

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada dasarnya penelitian ini memiliki rumusan masalah dan tujuan untuk mengetahui Pengaruh Kreativitas Guru dan *Self Efficacy* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMKN 12 Jakarta. Berdasarkan hasil dari metode kuantitatif dengan melakukan berbagai uji termasuk uji regresi berganda didapatkan hasil berupa adanya pengaruh antara Kreativitas Guru dan *Self Efficacy* secara signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMKN 12 Jakarta dengan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Kreativitas Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMKN 12 Jakarta. Hal ini dibuktikan melalui uji t dengan nilai sig. $0,048 < 0,05$ dan nilai thitung $1,991 > ttabel 1,655$ sehingga H1 dengan asumsi terdapat pengaruh antara Kreativitas Guru terhadap Motivasi Belajar diterima.
- b. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Self Efficacy* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMKN 12 Jakarta. Hal ini dibuktikan melalui uji t dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung $6,673 > ttabel 1,655$ sehingga H2 dengan asumsi terdapat pengaruh antara *Self Efficacy* terhadap Motivasi

Belajar diterima.

- c. Terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara Kreativitas Guru dan *Self Efficacy* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMKN 12 Jakarta. Hal ini dibuktikan melalui uji F dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan t_{hitung} sebesar $38,122 > 3,06$

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru dan *Self Efficacy* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMKN 12 Jakarta pada Masa Pandemi Covid-19” diantaranya sebagai berikut :

- a. Kreativitas Guru memiliki rata-rata sebesar 84,6% yang mana termasuk ke dalam kategori Sangat Baik karena berada di antara rentang 76 – 100%. Indikator yang memiliki kontribusi paling tinggi yaitu **meninjau masalah dari berbagai sudut pandang** pada dimensi *Flexibility* dengan butir pernyataan “guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami”. Guru dengan kreativitas tinggi memiliki pemikiran fleksibel sehingga mampu mengetahui apa yang menjadi masalah atau materi apa yang belum dipahami selama sesi pembelajaran berlangsung dengan memberikan kesempatan bagi para siswa untuk bertanya. Hal itu dapat menjadi evaluasi tersendiri bagi guru agar menjelaskan materi lebih baik lagi menyesuaikan pada beragamnya karakteristik para siswa sehingga siswa dapat mudah memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru.
- b. *Self Efficacy* memiliki rata-rata sebesar 85,8% yang mana termasuk ke

dalam kategori Sangat Baik karena berada di antara rentang 76 – 100%. Indikator yang memiliki kontribusi paling tinggi yaitu **tepat dalam menyelesaikan tugas** pada dimensi *Strength* dengan butir pertanyaan “saya selalu mengerjakan tugas sesuai petunjuk dari guru mengerjakan tugas sesuai petunjuk dari guru”. Siswa dengan *self efficacy* tinggi mampu memahami dengan baik mengenai tugas yang diberikan oleh guru sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam pengerjaan dan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat baik tepat dalam waktu maupun jawaban.

- c. Motivasi Belajar memiliki rata-rata sebesar 95% yang mana termasuk ke dalam kategori Sangat Baik karena berada di antara rentang 76 – 100%. Indikator yang memiliki kontribusi paling tinggi yaitu **fasilitas belajar** pada dimensi Ekstrinsik dengan butir pernyataan “Fasilitas seperti HP dan kuota sangat dibutuhkan di zaman yang serba digital seperti sekarang untuk menunjang pembelajaran”. Hal ini membuktikan bahwa adanya *handphone* dan kuota sangat penting untuk menunjang aktivitas pembelajaran karena di zaman yang semakin modern dengan inovasi-inovasi terus bermunculan ini pemanfaatan teknologi merupakan hal yang dilakukan banyak orang dalam menjalankan aktivitas contohnya pada pengumpulan tugas dapat dilakukan di *google classroom* atau jika ujian dapat menggunakan *google form* dan *quizizz*.

Selain itu penelitian ini memiliki implikasi praktis yang dapat memberikan referensi bagi lembaga pendidikan agar dapat meningkatkan

kualitas tenaga pengajar melalui pengembangan kreativitas sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya penelitian ini pula memiliki implikasi praktis yang ditujukan kepada para siswa agar lebih yakin mengenai kemampuan diri sendiri dalam menghadapi dan menyelesaikan tugas sehingga dapat memperoleh hasil yang memuaskan.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengalami beberapa keterbatasan sehingga perlu disempurnakan pada penelitian selanjutnya.

Beberapa keterbatasan tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas X SMKN 12 Jakarta sehingga kurang representatif karena belum 100% menggambarkan bagaimana keadaan sesungguhnya pada variabel yang diteliti.
- b. Variabel terikat yaitu Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh Kreativitas Guru dan *Self Efficacy* melainkan masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi.
- c. Akibat pandemi Covid-19, penyebaran instrumen dilakukan secara *online* sehingga akibat keterbatasan tersebut tidak mampu memberikan hasil yang memuaskan karena kuesioner terkadang tidak dijawab dengan keadaan sesungguhnya oleh beberapa responden yang menyebabkan beberapa instrumen kuesioner tidak memiliki validitas yang baik

5.4 Rekomendasi bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan kesimpulan, implikasi, dan keterbatasan penelitian yang telah disajikan sebelumnya, berikut ini merupakan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya :

1. Pada variabel kreativitas guru, pernyataan dengan skor terendah yaitu “Guru selalu menyajikan materi dengan cara yang berbeda pada setiap pertemuan” sehingga dapat disimpulkan bahwa guru selalu menggunakan cara yang sama setiap menjelaskan materi (monoton) dan berujung pada rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi tantangan bagi guru agar lebih kreatif lagi dalam menyajikan materi. Selain itu, sekolah pun harus ikut serta dalam mengembangkan kreativitas guru agar tercapainya pendidikan yang berkualitas karena sekolah merupakan salah satu elemen penting bagi seluruh isinya. Salah satu contoh untuk mengembangkan kreativitas guru dengan mengikutsertakan guru pada seminar, *workshop*, dan program pelatihan. Contoh selanjutnya yaitu dengan mengadakan rapat rutin di sekolah mengenai strategi pembelajaran dimana setiap guru mengemukakan strategi masing-masing sehingga terjadi diskusi dan didapatkan hasil yang dapat menjadi evaluasi agar guru lebih meningkatkan kreativitas kembali.
2. Pada variabel *self efficacy*, pernyataan yang memiliki kontribusi rendah yaitu “Saya tidak terpengaruh dengan jawaban teman ketika mengerjakan tugas atau ujian” sehingga dapat disimpulkan masih banyak siswa yang memilih bertanya ataupun melihat hasil jawaban temannya untuk

meyakinkan bahwa apa yang mereka kerjakan sudah benar. Dalam hal ini, siswa masih merasa tidak yakin akan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas dan tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Siswa harus memacu motivasi dalam belajar agar lebih yakin pada jawaban sendiri karena informasi yang didapatkan melalui belajar sebelumnya sehingga tidak terpengaruh pada jawaban teman. Guru pun ikut serta dalam peningkatan keyakinan siswa, salah satu contohnya dengan memberi sanksi tegas bagi siswa yang menyontek (memiliki jawaban sama persis) sehingga siswa pun terpacu agar lebih tekun dalam belajar, yakin pada apa yang dikerjakan, tidak bertanya pada teman, dan tercapainya hasil memuaskan.

3. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan variabel sama diantaranya yaitu dengan menambahkan jangkauan populasi, faktor lain di luar faktor yang telah diteliti oleh peneliti, dan teknik pengumpulan data. Hal ini agar penelitian mendapatkan hasil yang lebih berkualitas dengan luasnya jangkauan masalah dan banyaknya solusi sehingga dapat menjadi evaluasi bagi pihak-pihak terkait penelitian.