diketahui nilai *tolerance* dan lawannya *variance inflation factor* (VIF). "Nilai *cutoff* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinearitas adalah nilai Tolerance $\leq 0,10$ atau sama dengan nilai VIF ≥ 10 ". (Winarno, 2018). Pada tabel di atas Tolerance $\geq 0,10$ atau nilai VIF ≤ 10 . Artinya data tersebut menunjukkan tidak adanya masalah multikolinearitas.

Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varians dari residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut *homokedastisitas*. Jika varians berbeda maka disebut *heterokedastisitas*. Model regresi yang baik adalah yang Homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas.

Untuk mendeteksi ada tidaknya heterokedastisitas dengan melihat pola titik-titik pada *scatterplots* regresi. Jika titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi masalah heterokedastisitas (Winarno, 2018). Hasil uji heterokedastisitas dapat dilihat pada output Regression pada gambar Scatterplots di bawah ini.



Gambar III
Uji Heteroskedastisitas

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

Analisis Jalur

1. Menghitung koefisien jalur berdasarkan persamaan perstruktural
Struktural 1 : Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran (X1) dan Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Tabel VI
Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1,645	2,245		,733	,466
Kualitas Media Pembelajaran Daring	,670	,034	,846	19,981	,000
Kreativitas Belajar	,127	,034	,159	3,753	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Pengujian tabel di atas dapat diperoleh nilai Standardized Coefficients sehingga diperoleh persamaan $Y = 0,846 (X_1) + 0,159 (X_2) + pyx_2$. Pengaruh dari persamaan tersebut adalah nilai koefisien untuk variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring (X_1) sebesar 0,846. Hal ini berarti bahwa setiap kenaikan kualitas media pembelajaran daring satu satuan, maka variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring akan naik 0,846 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model di atas adalah tetap. Nilai Koefisien untuk variabel Kreativitas Belajar (X_2) sebesar 0,159. Hal ini berarti bahwa setiap kenaikan Kreativitas Belajar satu satuan. Maka variabel Kreativitas Belajar akan naik sebesar 0,159 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model di atas adalah tetap.

Tabel VII
Hasil Uji F Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5243,698	2	2621,849	754,405	,000 ^b
	Residual	239,802	69	3,475		
	Total	5483,500	71			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Kreativitas Belajar, Kualitas Media Pembelajaran Daring

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Berdasarkan tabel VII di atas dapat dijelaskan bahwa tabel tersebut digunakan untuk melihat hasil dari pengujian secara keseluruhan tentang ada tidaknya hubungan linear dari variabel endogen. Dari tabel tersebut diperoleh $F_0 = 754,405$; $df_1 = 2$; $df_2 = 69$, $p\text{-value} = 0,000$ dimana $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara variabel kualitas media pembelajaran daring dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa baik garis regresi sesuai dengan data aktualnya. Koefisien determinasi ini mengukur prosentase total varian variabel dependen Y yang dijelaskan oleh variabel independen di dalam garis regresi. Nilai R^2 mempunyai interval antara 0 sampai 1 ($0 < R^2 < 1$). Semakin besar R^2 (mendekati 1), maka semakin baik hasil untuk model regresi tersebut dan semakin mendekati 0, maka variabel independen secara keseluruhan tidak dapat menjelaskan variabel dependen (Sulaiman Wahid dalam Syarif Ahmad, 2020). Oleh karena itu penelitian ini menggunakan nilai R^2 untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen.

Tabel VIII
Hasil Uji Koefisien Determinasi Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,978 ^a	,956	,955	1,864

a. Predictors: (Constant), Kreativitas Belajar, Kualitas Media Pembelajaran Daring

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Berdasarkan tabel IV.16 nilai koefisien R square (R^2) sebesar 0,956 atau 95,6%. Angka tersebut mengandung arti bahwa kualitas media pembelajaran daring dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar sebesar 95,6%, sementara sisanya 4,4% merupakan kontribusi dari variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

Struktural 2 : Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Kreativitas Belajar (X2)

Tabel IX
Uji Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Kreativitas Belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	51,018	5,063		10,076	,000
	Kualitas Media Pembelajaran Daring	,797	,070	,804	11,306	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Pada tahap pengujian tabel di atas dapat diperoleh nilai $X2 = - 0,804 + px2\epsilon1$. Pengaruh dari persamaan tersebut adalah nilai koefisien untuk variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) sebesar 0,804. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa setiap kenaikan Kualitas Media Pembelajaran Daring satu satuan, maka variabel Hasil Belajar akan meningkat sebesar 0,804 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model di atas adalah tetap.

Tabel X Hasil Uji F Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Kreativitas Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5537,100	1	5537,100	127,819	,000 ^b
	Residual	3032,400	70	43,320		
	Total	8569,500	71			

a. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

b. Predictors: (Constant), Kualitas Media Pembelajaran Daring

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Berdasarkan tabel IV di atas dapat dijelaskan bahwa tabel tersebut digunakan untuk melihat hasil dari pengujian secara keseluruhan tentang ada tidaknya hubungan linear dari variabel endogen. Dari tabel tersebut diperoleh $F0 = 127,819$; $df1 = 1$; $df2 = 70$, $p\text{-value} = 0,000$ dimana $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas maka variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) berpengaruh signifikan terhadap variabel Kreativitas Belajar (X2).

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa baik garis regresi sesuai dengan data aktualnya. Koefisien determinasi ini mengukur prosentase total varian variabel dependen Y yang dijelaskan oleh variabel independen di dalam garis regresi. Nilai R^2 mempunyai interval antara 0 sampai 1 ($0 < R^2 < 1$). Semakin besar R^2 (mendekati 1), maka semakin baik hasil untuk model regresi tersebut dan semakin mendekati 0, maka variabel independen secara keseluruhan tidak dapat menjelaskan variabel dependen (Sulaiman Wahid dalam Syarif Ahmad, 2020). Oleh karena itu penelitian ini menggunakan nilai R^2 untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen.

Tabel XI
Uji Koefisien Determinasi Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Kreativitas Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,804 ^a	,646	,641	6,582

a. Predictors: (Constant), Kualitas Media Pembelajaran Daring

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Nilai R square 0,646 atau sama dengan 64,6%. Nilai tersebut menunjukkan besarnya proporsi atau persentase pengaruh variabel kualitas media pembelajaran daring (X1) terhadap kreativitas belajar (X2) sebesar 64,6%, sedangkan sisanya sebesar 35,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Sementara itu untuk nilai e_2 dapat dicari dengan rumus $e_2 = \sqrt{1-0,646} = 0,594$

2. Menghitung Pengaruh Langsung (*Direct Effect*)

- a) Pengaruh langsung Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y)

Tabel XII

Pengaruh Langsung Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y)

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	8,128	1,562		5,202	,000
	Kualitas Media Pembelajaran Daring	,772	,022	,973	35,486	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Berdasarkan tabel menunjukkan Coefficient yang dinyatakan sebagai Standardizes Coefficient (Beta). Pada hasil output diperoleh hasil beta Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) adalah 0,973. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh Kualitas Media Pembelajaran (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 0,973. Selanjutnya, pada tabel Coefficient diperoleh t hitung sebesar 35,486 dan p-value sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai Sig lebih kecil dari 0,05. Maka, pengaruh yang positif dan signifikan antara Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 0,973.

Uji t dapat dilihat pada tabel di atas bahwa hasil output diperoleh t hitung Kualitas Media Pembelajaran (X1) sebesar 35,486. Untuk t tabel dapat dicari pada tabel signifikansi 0,05 dengan $df=n-k = 72-2-1 = 69$ (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel independen) maka diperoleh t tabel sebesar 1.669. Maka diketahui bahwa t hitung > t tabel yaitu $35,486 > 1,669$ berarti pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) berpengaruh langsung dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y).

- b) Pengaruh langsung Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Tabel XIII

Pengaruh langsung Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-9,251	5,632		-1,643	,105
Kreativitas Belajar	,671	,052	,839	12,879	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Berdasarkan tabel menunjukkan Coefficient yang dinyatakan sebagai Standardizes Coeffiicient (Beta). Pada hasil output diperoleh hasil beta Kreativitas Belajar (X2) adalah 0,839. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh Kreativitas belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 0,839. Selanjutnya, pada tabel Coeffiicient diperoleh t hitung sebesar 12,879 dan p-value sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai Sig < 0,05. Maka pengaruh variabel Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 0,839.

Uji t dapat dilihat pada tabel di atas bahwa hasil output diperoleh t hitung Kreativitas Belajar (X2) sebesar 12,879. Untuk t tabel dapat dicari pada tabel signifikansi 0,05 dengan $df=n-k = 72-2-1 = 69$ (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel independen) maka diperoleh t tabel sebesar 1.669. Maka diketahui bahwa t hitung > t tabel yaitu $12,879 > 1,669$, berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y).

- c) Pengaruh Langsung Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Kreativitas Belajar (X2)

Tabel XIV

kualitas media pembelajaran daring (X1) dan kreativitas belajar (X2)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	51,018	5,063		10,076	,000
Kualitas Media Pembelajaran Daring	,797	,070	,804	11,306	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Berdasarkan tabel menunjukkan Coefficient yang dinyatakan sebagai Standardizes Coeffiicient (Beta). Pada hasil output diperoleh hasil beta kualitas media pembelajaran daring (X1) adalah 0,804. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Kreativitas Belajar (X2) sebesar 0,8046. Selanjutnya, pada tabel Coeffiicient diperoleh t hitung sebesar 11,306 dan p-value sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai Sig < 0,05. Maka variabel kualitas media pembelajaran (X1) berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap variabel kreativitas belajar (X2) sebesar 0,804.

Uji t dapat dilihat pada tabel di atas bahwa hasil output diperoleh t hitung kualitas media pembelajaran daring (X1) sebesar 11,306. Untuk t tabel dapat dicari pada tabel signifikansi 0,05 dengan $df = n - k - 1 = 72 - 2 - 1 = 69$ (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel) maka diperoleh t tabel sebesar 1,669. Maka diketahui bahwa t hitung < t tabel yaitu $11,306 > 1,669$, berarti variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Kreativitas Belajar (X2).

3. Menghitung Pengaruh Tidak Langsung (*Indirect Effect*)

Tabel XV

Koefisien Regresi Kualitas Media Pembelajaran terhadap Kreativitas Belajar

Model		Coefficients ^a		t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	51,018	5,063		10,076	,000
Kualitas Media Pembelajaran Daring	,797	,070	,804	11,306	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Tabel XVI

Koefisien Regresi Kualitas Media Pembelajaran dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar

Model		Coefficients ^a		t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	1,645	2,245		,733	,466
Kualitas Media Pembelajaran Daring	,670	,034	,846	19,981	,000
Kreativitas Belajar	,127	,034	,159	3,753	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021

Dari tabel hasil regresi menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Kreativitas Belajar sebesar 0,797 dengan standar error 0,070 dan nilai signifikansi 0,000 kemudian untuk Kreativitas belajar mendapatkan nilai koefisien sebesar 0,127 dengan standar error sebesar 0,034 dan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Pengaruh tidak langsung Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) melalui Kreativitas Belajar (X2) dapat dicari dengan mengkalikan pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Kreativitas Belajar (X2) = 0,797 dengan pengaruh Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) = 0,127. Sehingga pengaruh tidak langsung Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar melalui Kreativitas Belajar adalah $(0,797) \times (0,127) = 0,101$ untuk lebih mengetahui signifikansi pengaruh tidak langsung Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar melalui Kreativitas Belajar, digunakan uji Sobel test sebagai berikut:

A: ?

B: ?

SE_A: ?

SE_B: ?

Calculate!

Sobel test statistic: 3.54917699

One-tailed probability: 0.00019322

Two-tailed probability: 0.00038644

Gambar IV
Uji Sobel Test

Dari hasil perhitungan sobel test di atas membuktikan bahwa Kreativitas Belajar mampu memediasi hubungan pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar.

4. Menghitung Pengaruh Total

1. Pengaruh Total Kualitas Media Pembelajaran (X1) terhadap Hasil Belajar

Pengaruh total diperoleh dengan menjumlahkan variabel Kualitas Media Pembelajaran (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) = 0,973 dengan pengaruh tidak langsung dan positif antara variabel Kualitas Media Pembelajaran (X1) dengan variabel Prestasi Belajar (Y) = 0,101. Sehingga total pengaruh Kualitas (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) adalah $0,973 + 0,101 = 1,08$

2. Pengaruh Total Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) melalui Kreativitas Belajar (X2)

Pengaruh total dapat dihitung dengan menjumlahkan variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Kreativitas Belajar (X2) = 0,804 dengan Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) = 0,839. Sehingga, pengaruh total Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) melalui Kreativitas Belajar (X2) adalah $0,804 + 0,839 = 1,643$.

3. Rangkuman Dekomposisi Koefisien Jalur

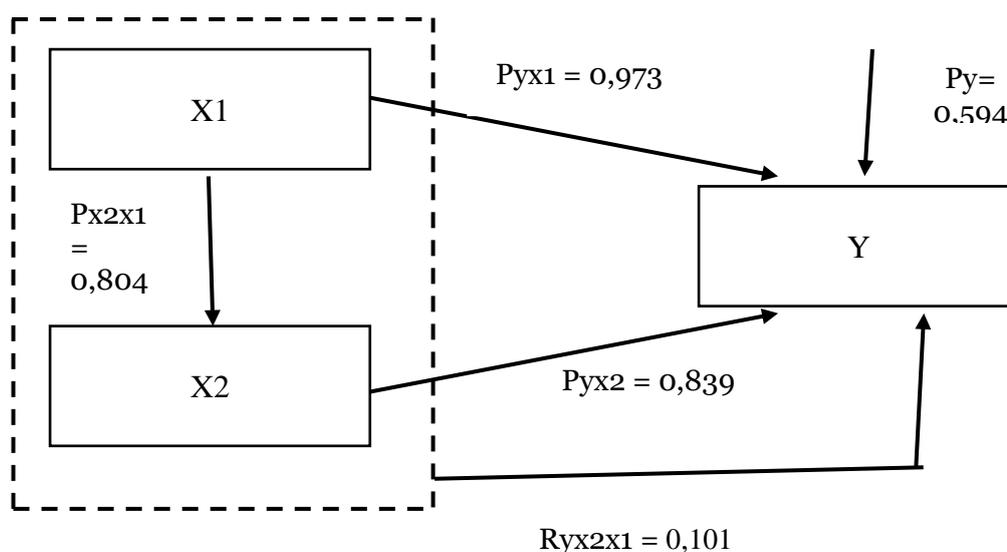
Tabel IV. 25

Rangkuman Dekomposisi Koefisien Jalur

No	Pengaruh Variabel	Pengaruh Kausal	Sisa	Total
----	-------------------	-----------------	------	-------

		Langsung	Tidak langsung	e1,e2,e3	
1	X1 terhadap Y	0,973	-	-	0,973
2	X2 terhadap Y	0,839	-	-	0,839
3	X1 terhadap X2	0,804	-	-	0,804
4	X1 terhadap Y melalui X2	-	0,101	-	0,101
5	X1 dan X2 terhadap Y	0,956	-	0,594	1,550

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2021



Gambar V

Diagram jalur pengaruh kausal empiris Kualitas Media Pembelajaran (X1), Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar (Y)

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil analisis jalur yang telah dilakukan menunjukkan adanya pengaruh antara kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta. Hal ini dapat dilihat dari β sebesar 0,973 dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima, yang artinya pengaruh yang positif dan signifikan antara kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kualitas media pembelajaran daring maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa ekonomi, begitu juga sebaliknya. Siswa yang mendapatkan peningkatan media pembelajaran yang bagus, baik melalui portofolio tayangan; dan fasilitas yang mendukung proses interaksi siswa dan guru akan mampu mengubah suasana belajar siswa dari yang pasif menjadi aktif dalam berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada diharapkan mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa seperti yang diungkapkan oleh Titik Haryati (2012).

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat kita cermati variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar sangat dibutuhkan pada pembelajaran ekonomi selama pandemi covid 19 belum mereda. Pembelajaran daring merupakan salah satu alternatif yang disediakan oleh sekolah

dan guru dalam menunjang proses belajar mengajar yang biasa dilakukan. Kemudian dapat peneliti simpulkan bahwa kualitas media pembelajaran daring memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta.

2. Pengaruh Kreativitas Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil bahwa kreativitas belajar mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari koefisien β sebesar 0,839 dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel kreativitas belajar dengan hasil belajar. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kreativitas belajar yang dimiliki oleh siswa maka semakin tinggi pula tingkat hasil belajar siswa. Begitu pula sebaliknya, siswa yang memiliki kreativitas belajar yang rendah dalam proses belajar siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah berupa soal-soal yang baru yang menuntut penyelesaiannya dengan cara baru yang membutuhkan adanya kreativitas (Budiarti & Jabar, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa kreativitas belajar memiliki pengaruh yang besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta.

3. Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Kreativitas Belajar (X2)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil bahwa kreativitas belajar pengaruh yang signifikan terhadap kualitas media pembelajaran daring. Hal ini dapat dilihat dari koefisien β sebesar 0,804 dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, yang artinya pengaruh yang signifikan antara variabel kreativitas belajar terhadap kualitas media pembelajaran daring. Hasil analisis menunjukkan semakin tinggi kualitas media pembelajaran daring yang diperoleh oleh siswa maka kreativitas belajar yang dimiliki oleh siswa pun semakin tinggi.

Pembelajaran daring merupakan salah satu media belajar yang digunakan pada saat pandemic covid-19. Terutama sebagai peningkatan kreativitas belajar pada peserta didik. Pembelajaran daring ini akan memberikan mapping terhadap pola pikir, proses mapping yang dibuat oleh peserta didik ini akan memberikan efek kreatif pada pemikiran peserta didik. Pemikiran yang kreatif inilah yang diperlukan bagi setiap peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran daring dapat menumbuhkan nilai kreativitas yang baik dalam metode pembelajaran berupa materi maupun cara yang dapat dipahami melalui suatu gambar yang ditampilkan secara nyata. Sebuah ide yang dibuat oleh peserta didik akan dipresentasikan kepada guru yang telah memberikan materi. Melalui media pembelajaran daring peserta didik akan lebih terbantu dalam proses membuat kreativitas belajar, yang mana pembelajaran tersebut harus mengemukakan banyak cara untuk dapat melaksanakannya. Dorongan melalui media ini juga menjadi salah satu yang merupakan dorongan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa (Afghani, 2021).

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dan didukung oleh penelitian terdahulu maka dapat peneliti simpulkan bahwa kualitas media pembelajaran daring dapat mempengaruhi nilai dari kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta.

4. Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) melalui Kreativitas Belajar (X2)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil bahwa kreativitas pengaruh terhadap kualitas media pembelajaran daring. Hal ini dapat dilihat dari koefisien β sebesar 0,804 dengan taraf signifikan $0,000 > 0,05$ maka H_0 ditolak, yang artinya pengaruh signifikan antara variabel kreativitas terhadap kualitas media pembelajaran daring. Kemudian diperoleh hasil bahwa kualitas media pembelajaran daring pengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari koefisien β sebesar 0,839 dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, yang artinya pengaruh yang signifikan antara variabel kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar.

Pengaruh tidak langsung Kualitas Media Pembelajaran Daring (X1) terhadap hasil belajar (Y) melalui kreativitas belajar (X2) dapat dicari dengan mengkalikan pengaruh kualitas media pembelajaran daring (X1) terhadap kreativitas belajar (X2) = 0,797 dengan pengaruh kreativitas belajar (X2) terhadap hasil belajar (Y) = 0,127, sehingga diperoleh pengaruh tidak langsung kreativitas terhadap hasil belajar

melalui kualitas media pembelajaran daring $(0,797) \times (0,127) = 0,101$.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek penting dalam membentuk generasi masa depan. Dengan adanya pendidikan, diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta dapat menyongsong kemajuan pada masa mendatang. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila nilai hasil belajar siswa memuaskan. Hasil belajar merupakan cerminan dari usaha belajar siswa, maka semakin besar kreativitas belajar yang dilakukan semakin berhasil hasil dari usaha yang kita lakukan.

Disamping adanya kreativitas belajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar, persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran juga harus mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dilakukan sekolah dalam mengatasi masalah pandemi covid-19 adalah dengan melakukan pembelajaran daring, seperti zoom, *e-classroom*, *live chat*, *video conference*, maupun melalui *whatsapp grup*. Media pengajaran menurut Hamalik (1989) adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Maka dari itu pemilihan media itu perlu dihubungkan dengan isi pembelajaran yang akan disajikan. Pada proses pembelajaran terdapat beberapa isi pembelajaran yang akan diajarkan yang meliputi fakta, prinsip, konsep dan prosedur (Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2016)

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dan didukung oleh penelitian terdahulu maka dapat peneliti simpulkan bahwa kualitas media pembelajaran daring mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta melalui kreativitas belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar. Hal ini berdasarkan pada nilai t_{hitung} kualitas media pembelajaran daring sebesar 35,486 lebih besar dari t_{tabel} yakni sebesar 1,669 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Artinya semakin tinggi tingkat Kualitas Media Pembelajaran Daring akan meningkat juga nilai Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta. Begitupun sebaliknya, jika semakin rendah tingkat kualitas media pembelajaran daring, maka hasil belajar pun akan semakin menurun.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar. Hal ini berdasarkan pada nilai t_{hitung} kreativitas belajar sebesar 12,879 lebih besar dari t_{tabel} yakni sebesar 1,669 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Artinya semakin tinggi tingkat Kreativitas Belajar akan meningkat juga nilai Hasil Belajar siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta. Begitu pun sebaliknya, semakin rendah tingkat kreativitas belajar maka hasil belajar pun semakin menurun.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Kreativitas Belajar. Hal ini dapat dilihat pada nilai t_{hitung} kualitas media pembelajaran daring sebesar 11,806 lebih besar dari t_{tabel} yakni sebesar 1,669 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Artinya semakin tinggi tingkat Kualitas Media Pembelajaran Daring maka Kreativitas Belajar akan semakin meningkat. Begitu pun sebaliknya, semakin rendah tingkat kualitas media pembelajaran daring maka kreativitas belajar juga akan semakin menurun.
4. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Kualitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar siswa kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta melalui Kreativitas Belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai Uji Sobel Test yakni sebesar 3,549 lebih besar dari nilai 1,96 (Nilai $Z > 1,96$). Artinya, hasil tersebut dapat membuktikan bahwa Kreativitas Belajar mampu memediasi hubungan antara Kualitas Media Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Ekonomi melalui Kreativitas Belajar di SMA Negeri 22 Jakarta.

REFERENSI

- Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, R. (2016). PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN. In *Lantanida Journal* (Vol. 4).
- Afghani, D. R. (2021). KREATIVITAS PEMBELAJARAN DARING UNTUK PELAJAR SEKOLAH MENENGAH DALAM PANDEMI COVID-19. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(2). <https://doi.org/10.20961/joive.v3i2.43057>
- Budiarti, I., & Jabar, A. (2016). PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 2 BANJARMASIN. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 142–147. <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.42>
- Ghozali Imam. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 (VIII). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 68.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Haryati, T., & Rochman, N. (2012). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (Project Citizen). *Jurnal Ilmiah Civis*, 2(2), 1–11.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *METODE PENELITIAN ILMIAH*.
- Syarief Ahmad, dan F. P. (2020). LAYANAN DAN PENGARUHNYA TERHADAP LOYALITAS NASABAH BANK SYARIAH MANDIRI KOTA PALOPO. *Journal Of Institution And Sharia Finance*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.24256/joins.v3i1.1441>
- Winarno, M. E. (2018). *Buku Metodologi Penelitian*. Malang: Aksara Baru.