

**PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS X MATA  
PELAJARAN SKI DI MAN 2 NGAWI**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**FEBI ROHMAWATI FAJRIN**

**NIM. 210316194**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PONOROGO**

**APRIL 2020**

## ABSTRAK

**Fajrin, Febi Rohmawati**, 2020. *Pengaruh Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing Wilis Werdiningsih, M.Pd.I.

**Kata Kunci: Kreativitas Guru, Interaksi Teman Sebaya, Keaktifan Belajar**

Aktif merupakan keikutsertaan berpola, giat, dan lincah. Dalam proses belajar mengajar, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh seorang pendidik. Secara teoritis kreativitas guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, karena dengan kreativitas guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, dinamis, tidak monoton dan menjenuhkan siswa sehingga siswa akan lebih bersemangat dan senang menerima pembelajaran. Selain itu interaksi teman sebaya juga dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Dengan adanya interaksi teman sebaya yang baik di sekolah yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas, maka dapat menumbuhkan motivasi belajar yang dapat meningkatkan keaktifan dan keefektifan belajar siswa. MAN 2 Ngawi merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Ngawi yang memiliki guru-guru yang kreatif dan interaksi teman sebaya di antara siswa-siswi juga terjalin dengan baik. Keaktifan siswa meningkat dengan adanya guru yang kreatif dan interaksi teman sebaya yang baik. Meskipun demikian di antara para siswa masih ada yang pasif dan kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi, (2) mengetahui pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi, (3) mengetahui pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 2 Ngawi yang berjumlah 197 dan sampel yang digunakan adalah 70 siswa. Analisis data yang digunakan regresi linier sederhana dan regresi linier ganda.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan: 1) ada pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi dengan diperoleh  $F_{hitung} (12,100) > F_{tabel} (3,98)$ , dengan besar pengaruh sebesar 15,1%, 2) ada pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi dengan diperoleh  $F_{hitung} (13,061) > F_{tabel} (3,98)$ , dengan besar pengaruh 16,1%, 3) ada pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi dengan diperoleh  $F_{hitung} (9,555) > F_{tabel} (3,13)$ , dengan besar pengaruh 22,2%.

## SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menerangkan di bawah ini:

Nama : Febi Rohmawati Fajrin  
NIM : 210316194  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Kreativitas Guru Dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi

Atas persetujuan saya sebagai Dosen Pembimbing Skripsi,

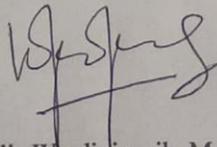
Nama : Wilis Werdiningsih, M.Pd.I  
NIDN : 2021048902

Menyatakan skripsi dengan judul "Pengaruh Kreativitas Guru Dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi" telah melalui proses bimbingan skripsi yang baik serta sesuai dengan prosedur peraturan yang ada, dan layak untuk diujikan.

Demikian surat persetujuan pembimbing ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

Ponorogo, 13 April 2020

Dosen Pembimbing Skripsi



Wilis Werdiningsih, M.Pd.I  
NIDN. 2021048902



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **FEBI ROHMAWATI FAJRIN**  
NIM : 210316194  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : **PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN 2 NGAWI**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 30 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Senin  
Tanggal : 11 Mei 2020



Ponorogo, 12 Mei 2020  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

**DR. AHMADI, M.Ag.**  
NIP. 19512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **PRYLA ROCHMAHWATI, M.Pd**
2. Penguji I : **NUR KOLIS, Ph.D**
3. Penguji II : **WILIS WERDINGSIH, M.Pd.I**

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febi Rohmawati Fajrin

NIM : 210316194

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

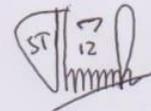
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di *etheses.iainponorogo.ac.id* adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Ponorogo, 15 Mei 2020

Penulis,



Febi Rohmawati Fajrin

210316194

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febi Rohmawati Fajrin  
Nim : 210316194  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 14 April 2020

Yang Membuat Pernyataan



Febi Rohmawati Fajrin

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga subjek pelajaran pendidikan formal yang harus dimasukkan ke dalam kurikulum di setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Berbeda dari subjek pelajaran lain yang lebih menekankan pada penguasaan berbagai aspek pengetahuan, pendidikan agama tidak hanya sekedar mengajarkan pengetahuan agama kepada peserta didik, tetapi juga menanamkan komitmen terhadap ajaran agama yang dipelajarinya.<sup>1</sup> Pengajaran agama Islam diberikan pada sekolah umum (sekolah) dan sekolah agama (madrasah), baik negeri maupun swasta. Seluruh bahan pengajaran yang diberikan di sekolah atau madrasah diorganisasikan dalam bentuk kelompok-kelompok mata pelajaran, yang disebut bidang studi (*broadfiled*) atau yang sekarang lebih dikenal dengan mata pelajaran dan dilaksanakan melalui sistem kelas.<sup>2</sup> Melalui proses belajar mengajar pendidikan agama dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>3</sup> Sehingga tujuan dari belajar yaitu siswa mampu menguasai kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif secara maksimal, di mana ketiga hal tersebut harus seimbang. Agar belajar menjadi lebih efektif maka dibutuhkan seorang tenaga profesional yang berpengalaman dibidangnya yakni sosok guru.

---

<sup>1</sup> Erwin Yuda Prahara, *Materi Pendidikan Agama Islam* (Ponorogo: STAIN Ponorogo Press, 2009), 3.

<sup>2</sup> Zakiyah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 172-173.

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 175.

Berdasarkan UU nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dalam dunia pendidikan guru memegang peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam membangkitkan dan mengembangkan daya kreativitas anak. Kreativitas anak akan dapat berkembang secara optimal jika guru mampu mendesain kegiatan pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu seorang guru yang ingin mengembangkan dan membangkitkan kreativitas anak didiknya, ia harus terlebih dahulu berupaya agar menjadi seorang yang kreatif.<sup>4</sup> Dan pada umumnya seorang guru yang kreatif, pernah dididik oleh orang-orang yang kreatif dalam lingkungan yang mendukungnya.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh semua guru. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar baru maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Kreativitas guru berhubungan dengan merancang dan mempersiapkan bahan ajar/materi pelajaran, mengelola kelas, menggunakan metode yang variatif, memanfaatkan media pembelajaran dan mengembangkan instrumen evaluasi. Segenap pengembangan kreativitas itu perlu dipahami sepenuhnya oleh guru terutama mengenai penggunaan, tujuan dan hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Kreativitas guru dalam mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, begitupun dengan keaktifan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan kreativitas guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif,

---

<sup>4</sup> Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru* (Jakarta Timur: PT. Bestari Murni, 2010), 6.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 6.

dinamis, tidak monoton dan mejenuhkan siswa sehingga siswa akan lebih bersemangat dan senang menerima pembelajaran.<sup>6</sup> Oleh karena itu, guru harus semaksimal mungkin memanfaatkan ilmu yang telah didapatkan dan berusaha untuk meningkatkan kreativitas sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima pelajaran. Dengan kreativitas guru dapat mendorong siswa agar lebih senang dan bersemangat dalam proses kegiatan belajar.

Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar atau dorongan ingin belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi proses belajar seseorang bersumber dari dalam diri sendiri yaitu bersifat bawaan dari lahir, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar/lingkungan sosial, seperti interaksi teman sebaya. Kedua faktor tersebut dapat membangkitkan aktivitas yang lebih giat dan semangat pada diri seorang siswa dalam belajar.

Menurut Partowisastro dalam Ahmad Asrori interaksi teman sebaya merupakan kedekatan hubungan pergaulan kelompok teman sebaya serta hubungan antar individu atau anggota kelompok yang mencakup keterbukaan, kerjasama dan frekuensi hubungan.<sup>7</sup> Dalam proses belajar seseorang akan berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, baik siswa dengan guru, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan lingkungan. Dari kegiatan belajar ini seseorang akan memperoleh pengalaman tersendiri sebagai akibat dari interaksinya. Pada lingkungan sekolah, interaksi sosial yang terjadi memiliki keterkaitan erat dengan hubungan pertemanan antar siswa.

Hubungan interaksi teman sebaya di sekolah yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar yang dapat meningkatkan keaktifan dan keefektifan belajar

---

<sup>6</sup> Ibid., 6.

<sup>7</sup> Ahmad Asrori, "Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta", Skripsi Fakultas Kedokteran UNS, 2009, 35.

siswa. Dalam proses belajar, siswa memerlukan keadaan yang menyenangkan serta minat dan motivasi dalam upaya melakukan kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak mudah merasa jenuh atau bosan. Dengan suasana menyenangkan yang diperoleh dari hubungan interaksi teman sebaya, maka motivasi belajar menjadi akan tumbuh dengan baik dari segi keaktifan serta keefektifan belajar dan ikatan emosional siswa pun lebih dekat.

Menurut Mulyasa aktif merupakan keikutsertaan berpola, giat, dan lincah.<sup>8</sup> Dalam proses belajar mengajar, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh seorang pendidik, sehingga proses belajar mengajar yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Prinsip keaktifan dalam belajar ditegaskan dengan cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar karena pada dasarnya tidak ada belajar tanpa keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam belajar perlu mendapatkan perhatian. Keaktifan belajar yang dimiliki oleh peserta didik ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik secara optimal, baik secara intelektual, emosional ataupun fisik. Ketidaktepatan dalam pemilihan metode pembelajaran akan menyebabkan keaktifan belajar peserta didik menjadi tidak berkembang.<sup>9</sup> Sebaliknya pemilihan metode yang tepat maka siswa akan aktif dalam mengikuti proses kegiatan belajar. Dengan belajar yang aktif siswa akan bersemangat dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun indikator siswa yang aktif dapat dilihat dari sudut siswa seperti keinginan, keberanian dalam menampilkan minat dan keberanian dalam mengemukakan pendapat.<sup>10</sup> Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan aktif terlibat untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Anak tidak diharapkan pasif menerima layaknya gelas kosong yang menunggu untuk diisi. Siswa bukanlah gelas

---

<sup>8</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*(Bandung: Rosda Karya, 2005), 43.

<sup>9</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 8.

<sup>10</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 196.

kosong yang pasif yang hanya menerima kucuran ceramah sang guru tentang pengetahuan atau informasi.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, MAN 2 Ngawi merupakan salah satu madrasah favorit yang berada di Kabupaten Ngawi dengan jumlah siswa yang sangat banyak.<sup>12</sup> Di antara beberapa guru yang mengajar di sana, peneliti menemukan salah seorang guru yakni guru mata pelajaran SKI yang energik, cerdas sekaligus masih muda. Adapun hasil observasi di dalam pembelajaran SKI kelas X, guru selalu menggunakan metode ataupun strategi belajar yang berbeda-beda setiap kali tatap muka. Dengan penggunaan metode dan strategi tersebut siswa dapat berpartisipasi aktif, senang, giat dan semangat di dalam mengikuti proses belajar. Beberapa ada yang aktif bertanya seputar materi dan mencatat materi dari papan tulis. Terkadang guru memberikan pertanyaan untuk memancing siswa agar aktif dalam pembelajaran. Meskipun demikian masih adasiswa yang pasif, kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan, ada siswa yang ramai, ngobrol dengan teman sebangkunya dan juga ada siswa yang bersifat acuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terkait interaksi siswa di dalam kelas yang mana interaksi terjalin sangat bagus.<sup>13</sup> Interaksi sosial antara siswa di dalam kelas dapat dilihat ketika guru membuat strategi pembelajaran diskusi kelompok, terdapat siswa yang saling bertanya, saling bekerjasama, saling berbicara dalam hubungan yang dekat dan saling bertukar pikiran. Sedangkan interaksi sosial yang terjalin di luar kelas juga bagus baik antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru ataupun siswa dengan lingkungannya. Hal tersebut dapat dilihat ketika waktu jam istirahat terdapat beberapa siswa yang pergi ke perpustakaan,

---

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 77.

<sup>12</sup> Hasil Observasi, Ngawi, 8 Desember 2019.

<sup>13</sup> Hasil Observasi, Ngawi, 8 Desember 2019.

ada yang bergerombol di bawah pohon rindang untuk membaca buku, belajar, ataupun diskusi, dan ada yang pergi ke kantor menemui guru untuk konsultasi dan menanyakan tentang materi pelajaran yang belum dipahami.<sup>14</sup> Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Kreativitas Guru Dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi”**.

## **B. Batasan Masalah**

Banyak faktor yang dapat ditindaklanjuti dalam penelitian ini. Namun, karena luasnya bidang cakupan dan agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian serta mengingat keterbatasan waktu dan tenaga, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi”.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi?
2. Adakah pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi?
3. Adakah pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi?

---

<sup>14</sup> Hasil Observasi, MAN 2 Ngawi, 15 Februari 2020.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.
2. Untuk mengetahui pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa teori-teori dalam dunia pendidikan, khususnya tentang seberapa pentingnya kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu informasi yang didapatkan dari penelitian ini dapat memperluas informasi mengenai kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Lembaga

Sebagai informasi tentang pentingnya pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran SKI. Melalui penelitian ini, guru juga diharapkan untuk terus mengembangkan kreativitasnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi dan sarana dalam menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari. Dengan penelitian ini, diharapkan akan diperoleh gambaran dan informasi mengenai pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.

## F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

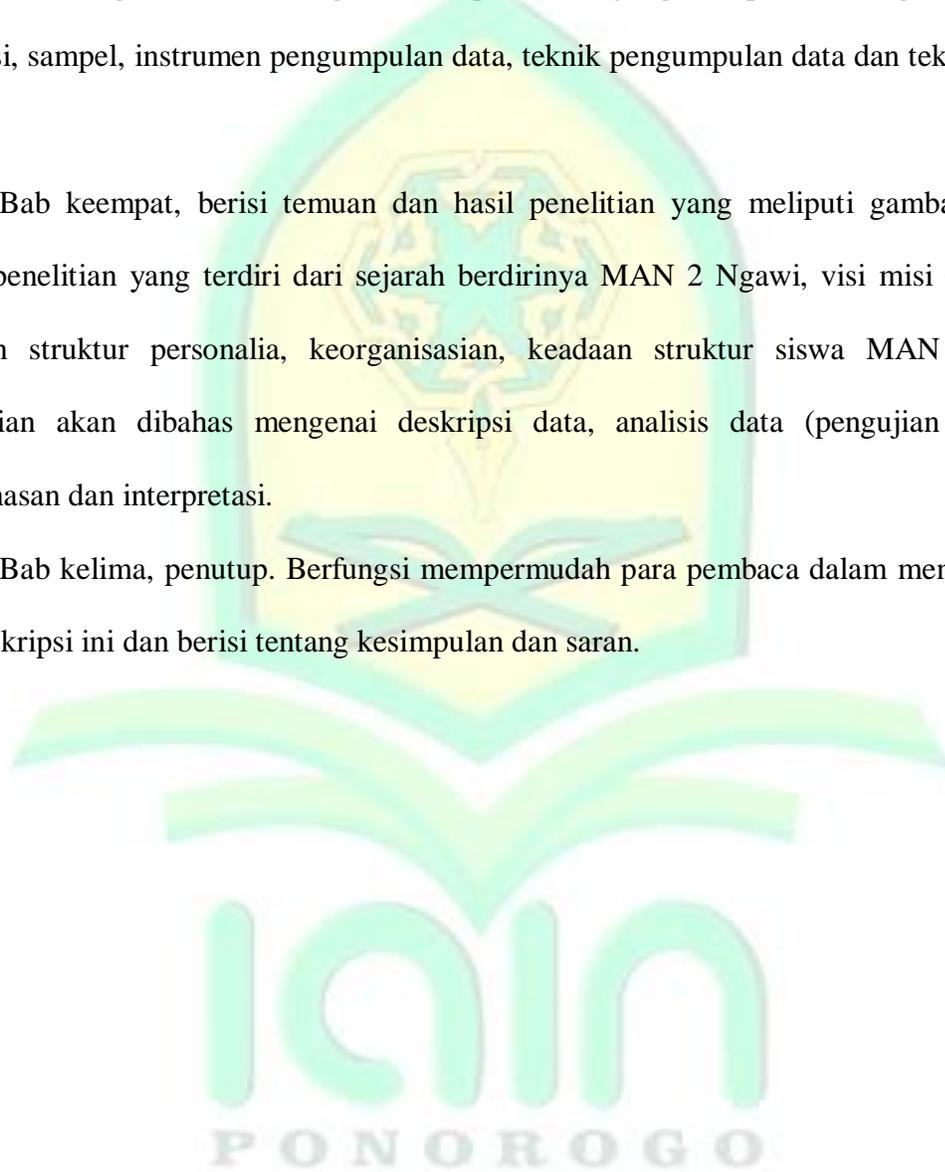
Bab pertama, pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum yang memaparkan pola pemikiran bagi seluruh skripsi, yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, landasan teori. Bab ini berisi telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis. Bab ini menjelaskan variabel-variabel yang akan diteliti yang meliputi penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian yang terdiri dari sejarah berdirinya MAN 2 Ngawi, visi misi dan tujuan, keadaan struktur personalia, keorganisasian, keadaan struktur siswa MAN 2 Ngawi. Kemudian akan dibahas mengenai deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis), pembahasan dan interpretasi.

Bab kelima, penutup. Berfungsi mempermudah para pembaca dalam mengambil inti dalam skripsi ini dan berisi tentang kesimpulan dan saran.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam telaah pustaka ini, penulis akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan judul penelitian yang penulis ambil. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi duplikasi penelitian. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan:

*Pertama*, skripsi yang ditulis oleh Afrilia Puspitasari, skripsi Universitas Muhammadiyah Purworejo tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru, Minat Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKR 2 SMK PN 2 Purworejo. Kesimpulan penelitian tersebut yaitu:

Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel, dapat diketahui bahwa pada umumnya kreativitas guru berada dikategori baik dengan prosentase 47,50%, variabel minat belajar dikategori baik sebesar 56,25%, dan variabel motivasi belajar dikategori baik sebesar 51,25%. Pengaruh kreativitas guru, minat, motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Berdasarkan uji F test, diperoleh koefisien korelasi R sebesar 0,687, F hitung sebesar 22,584, sig = 0,000 < 0,05, sehingga diperoleh koefisien determinasi R<sup>2</sup> sebesar 0,450 sehingga dapat dikatakan berpengaruh positif dan signifikan, yang artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas guru, minat, motivasi belajar secara bersama-sama memberi pengaruh positif sebesar 45% terhadap hasil belajar siswa.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Afrilia Puspitasari, *Pengaruh Kreativitas Guru, Minat Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKR 2 SMK PN 2 Purworejo* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2017).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada jumlah variabel, variabel dan fokus penelitiannya. Dari segi aspek yang diambil, peneliti mengambil aspek pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi, sedangkan dalam skripsi tersebut mengambil kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas XI TKR 2 SMK PN 2 Purworejo.

*Kedua*, skripsi yang ditulis oleh Mifta Farida, skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru, Keaktifan dan Motivasi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa MI Kelas 2 Sekecamatan Gempol. Kesimpulan penelitian tersebut yaitu: terdapat pengaruh positif antara kreativitas guru, keaktifan dan motivasi siswa terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol. Kreativitas guru memiliki  $F_{hitung}$  sebesar 2,981, keaktifan siswa sebesar 2,705 dan motivasi siswa memiliki nilai  $F_{hitung}$  sebesar 4,530. Ini berarti semakin tinggi kreativitas, keaktifan dan motivasi siswa akan meningkatkan hasil belajar matematika siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol.<sup>16</sup>

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada salah satu variabel, variabel dan fokusnya penelitian. Dari segi aspek yang diambil, peneliti mengambil aspek pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi, sedangkan dalam skripsi tersebut mengambil kreativitas guru terhadap hasil belajar matematika siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol.

---

<sup>16</sup> Mifta Farida, *Pengaruh Kreativitas Guru, Keaktifan dan Motivasi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa MI Kelas 2 Sekecamatan Gempol* (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2013).

*Ketiga*, skripsi yang ditulis oleh Siti Jamilah, skripsi IAIN Ponorogo tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di MA Terpadu Hudatul Muna 2 Jenes Brotonegaran Ponorogo”. Kesimpulan penelitian tersebut yaitu: ada pengaruh yang signifikan antara tingkat motivasi belajar dan tingkat keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa. Serta dari hasil perhitungan analisis regresi linier berganda tentang tingkat motivasi belajar dan tingkat keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa diperoleh  $F_{hitung} 6,086 > F_{tabel} 4,00$  artinya  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti motivasi belajar dan keaktifan belajar terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MA Terpadu Hudatul Muna dengan prosentase sebesar 17,1%.<sup>17</sup>

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada salah satu variabel, variabel dan fokus penelitiannya pada mata pelajaran SKI kelas X MAN 2 Ngawi. Dari segi aspek yang diambil, peneliti mengambil aspek pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan dalam skripsi tersebut mengambil pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MA Terpadu Hudatul Muna.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Kreativitas Guru**

#### **a. Pengertian Kreativitas Guru**

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide atau sebagai keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

---

<sup>17</sup> Siti Jamilah, *Pengaruh Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di MA Terpadu Hudatul Muna 2 Jenes Brotonegaran Ponorogo* (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2018).

Kreativitas juga dapat diartikan menemukan sesuatu yang lebih mudah diaplikasikan oleh peserta didik. Menurut Utami Munandar kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi dari unsur-unsur yang ada dan juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan atau program.<sup>18</sup> Adapun pengertian kreativitas dengan konsep klasik adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

- 1) Kreativitas adalah salah satu konsep ilmu psikologi kognitif yang menggabungkan berbagai ciri kesiapan kognitif dan karakteristik yang bisa menyesuaikan perubahan lingkungan untuk menghasilkan produk yang istimewa dan bisa diterima oleh kelompok tertentu, pada masa tertentu, karena kemanfaatan produk tersebut atau memenuhi kebutuhan hidup.
- 2) Kreativitas adalah gabungan antara kemampuan, kesiapan mental dan karakteristik personal, yang jika terdapat pada lingkungan yang sesuai, bisa meningkatkan proses selanjutnya untuk menghasilkan original dan baru, baik yang disebabkan oleh pengalaman-pengalaman masa lalu seseorang atau pengalaman lembaga, masyarakat atau dunia, jika produk-produk kreativitas berasal dari standar inovasi kreatif disalah satu bidang kehidupan manusia.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kualitas guru dalam mengajar, dimana guru dituntut untuk mengembangkan ide-ide yang baru atau sesuatu yang mudah diaplikasikan oleh siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang membuat siswa paham dan nyaman dalam belajar.

---

<sup>18</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 221.

<sup>19</sup> *Ibid.*, 18.

## b. Ciri-Ciri Kreativitas Guru

Seorang guru dituntut untuk menjadi seorang yang kreatif. Agar disebut sebagai seorang guru yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri guru kreatif antara lain sebagai berikut:<sup>20</sup>

### 1) Fleksibel

Fleksibel adalah tidak kaku, luwes dan dapat memahami kondisi anak didik, memahami cara belajar mereka, serta mampu mendekati anak didik melalui berbagai cara serta kecerdasan dan potensi masing-masing anak.

### 2) Optimis

Keyakinan yang tinggi akan kemampuan pribadi dan keyakinan akan perubahan anak didik kearah yang lebih baik melalui proses interaksi guru-murid yang *fun* akan menumbuhkan karakter yang sama terhadap anak tersebut.

### 3) Respek

Rasa hormat yang senantiasa ditumbuhkan di depan anak didik akan dapat memicu dan memacu mereka untuk lebih cepat tidak sekedar memahami pelajaran, namun juga pemahaman yang menyeluruh tentang berbagai hal yang dipelajarinya.

### 4) Cekatan

Anak-anak berkarakter dinamis, aktif, eksploratif, kreatif dan penuh inisiatif. Kondisi ini perlu diimbangi oleh guru sebagai pengajarnya sehingga mampu bertindak sesuai kondisi yang ada.

---

<sup>20</sup> Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Aktif* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009), 20-26.

5) Humoris

Anak-anak takut pada guru yang killer dan tidak mau belajar. Meskipun tidak setiap orang mempunyai sifat humoris, sifat ini dituntut untuk dimiliki seorang pengajar. Karena pada umumnya, anak-anak suka sekali dengan proses belajar yang menyenangkan, termasuk dibumbui dengan humor. Secara tidak langsung, hal tersebut dapat membantu mengaktifkan kinerja otak kanan mereka.

6) Inspiratif

Meskipun ada panduan kurikulum yang mengharuskan semua peserta didik mengikutinya, guru harus menemukan banyak ide dari hal-hal baru yang positif diluar kurikulum. Ia dapat membuat anak didik terinspirasi untuk menemukan hal-hal baru dan lebih memahami informasi-informasi pengetahuan yang disampaikan gurunya.

7) Lembut

Dimanapun berada, guru yang bersikap kasar, kaku, atau emosional, biasanya mengakibatkan dampak buruk bagi peserta didiknya, dan sering tidak berhasil dalam proses mengajar kepada anak didik. Pengaruh kesabaran, kelembutan dan rasa kasih sayang akan lebih efektif dalam proses belajar mengajar dan lebih memudahkan munculnya solusi atas berbagai masalah yang muncul.

8) Disiplin

Disini tidak hanya soal waktu, tapi mencakup berbagai hal lain. Sehingga, guru mampu menjadi teladan kedisiplinan tanpa harus sering mengatakan tentang pentingnya disiplin. Contoh, disiplin dalam waktu, menyimpan barang, belajar dan sebagainya. Dengan demikian, akan timbul pemahaman yang kuat pada anak didik tentang pentingnya hidup disiplin.

9) Responsif

Ciri guru yang profesional, antara lain cepat tanggap terhadap perubahan-perubahan yang terjadi, baik pada anak didik, budaya, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi dan lain-lain.

10) Empatik

Setiap anak mempunyai karakter yang berbeda-beda, cara belajar dan proses penerimaan, serta pemahaman terhadap pelajaranpun berbeda-beda. Oleh karena itu, seorang guru dituntut mempunyai kesabaran lebih dalam memahami keberagaman tersebut sehingga bisa lebih memahami kebutuhan-kebutuhan belajar mereka.

11) *Nge-friend/friendly*

Jangan membuat jarak yang lebar dengan anak didik hanya karena posisi sebagai guru. Menjadi teman mereka akan menghasilkan emosi yang lebih kuat dari pada sekedar hubungan guru-murid. Sehingga anak-anak akan lebih mudah beradaptasi dalam menerima pelajaran bersosialisasi dengan lingkungan.

12) Suka dengan anak

Guru jangan harap bisa bergaul dan mendidik anak-anak jika pada dasarnya tidak suka pada anak-anak. Menyukai dunia mereka adalah syarat mutlak yang harus dimiliki seorang guru. Karena bagaimanapun, saat kita berada diantara mereka, bermain dan belajar bersama, kita pun harus menikmati aktivitas tersebut. Sebab, jika tidak sia-sia saja apa yang telah dilakukan. Pengembangan ciri-ciri kepribadian kreatif sangat dipengaruhi oleh lingkungan, keluarga dan sekolah. Guru lebih cenderung berperan dalam pengembangan kreativitas yaitu melatih

keterampilan bidang pengetahuan seperti bahasa, matematika, seni dan lain sebagainya.

Selain itu terdapat seorang ahli di bidang ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang karakteristik seorang *Teacher Scholer*. Menurut Brown (dalam Agung, 2012: 10), guru-guru kreatif dalam pembelajaran yakni yang melaksanakan pembelajaran dengan mengoptimalkan ilmu dan keahliannya yang disebut sebagai *Teacher Scholer*. Adapun karakteristik seorang *Teacher Scholer* itu adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

- 1) Mampu mengekspos siswa pada hal-hal yang bisa membantu mereka dalam belajar.
- 2) Mampu melibatkan siswa dalam segala aktivitas pembelajaran.
- 3) Mampu memberikan motivasi kepada siswa.
- 4) Mampu mengembangkan strategi pembelajaran.
- 5) Mampu menciptakan pembelajaran yang *joyful* dan *meaningful*.
- 6) Mampu berimprovisasi dalam proses pembelajaran.
- 7) Mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif.
- 8) Mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar yang variatif.
- 9) Mampu menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru**

Kreativitas dapat ditumbuhkembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat

---

<sup>21</sup> Monawati Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa," *Pesona Dasar*, 2, (November, 2018), 37.

positif yang tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wijaya & Rusyan, tumbuhnya kreativitas di kalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:<sup>22</sup>

- 1) Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas.
- 2) Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- 3) Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar.
- 4) Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
- 5) Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.
- 6) Pemberian kesempatan kepada guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan yang merupakan bagian dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan di sekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar.

#### **d. Indikator Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar**

Menurut Purwanto, kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mencakup kemampuan guru dalam merencanakan proses belajar mengajar dan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Adapun indikator kreativitas guru dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Monawati Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa," *Pesona Dasar*, 2, (November, 2018), 38.

<sup>23</sup> Monawati Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa," *Pesona Dasar*, 2, (November, 2018), 38.

1) Kemampuan guru dalam merencanakan proses belajar mengajar.

Pada hakikatnya bila suatu kegiatan direncanakan lebih dahulu, maka tujuan dari kegiatan tersebut akan lebih terarah dan berhasil. Itulah sebabnya seorang guru harus memiliki kreativitas kemampuan dalam merencanakan pengajaran. Seorang guru sebelum mengajar, hendaknya merencanakan program pengajaran, membuat persiapan pengajaran yang hendak diberikan.

Menurut Djamarah & Zain, perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan materi, media, pendekatan, metode pembelajaran, dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.<sup>24</sup> Perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan apa yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan pengajaran, cara apa yang dipakai untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi/bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan, alat atau media apa yang diperlukan.

Menurut Suryosubroto, seorang guru didalam merencanakan proses belajar mengajar diharapkan berkreasi dalam hal:<sup>25</sup>

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran baik dalam perencanaan proses belajar mengajar yang merupakan unsur terpenting, sehingga perlu dituntut kreativitas guru dalam menentukan tujuan-tujuan yang dipandang memiliki tingkatan yang lebih tinggi.
- b) Memilih buku pendamping siswa selain buku yang ada benar-benar berkualitas dalam menunjang materi pelajaran sesuai kurikulum yang

---

<sup>24</sup> Ibid., 38.

<sup>25</sup> Monawati Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa," *Pesona Dasar*, 2, (November, 2018), 39.

berlaku. Buku yang digunakan benar-benar memiliki bobot materi yang menunjang pencapaian kurikulum bahkan mampu mengembangkan wawasan bagi siswa dimasa datang.

- c) Memilih metode mengajar yang baik yang selalu sesuai dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa yang ada. Metode yang digunakan guru dalam mengajar akan berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar dan menentukan tercapainya tujuan dengan baik.
- d) Menciptakan/menggunakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa. Guru harus selalu kreatif dalam menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga akan lebih menarik perhatian siswa serta membangkitkan motivasi belajarnya dalam mengikuti proses belajar mengajar dan akan memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran.

## 2) Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar

Menurut Surachmad (dalam Suryosubroto, 1997, 36), pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Lerfrancois, pelaksanaan pengajaran adalah strategi-strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>27</sup> Jadi pelaksanaan proses belajar mengajar dapat disimpulkan sebagai terjadinya interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>26</sup> Monawati Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa," *Pesona Dasar*, 2, (November, 2018), 39.

<sup>27</sup> Ibid.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru harus kreatif dalam membuka pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, menggunakan metode, alat/media dalam pembelajaran, mengelola kelas, sampai dengan menutup pelajaran. Bahasa yang diajarkan, dibahas dengan bermacam-macam metode dan teknik mengajar, guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kreativitas, metode yang baik digunakan adalah metode mengajar yang bervariasi atau kombinasi dari berbagai metode mengajar.

Selain itu, keterampilan bertanya sangat memegang peranan penting, guru yang kreatif akan mengutamakan pertanyaan divergen, pertanyaan ini akan membawa para siswa dalam suasana belajar aktif. Dalam hal ini guru harus memperhatikan cara-cara mengajarkan kreativitas seperti tidak langsung memberikan penilaian terhadap jawaban siswa. Kemudian penggunaan media sederhana/alat peraga sangat dianjurkan, guru yang kreatif akan menciptakan atau memodifikasi media/alat peraga untuk keperluan belajar mengajar, sehingga pada prinsipnya guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dituntut kreativitasnya dalam penggunaan teknik, metode, strategi dan media pembelajaran, sampai pemberian teknik bertanya kepada siswa agar pelaksanaan proses belajar mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>28</sup>

#### **e. Aspek-Aspek Kreativitas**

Kreativitas merupakan proses berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide, konsep-konsep, temuan atau karya seni baru. Orang yang memiliki kreativitas

---

<sup>28</sup> Monawati Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa," *Pesona Dasar*, 2, (November, 2018), 40.

biasanya ide dan karyanya bermanfaat di masyarakat. Kreativitas memiliki empat aspek pokok sebagai berikut:<sup>29</sup>

1) Aspek Kelancaran

Kelancaran adalah kemampuan individu kreatif untuk menghasilkan sebanyak mungkin kata-kata, ingatan dan kesan. Kelancaran berarti kemampuan melahirkan banyak alternatif, sinonim, ide, solusi, kecepatan, kemudahan dalam melahirkan sebuah karya bahwa kelancaran tersebut meliputi: a) kelancaran kata yang berarti kemampuan untuk menghasilkan banyak kata sehingga penyampaian dan penyerapan informasi individu kreatif tidak kesulitan dalam menyusun kalimat singkat dan jelas, b) kelancaran asosiatif adalah kemampuan individu kreatif untuk menjelaskan suatu istilah atau konsep yang terkait dengan peristiwa yang mudah dipahami oleh orang lain, c) kelancaran ekspresi adalah bahwa individu kreatif akan mampu mengikuti tingkah lakunya dengan ungkapan perasaan dalam dirinya, d) kelancaran ingatan atau pesan berarti bahwa individu kreatif akan mampu memanfaatkan informasi atau peristiwa masa lalu untuk kepentingan saat ini secara selektif.

2) Aspek Fleksibilitas

Fleksibilitas (keluwesan) merupakan kemampuan individu kreatif untuk menghasilkan dengan cepat pikiran-pikiran yang tergolong ke dalam berbagai jenis keperluan yang berkenaan dengan suasana tertentu. Fleksibel menuntut kecenderungan untuk mengubah pemikiran seseorang berdasarkan perubahan sikap atau ketetapan, serta melihat banyak hal dari jumlah sisi yang berbeda dan tidak terbatas pada satu sisi. Sikap spontan berupa penyampaian ide secara luwes,

---

<sup>29</sup> Yusuf Abu Hallaj, *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif Atau Mati* (Surakarta: Al-Jadid, 2010), 81-84.

sesuai tempat dan waktu. Sedang adaptif ditandai dengan kemampuan menyampaikan suatu ide yang sesuai dengan situasi dan kondisi, berdasarkan kapasitas pengetahuan objek atau sasaran informasi dan berusaha mengukur kualitas obyek tertentu.

### 3) Aspek Orisinilitas

Orisinilitas artinya guru mampu menciptakan ide baru. Guru yang memiliki kemampuan menciptakan ide baru merupakan guru yang kreatif.<sup>30</sup> Orisinilitas ini ditandai dengan aktivitas berpikir seseorang untuk menciptakan ide, konsep, temuan, atau karya seni baru atas dasar pengetahuan, pengalaman dan keterampilan sendiri, tidak tergantung kepada orang lain. Diantara indikasi orisinilitas lain adalah kebebasan menilai, pemilihan dan keputusan terhadap suatu masalah. Orang yang orisinal biasanya mampu memilih filosofi hidup tertentu, berani meluruskan informasi atau tindakan yang salah dan berani memutuskan nilai baik positif maupun negatif.

### 4) Aspek Invensi

Kemampuan invensi yaitu aktivitas berpikir untuk mengolah berbagai informasi dengan cara melakukan yaitu: a) eksplorasi berarti bahwa dalam menghadapi suatu konsep atau masalah, individu kreatif berusaha menciptakan berbagai alternatif menjaga situasi masalah, dan mempertimbangkan efek positif atau negatif yang akan muncul, b) elaborasi merupakan kemampuan dalam merincikan ide-ide yang dimunculkan dan mengarahkan ide tersebut untuk menjadi kenyataan, c) sensitif (kepekaan) merupakan kemampuan kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan pemecahan sebagai tanggapan atas situasi

---

<sup>30</sup> Mulyana, *Rahasia Menjadi Guru Yang Hebat* (Jakarta: Gramedia, 2010), 138.

yang dihadapi. Sensitif berarti dalam pemecahan masalah individu kreatif berusaha menunjukkan keinginannya untuk mengetahui lingkungan, berupaya agar tindakannya bermanfaat, d) berhati-hati untuk memutuskan suatu masalah.<sup>31</sup>

## **2. Interaksi Teman Sebaya**

### **a. Pengertian Interaksi Teman Sebaya**

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk individual dan sosial, dimana sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam melakukan suatu hubungan sosial, seorang individu pasti melakukan interaksi sosial. Seperti yang dijelaskan oleh Gillin dalam Soerjono Soekanto bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.<sup>32</sup> Sedangkan menurut Maryati dan Suryawati dalam Yesmil Anwar interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respon antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok.<sup>33</sup> Interaksi adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih yang dapat terjadi saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Interaksi sosial pada anak berlangsung di sekolah. Mereka saling berinteraksi antara siswa dengan guru, guru dengan guru maupun siswa dengan lingkungannya. Dalam konteks perkembangan anak, teman sebaya adalah anak-anak dengan usia atau tingkat kedewasaan yang kurang lebih sama.<sup>34</sup> Interaksi sosial dapat terjadi kapanpun

---

<sup>31</sup> Yusuf Abu Hallaj, *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif Atau Mati* (Surakarta: Al-Jadid, 2010), 81-84.

<sup>32</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 55.

<sup>33</sup> Yesmil Anwar, *Sosiologi* (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), 194.

<sup>34</sup> Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), 205.

dan dimanapun, baik dengan guru, sesama teman ataupun dengan lingkungan. Menurut Partowisastro dalam Ahmad Asrori, pengertian interaksi teman sebaya adalah kedekatan hubungan pergaulan kelompok teman sebaya serta hubungan antar individu atau anggota kelompok yang mencakup keterbukaan, kerjasama dan frekuensi hubungan.<sup>35</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi teman sebaya adalah suatu hubungan timbul balik atau respon yang terjadi pada suatu kelompok pertemanan dengan memiliki karakteristik yang sama.

#### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Teman Sebaya**

Terjadinya interaksi sosial teman sebaya terdapat beberapa hal yang mempengaruhi suatu interaksi, hal tersebut akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu interaksi sosial pada teman sebaya. Desmita mengemukakan faktor-faktor yang memungkinkan akan mempengaruhi terbentuknya interaksi teman sebaya adalah sebagai berikut:<sup>36</sup>

##### 1) Pentingnya aktivitas bersama-sama.

Adapun aktivitas bersama itu meliputi berbicara, keluyuran, berjalan ke sekolah, belajar kelompok dan juga senda gurau. Aktifitas ini dilakukan agar mereka mudah diterima dalam kelompoknya.

##### 2) Tinggal di lingkungan yang sama.

Biasanya kelompok teman sebaya merupakan individu yang tinggal di daerah yang sama sehingga menjadi teman sepermainan. Karena tinggal di lingkungan yang sama, biasanya mempunyai hubungan dalam kelompok juga dekat sebab intensitas untuk berkumpul lebih banyak.

---

<sup>35</sup>Ahmad Asrori, *Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta* (Skripsi, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, 2009), 35.

<sup>36</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 35.

3) Bersekolah di sekolah yang sama.

Kelompok teman sebaya juga akan mudah terbentuk di lingkungan sekolah.

Kontak sosial, interaksi serta komunikasi teman sebaya akan mudah terbentuk.

4) Berpartisipasi dalam organisasi masyarakat yang sama.

Organisasi masyarakat juga akan mempermudah untuk melakukan interaksi dengan teman sebayanya di lingkungan masyarakat.

Sedangkan menurut Abu Ahmadi faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial adalah:<sup>37</sup>

1) Imitasi

Imitasi adalah proses belajar dengan meniru atau mengikuti perilaku orang lain.

Imitasi dapat bersifat positif dan negatif. Bersifat positif apabila yang ditiru adalah hal-hal positif yang memenuhi kaidah dan nilai namun dapat bersifat negatif apabila yang ditiru adalah perilaku-perilaku menyimpang. Peranan dalam interaksi sosial biasanya terjadi pada awal-awal perkembangan anak.

2) Sugesti

Sugesti merupakan pengaruh psikis baik yang datang dari diri sendiri maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima apa adanya tanpa adanya kritik.

Dalam sugesti terdapat dua macam yaitu auto sugesti yang merupakan sugesti terhadap diri yang datang dari dirinya sendiri sedangkan hetero sugesti yaitu sugesti yang datang dari orang lain.

3) Identifikasi

Identifikasi merupakan dorongan untuk menjadi sama dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun batiniah. Dalam hubungan sosial identifikasi lebih

---

<sup>37</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*(Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 32.

mendalam daripada sugesti maupun imitasi karena dalam identifikasi seseorang berusaha menempatkan diri dalam keadaan orang lain bahkan menerima kepercayaan dan nilai yang dianut oleh orang lain.

#### 4) Simpati

Simpati adalah perasaan tertarik pada diri seseorang yang membuatnya seolah-olah berada dalam keadaan orang lain. Dalam proses simpati terkadang berjalan tidak atas dasar logis yang rasional melainkan berdasarkan perasaan.

### c. Peran Interaksi Teman Sebaya Dalam Perkembangan Anak

Hubungan interaksi dengan teman sebaya menjadi peran penting dalam perkembangan pribadi dan sosial anak. Tanpa adanya hubungan interaksi dengan teman sebaya maka akan berpengaruh terhadap perkembangan pribadi dan sosial anak. Adapun peran penting interaksi teman sebaya diantaranya:<sup>38</sup>

- 1) Hubungan pertemuan menjadi suatu medan pembelajaran dan pelatihan berbagai keterampilan sosial bagi anak.
- 2) Memberikan dukungan sosial dan emosional yang sangat dibutuhkan anak. Selama masa TK, anak-anak menganggap teman sebayanya sebagai sumber hiburan, namun seiring penambahan usia, mereka mendapati teman-teman mereka sebagai sumber rasa nyaman dan aman.
- 3) Teman sebaya berperan sebagai agen sosialisasi yang membantu membentuk perilaku dan keyakinan anak.
- 4) Teman sebaya menentukan pilihan mengenai cara menghabiskan waktu senggang, mungkin dengan belajar bersama dan lainnya.
- 5) Teman sebaya menawarkan gagasan-gagasan dan perspektif baru.

---

<sup>38</sup> Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh Dan Berkembang* (Jakarta: Erlangga, 2008), 109.

- 6) Teman sebaya berperan sebagai *role model* dan menyediakan panduan perilaku yang dapat diterima.

#### **d. Aspek-Aspek Interaksi Teman Sebaya**

Interaksi sosial merupakan dasar hubungan sosial, dalam melakukan interaksi sosial harus ada hubungan karena tanpa adanya hubungan antara individu satu dengan individu lain maka interaksi sosial tidak akan terjadi. Partowisastro dalam Ahmad Asrori merumuskan aspek-aspek interaksi teman sebaya sebagai berikut:<sup>39</sup>

- 1) Keterbukaan individu dalam kelompok di mana individu dapat menjalin hubungan akrab, mendapatkan dukungan, penerimaan serta individu dapat terbuka terhadap kelompoknya.
- 2) Kerjasama individu dalam kelompok, individu akan terlibat dalam berbagai kegiatan kelompok dan saling berbagi pikiran serta ide untuk kemajuan kelompoknya serta saling berbicara dalam hubungan yang erat.
- 3) Frekuensi hubungan individu dalam kelompok, yaitu intensitas individu dalam bertemu anggota kelompoknya dan saling berbicara dalam hubungan yang dekat.

Dalam aspek interaksi teman sebaya terdapat individu yang melakukan hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi, adanya frekuensi hubungan dan kerjasama dalam mencapai tujuan.

---

<sup>39</sup> Ahmad Asrori, *Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta* (Skripsi, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, 2009), 42.

### 3. Keaktifan Belajar Siswa

#### a. Pengertian Keaktifan

Aktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti giat (bekerja, berusaha) dan “mengaktifkan” memiliki makna menjadi aktif dan menggiatkan. Sedangkan aktif menurut Mulyasa, merupakan keikutsertaan berpola, giat, lincah.<sup>40</sup> Aktif digunakan dalam berbagai aspek, seperti pendidikan. Keaktifan belajar yang dialami peserta didik berhubungan dengan segala aktivitas yang terjadi, baik secara fisik maupun non fisik. Keaktifan akan menciptakan situasi belajar yang aktif. Belajar yang aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik, baik secara fisik, mental intelektual, maupun emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara kognitif, afektif dan psikomotor. Ketika peserta didik pasif, maka ia akan menerima informasi dari guru saja, sehingga memiliki kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru.

Pembelajaran aktif sangat diperlukan, siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Sebaliknya anak tidak diharapkan pasif menerima layaknya gelas kosong yang menunggu untuk diisi. Siswa bukanlah gelas kosong yang pasif yang hanya menerima kucuran ceramah sang guru tentang pengetahuan atau informasi.<sup>41</sup>

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru untuk mengembangkan keaktifan belajar peserta didik, antara lain:<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Rosda Karya, 2005), 43.

<sup>41</sup> Hamzah B. Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 77.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 95.

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas dalam proses belajarnya, sesuai dengan keinginannya.
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, penyelidikan dan pemahaman melalui pembelajaran inkuiri dan eksperimen.
- 3) Memberikan pujian verbal dan non verbal kepada peserta didik yang aktif mengajukan pertanyaan.
- 4) Menggunakan model pembelajaran multimedia sehingga siswa tertarik dan terangsang untuk belajar aktif.

Selain itu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memiliki makna yang penting. Dalam keterlibatan langsung, siswa tidak hanya sekedar aktif mendengar, mengamati, dan berpikir, namun juga terlibat langsung dalam melaksanakan pembelajaran, misalnya di laboratorium. Dampak dari keterlibatan langsung peserta didik dalam pembelajaran bagi guru adalah:<sup>43</sup>

- 1) Mengaktifkan peran peserta didik, baik secara individu maupun kelompok dalam penyelesaian tugas.
- 2) Memanfaatkan media secara langsung dan melibatkan peserta didik dalam praktik penggunaan tersebut.
- 3) Memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai percobaan atau eksperimen.
- 4) Memberikan tugas-tugas praktik yang sesuai dengan materi pelajaran dan kompetensi yang dibutuhkan.

---

<sup>43</sup> Ibid., 195.

Selain dampak yang diperoleh oleh guru, siswa juga mendapatkan dampak dari keterlibatan langsung dalam proses belajarnya, antara lain:<sup>44</sup>

- 1) Peserta didik akan terdorong secara aktif untuk belajar karena dalam proses belajarnya peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.
- 2) Peserta didik dituntut aktif dalam mengerjakan tugas-tugas yang langsung berhubungan dengan aktivitas yang dilakukannya.
- 3) Peserta didik akan lebih mudah untuk belajar karena ia memperoleh manfaat langsung dari apa yang dilakukannya.

#### **b. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar**

Paul B. Diedrich membuat daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:<sup>45</sup>

- 1) *Visual Activities* (kegiatan-kegiatan visual), yang termasuk di dalamnya seperti membaca, memperhatikan, demonstrasi, percobaan, mengamati pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan), seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities* (kegiatan-kegiatan menulis), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing Activities* (kegiatan-kegiatan menggambar), seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

---

<sup>44</sup> Ibid., 196.

<sup>45</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 10-11.

- 6) *Motor Activities* (kegiatan-kegiatan metrik), seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, partisipasi belajar.
- 7) *Mental Activities* (kegiatan-kegiatan mental), seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities* (kegiatan-kegiatan emosional), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

**c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Peserta didik juga dapat berlatih untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs, faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.<sup>46</sup>

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
- 4) Memberikan stimulus masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari.
- 5) Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (*feedback*).

---

<sup>46</sup> Euis Karwati, *Manajemen Kelas (Classroom Management)* (Bandung: Alfabeta, 2004), 154.

- 8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

#### **d. Prinsip-Prinsip Keaktifan Belajar Siswa**

Dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan untuk menumbuhkan keaktifan siswa harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis. Dalam pelaksanaannya hendaklah diperhatikan beberapa prinsip belajar sehingga pada saat pelaksanaan proses belajar siswa melakukan kegiatan belajar secara optimal. Ada beberapa prinsip belajar yang menunjang tumbuhnya cara belajar siswa aktif (keaktifan) yaitu:<sup>47</sup>

##### 1) Stimulus Belajar

Pesan yang disampaikan guru kepada siswa biasanya berbentuk stimulus. Sedangkan stimulus tersebut bisa saja berbentuk verbal atau bahasa, visual, auditif, taktik, dan lain-lain. Stimulus hendaknya benar-benar mengkomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan kepada siswa.

##### 2) Perhatian dan Motivasi

Perhatian dan motivasi merupakan pra syarat utama dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya perhatian dan motivasi, hasil belajar yang dicapai siswa tidak akan optimal. Stimulus yang telah diberikan oleh guru tidak akan berarti tanpa adanya perhatian dan motivasi siswa terhadap pelajaran.

---

<sup>47</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Sinar Baru, 1989), 27.

### 3) Respon yang Dipelajari

Belajar adalah proses yang aktif, sehingga apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respon siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa mencapai hasil belajar yang dikehendaki. Ketertiban maupun respon siswa terhadap stimulus guru bisa berupa berbagai bentuk tindakan yang berupa perhatian, proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar dan lain-lain.

### 4) Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulang kembali manakala diperlukan. Dalam hal ini apabila stimulus yang diberikan guru memuaskan kebutuhannya, maka siswa cenderung mempelajari tingkah laku tersebut. Sumber penguatan bisa saja dari luar seperti nilai, pengakuan prestasi, ganjaran dan lain-lain. Sedangkan sumber penguatan dari dalam adalah apabila respon yang dilakukan siswa benar-benar memuaskan dirinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

### 5) Pemakaian dan Pemindahan

Dalam proses belajar mengajar pengingatan kembali terhadap informasi yang telah diterima siswa cenderung terjadi apabila digunakan dalam situasi yang serupa. Dengan kata lain, perlu adanya asosiasi. Asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan yang bermakna, berorientasi pada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, pemberian contoh yang jelas, pemberian latihan yang teratur dan lain-lain.

#### e. Indikator Keaktifan Siswa

Menurut Abu Ahmadi dalam bukunya psikologi belajar bahwasanya indikator keaktifan siswa dapat dilihat dari tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar, hal itu dapat dilihat dari segi siswa, segi guru, segi program dan segi sarana prasarana yaitu sebagai berikut:<sup>48</sup>

Dari segi siswa, yaitu:

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
- 2) Keinginan, keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan berbagai usaha/keaktifan dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
- 4) Kebebasan atau keluasan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lainnya (kemandiriannya belajar).

Sedangkan dilihat dari sudut guru, yaitu nampak adanya:

- 1) Usaha mendorong, membina gairah belajar dan partisipasi siswa secara aktif.
- 2) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar mengajar.
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing.
- 4) Menggunakan berbagai jenis metode, strategi mengajar serta pendekatan multimedia.

Sedangkan dilihat dari segi program, hendaknya:

- 1) Tujuan intraksional serta konsep maupun isi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat serta kemampuan subyek didik.

---

<sup>48</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 196.

2) Program cukup jelas dapat dimengerti siswa dan menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

3) Bahan pelajaran mengandung fakta/informasi, konsep, prinsip dan keterampilan. Sedangkan dilihat dari situasi belajar, nampak adanya:

1) Iklim hubungan intim erat antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, guru dengan guru serta dengan unsur pimpinan disekolah.

2) Gairah serta kegembiraan belajar siswa sehingga siswa memiliki motivasi yang kuat serta keleluasaan mengembangkan cara belajar masing-masing.

Sedangkan dilihat dari sarana prasarana, nampak adanya:

1) Sumber-sumber belajar bagi siswa.

2) Flexibilitas waktu untuk melakukan kegiatan belajar.

3) Dukungan dari berbagai jenis media pengajaran. Kegiatan belajar siswa tidak terbatas di dalam kelas tapi juga di luar kelas.

#### **4. Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa**

Guru merupakan pendidik profesional yang mempunyai tugas, fungsi dan peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam dunia pendidikan yang memegang kunci dalam pembangkitan dan pengembangan daya kreativitas anak itu adalah guru. Seorang guru yang ingin membangkitkan kreativitas pada anak didiknya harus terlebih dahulu berupaya supaya ia sendiri kreatif. Pada umumnya guru yang kreatif itu pernah dididik oleh orang-orang yang kreatif dalam lingkungan yang mendukungnya, kreativitas harus mengubah konsep lama yang mengatakan bahwa pendidikan itu suatu sistem dimana faktor-faktor yang telah terdahulu terkumpul, dipelihara dan disistimatisasi. Oleh karena itu, pengembangan gagasan/ide dan perilaku pembelajaran guru yang kreatif menjadi faktor penting dalam mencapai hasil pendidikan

yang memadai. Dengan kreativitas guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, dinamis, tidak monoton dan menjenuhkan siswa sehingga siswa akan lebih bersemangat dan senang menerima pembelajaran.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar baru maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Kreativitas guru itu berhubungan dengan merancang dan mempersiapkan bahan ajar/materi pelajaran, mengelola kelas, menggunakan metode yang variatif, memanfaatkan media pembelajaran dan mengembangkan instrumen evaluasi. Segenap pengembangan kreativitas itu perlu dipahami sepenuhnya oleh guru terutama mengenai penggunaan, tujuan dan hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran.<sup>49</sup> Kreativitas guru dalam mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, begitu juga dengan keaktifan siswa dalam belajar dapat mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa itu sendiri. Oleh karena itu guru harus semaksimal mungkin memanfaatkan ilmu yang telah didapatkan untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar atau dorongan ingin belajar. Diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang mempengaruhi proses belajar seseorang bersumber dari dalam diri sendiri (internal) yaitu yang bersifat bawaan dari lahir dan yang bersumber dari luar diri sendiri, faktor dari luar (eksternal) yaitu faktor yang bersumber dari lingkungan sosial, seperti interaksi teman sebaya. Yang mana kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga peserta didik berkeinginan untuk melakukan aktivitas yang lebih giat dan semangat.

---

<sup>49</sup> Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru* (Jakarta Timur: PT. Bestari Murni, 2010), 6.

## 5. Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Interaksi teman sebaya merupakan kedekatan hubungan pergaulan kelompok teman sebaya serta hubungan antar individu atau anggota kelompok yang mencakup keterbukaan, kerjasama dan frekuensi hubungan. Dalam proses belajar seseorang akan berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, baik siswa dengan guru, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan lingkungan. Dari kegiatan belajar ini seseorang akan memperoleh pengalaman tersendiri sebagai akibat dari interaksinya. Pada lingkungan sekolah interaksi sosial yang terjadi memiliki keterkaitan erat dengan hubungan pertemanan antar siswa. Interaksi sosial yang terjadi antar siswa akan membentuk suatu hubungan kelompok teman sebaya dengan memiliki karakter dan tujuan yang kurang lebih sama.

Hubungan interaksi teman sebaya di sekolah yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar yang dapat meningkatkan keaktifan dan keefektifan belajar siswa. Dalam proses belajar, siswa memerlukan keadaan yang menyenangkan serta minat dan motivasi dalam upaya melakukan kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak mudah merasa jenuh atau bosan. Karena dengan suasana menyenangkan yang diperoleh dari hubungan interaksi teman sebaya maka motivasi belajar pun akan tumbuh baik dari segi keaktifan serta keefektifan belajar dan ikatan emosional siswa pun lebih dekat.

Menurut Mulyasa aktif merupakan keikutsertaan berpola, giat, dan lincah. Dalam proses belajar mengajar, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh seorang pendidik, sehingga proses belajar mengajar yang di tempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Prinsip keaktifan dalam belajar

ditegaskan dengan cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar karena pada dasarnya tidak ada belajar tanpa keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam belajar perlu mendapatkan perhatian. Keaktifan belajar yang dimiliki oleh peserta didik ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik secara optimal, baik secara intelektual, emosional ataupun fisik. Ketidaktepatan dalam pemilihan metode pembelajaran akan menyebabkan keaktifan belajar peserta didik menjadi tidak berkembang.<sup>50</sup> Pembelajaran aktif sangat diperlukan, siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Sebaliknya anak tidak diharapkan pasif menerima layaknya gelas kosong yang menunggu untuk diisi. Siswa bukanlah gelas kosong yang pasif yang hanya menerima kucuran ceramah sang guru tentang pengetahuan atau informasi.<sup>51</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>52</sup> Berdasarkan landasan teori yang dikemukakan di atas, maka dihasilkan kerangka berpikir yang berupa kerangka asosiatif.

Variabel Independen ( $X_1$ ) : Kreativitas guru  
Variabel Independen ( $X_2$ ) : Interaksi teman sebaya  
Variabel Dependen ( $Y$ ) : Keaktifan belajar siswa

---

<sup>50</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 8.

<sup>51</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 77.

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka dapat diajukan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:

1. Jika kreativitas guru baik, maka keaktifan belajar siswa baik.
2. Jika interaksi teman sebaya baik, maka keaktifan belajar siswa baik.
3. Jika kreativitas guru baik dan interaksi teman sebaya baik, maka keaktifan belajar siswa baik.

#### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>53</sup> Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban yang empirik dengan data.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. **H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi  
**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi
2. **H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi  
**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi

---

<sup>53</sup> Ibid., 96.

3. **H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi

**H<sub>1</sub>**: Ada pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.<sup>54</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu.<sup>55</sup> Terdiri dari dua variabel, yaitu *variabel independen* (variabel bebas) dan *variabel dependen* (variabel terikat).

1. *Variabel independen* (variabel bebas) variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terkait).<sup>56</sup> Variabel independen dalam penelitian ini adalah kreativitas guru ( $X_1$ ) dan interaksi teman sebaya ( $X_2$ ).
2. *Variabel dependen* (terikat) variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>57</sup> Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar (Y) siswa kelas X pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.

Dengan demikian rancangan penelitian ini adalah sebagai gambar:

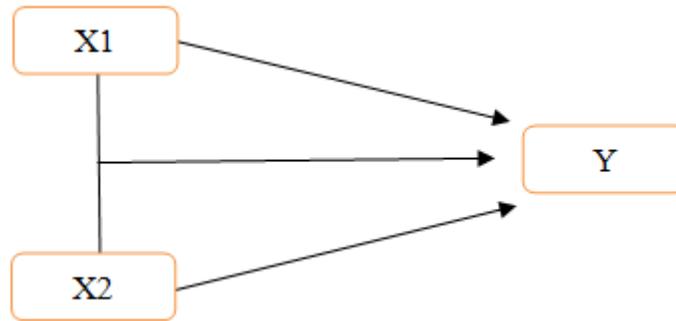
---

<sup>54</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

<sup>55</sup> *Ibid.*, 115.

<sup>56</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 59.

<sup>57</sup> *Ibid.*, 60.



**Gambar 3.1 Skema hubungan variabel X1, X2 dan Y**

Keterangan:

1. X1 : Kreativitas Guru
2. X2 : Interaksi Teman Sebaya
3. Y : Keaktifan Belajar Siswa

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>58</sup> Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 2 Ngawi yang berjumlah 197 siswa. Adapun perincian populasi ada dalam tabel sebagai berikut:

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 118.

**Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas X MAN 2 Ngawi**

| No | Kelas   | Jumlah Siswa |
|----|---------|--------------|
| 1. | X IPA 1 | 27 siswa     |
| 2. | X IPA 2 | 26 siswa     |
| 3. | X IPA 3 | 29 siswa     |
| 4. | X IPS 1 | 25 siswa     |
| 5. | X IPS 2 | 25 siswa     |
| 6. | X IPS 3 | 28 siswa     |
| 7. | X AG    | 35 siswa     |

## **2. Sampel**

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.<sup>59</sup> Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* yaitu teknik sampling yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih menjadi anggota sampel, peneliti tidak dapat mengambil semua populasi dan jumlah sampel yang diambil untuk dijadikan responden.

Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa apabila subyek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua. Selanjutnya jika subyeknya besar, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.<sup>60</sup> Mengingat jumlah populasi lebih dari 100 maka

---

<sup>59</sup> Ibid., 118.

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 120.

untuk menghemat waktu dan tenaga, peneliti mengambil 35% dari seluruh populasi yang berjumlah 197, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70 siswa.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah.<sup>61</sup> Pengumpulan data tentang variabel X1 (kreativitas guru) variabel X2 (interaksi teman sebaya) variabel Y (keaktifan belajar siswa) menggunakan angket/kuesioner.

Berikut ini kisi-kisi pernyataan angket yang digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kreativitas Guru**

a. Kreativitas guru<sup>62</sup>

| Variabel Penelitian    | Sub Variabel     | Indikator                    | Subyek              | No. Item |
|------------------------|------------------|------------------------------|---------------------|----------|
| Kreativitas Guru (X-1) | 1. Kelancaran    | a. Kelancaran dalam kata     | Siswa/siswi kelas X | 1        |
|                        |                  | b. Kelancaran dalam asosiasi |                     | 2, 3     |
|                        |                  | c. Kelancaran dalam ekspresi |                     | 4, 5     |
|                        | 2. Fleksibilitas | d. Daya berfikir spontan     |                     | 6        |

<sup>61</sup> Ibid., 134.

<sup>62</sup> Yusuf Abu Hallaj, *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif Atau Mati* (Surakarta: Al-Jadid, 2010), 81-

|  |                                     |                                   |            |
|--|-------------------------------------|-----------------------------------|------------|
|  |                                     | e. Daya berfikir adaptif          | 7          |
|  | 3. Orisinilitas                     | f. Menciptakan ide baru           | 8, 9       |
|  | 4. Inovasi                          | g. Daya berfikir eksplorasi       | 10, 11     |
|  |                                     | h. Daya berfikir elaborasi        | 12         |
|  |                                     | i. Daya berfikir sensitif         | 13         |
|  | 5. Cara guru dalam merencanakan PBM | j. Penggunaan metode mengajar     | 14, 15     |
|  |                                     | k. Menciptakan media pembelajaran | 16, 17     |
|  | 6. Cara guru dalam pelaksanaan PBM  | l. Memulai pelajaran              | 18, 19     |
|  |                                     | m. Menyampaikan materi pelajaran  | 20         |
|  |                                     | n. Penggunaan metode pembelajaran | 21         |
|  |                                     | o. Mengelola kelas                | 22, 23, 24 |
|  |                                     | p. Menutup pelajaran              | 25, 26     |

|  |  |                        |  |    |
|--|--|------------------------|--|----|
|  | 7. Cara guru dalam mengadakan evaluasi | q. Penggunaan evaluasi |  | 27 |
|--|--|------------------------|--|----|

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Interaksi Teman Sebaya**

b. Interaksi Teman Sebaya<sup>63</sup>

| Variabel Penelitian          | Sub Variabel                         | Indikator   | Subyek              | No. Item |
|------------------------------|--------------------------------------|---|---------------------|----------|
| Interaksi teman sebaya (X-2) | 1. Keterbukaan                       | a. Penerimaan kehadiran individu dalam kelompok   | Siswa/siswi kelas X | 1, 2, 3  |
|                              | 2. Kerjasama                         | b. Keterlibatan individu dalam kelompok           |                     | 4, 5, 6  |
|                              |                                      | c. Mampu memberikan ide bagi kemajuan kelompoknya |                     | 7, 8     |
| 3. Frekuensi Hubungan        | d. Intensitas individu dalam bertemu |   | 9, 10, 11, 12       |          |

<sup>63</sup> Ahmad Asrori, *Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta* (Skripsi, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, 2009), 42.

|  |  |   |  |            |
|--|--|---|--|------------|
|  |  | <p>anggota kelompoknya</p> <p>e. Saling berbicara dalam hubungan yang dekat</p> |  | 13, 14, 15 |
|--|--|---|--|------------|

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa**

c. Keaktifan Belajar Siswa<sup>64</sup>

| <b>Variabel Penelitian</b>  | <b>Sub Variabel</b>         | <b>Indikator</b>                               | <b>Subyek</b>       | <b>No. Item</b> |
|-----------------------------|-----------------------------|--|---------------------|-----------------|
| Keaktifan Belajar Siswa (Y) | 1. <i>Visual Activities</i> | a. Membaca materi sebelum pelajaran            | Siswa/siswi kelas X | 1               |
|                             |                             | b. Membaca kembali materi yang telah diajarkan |                     | 2               |
|                             |                             | c. Memperhatikan penjelasan dari guru/teman    |                     | 3               |
|                             | 2. <i>Oral Activities</i>   | a. Bertanya kepada guru/teman                  | 4,5                 |                 |
|                             | b. Mengeluarkan pendapat    | 6  |                     |                 |

<sup>64</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 10-11.

|  |   |   |                |
|--|---|---|----------------|
|  |   | c. Memberi saran ketika diskusi kelompok/kelas  | 7              |
|  | 3. <i>Listening Activities</i>  | a. Mendengarkan penjelasan dari guru/teman<br>b. Mendengarkan pendapat teman dalam diskusi kelompok                             | 8,9<br>10      |
|  | 4. <i>Writing Activities</i>  | a. Menyalin materi yang ditulis guru di depan kelas<br>b. Menulis kesimpulan dari penjelasan guru<br>c. Menulis tugas dari guru | 11<br>12<br>13 |
|  | 5. <i>Drawing Activities</i><br>6. <i>Motor Activities</i><br>7. <i>Mental Activities</i> | a. Membuat peta konsep dari materi yang diajarkan   | 14<br>15       |
|  | 8. <i>Emotional Activities</i>  | a. Menanggapi pendapat guru/teman<br>b. Menjawab pertanyaan dari guru/teman   | 16<br>17       |

|  |  |   |    |
|--|--|---|----|
|  |  | a. Mengkritik pendapat teman yang melenceng dari tema | 18 |
|  |  | b. Membenarkan jawaban teman                          | 19 |
|  |  | c. Mempraktekkan materi di depan kelas                | 20 |

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan berupa angket.

Kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.<sup>65</sup>

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang didapat berupa pernyataan atau pertanyaan yaitu

---

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 199.

apakah narasi pertanyaan bersifat negatif (*unfavorable*) atau narasi pertanyaannya bersifat positif (*favorable*).<sup>66</sup>

Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala *likert* baik itu pertanyaan yang positif ataupun yang negatif yang dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 3.5 Skor Jawaban Angket**

| <b>Jawaban</b> | <b>Gradasi Positif</b> | <b>Gradasi Negatif</b> |
|----------------|------------------------|------------------------|
| Selalu         | 4                      | 1                      |
| Sering         | 3                      | 2                      |
| Kadang-Kadang  | 2                      | 3                      |
| Tidak Pernah   | 1                      | 4                      |

#### **E. Teknik Analisis Data**

Penelitian kuantitatif adalah proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.<sup>67</sup> Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistika. Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian.<sup>68</sup>

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antar variabel. Analisis dibagi menjadi

---

<sup>66</sup> Ibid., 134-135.

<sup>67</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 105.

<sup>68</sup> Sambas Ali Muhidin dan Maman Abdurahman, *Analisis Korelasi, Regresi dan Jalur dalam Penelitian* (Bandung: Pustaka Setia, 2007), 52.

dua jenis, yakni regresi linier sederhana dan regresi linier ganda.<sup>69</sup> Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Sedangkan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel independen disebut analisis regresi linier ganda.<sup>70</sup> Analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan program komputer yaitu Excel dan *Statistical Product and Service Solution (SPSS 26 for windows)* yang merupakan suatu program komputer tentang statistika yang mampu memproses data-data statistik secara cepat dan akurat menjadi berbagai output atau hasil yang diperlukan bagi pihak yang berkepentingan terhadap hasil tersebut.<sup>71</sup>

Dalam penelitian ini penulis melakukan dua langkah teknik analisis data, yakni analisis data tahap pra penelitian dan analisis data penelitian. Adapun kedua teknis analisis data dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Pra Penelitian

Sebelum melakukan proses analisis data perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

##### a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.<sup>72</sup> Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan

---

<sup>69</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 122.

<sup>70</sup> Ibid.

<sup>71</sup> Slamet Santoso, *Statistika Ekonomi Plus Aplikasi SPSS* (Ponorogo: UNMUH Ponorogo Press, 2014), 144.

<sup>72</sup> Ibid., 363.

mampu mengukur apa yang diukur. Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya diukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* seperti dibawah ini:

$$r_x = \frac{N \sum x - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{|N \sum x^2 - (\sum x)^2| |N \sum y^2 - (\sum y)^2|}}$$

Keterangan :

r : Koefisien korelasi antara item (X) dengan skor total (Y)

N : Jumlah responden

X : Jumlah setiap item

Y : Skor total

Kriteria dari validitas setiap item pertanyaan adalah apabila koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ) positif dan lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  maka item tersebut dikatakan valid dan sebaliknya apabila  $r_{hitung}$  negatif atau lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka item tersebut dikatakan tidak valid. Selanjutnya apabila pada item-item pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria validitas (tidak valid), maka item tersebut akan dikeluarkan dari angket. Nilai  $r_{tabel}$  yang digunakan untuk subyek (N) sebanyak 30 adalah mengikuti ketentuan  $df = N - 2$ , berarti  $30 - 2 = 28$  dengan menggunakan taraf signifikan 5% maka diperoleh  $r_{tabel} = 0,361$ .<sup>73</sup>

Untuk keperluan uji validitas dan reliabilitas instrumen ini peneliti mengambil sampel sebanyak 30 siswa dari MA di luar responden. Dari hasil

---

<sup>73</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 95.

perhitungan validitas item instrumen terhadap 27 item soal variabel kreativitas guru, terdapat 21 item soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen di atas disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

**Tabel 3.6 Rekapitulasi Uji Validitas Item Angket Kreativitas Guru**

| <b>No. Item</b> | <b>“r” hitung</b> | <b>“r” tabel</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------------|-------------------|------------------|-------------------|
| 1.              | 0.5389            | 0,361            | Valid             |
| 2.              | 0.3776            | 0,361            | Valid             |
| 3.              | 0.098             | 0,361            | Tidak valid       |
| 4.              | 0.5402            | 0,361            | Valid             |
| 5.              | 0.098             | 0,361            | Tidak valid       |
| 6.              | 0.4859            | 0,361            | Valid             |
| 7.              | 0.216             | 0,361            | Tidak valid       |
| 8.              | 0.5385            | 0,361            | Valid             |
| 9.              | 0.5426            | 0,361            | Valid             |
| 10.             | 0.749             | 0,361            | Valid             |
| 11.             | 0.346             | 0,361            | Tidak valid       |
| 12.             | 0.4859            | 0,361            | Valid             |
| 13.             | 0.5385            | 0,361            | Valid             |
| 14.             | 0.4859            | 0,361            | Valid             |
| 15.             | 0.749             | 0,361            | Valid             |
| 16.             | 0.269             | 0,361            | Tidak valid       |

| No. Item | “r” hitung | “r” tabel | Keterangan  |
|----------|------------|-----------|-------------|
| 17.      | 0.5385     | 0,361     | Valid       |
| 18.      | 0.749      | 0,361     | Valid       |
| 19.      | 0.4859     | 0,361     | Valid       |
| 20.      | 0.5657     | 0,361     | Valid       |
| 21.      | 0.5385     | 0,361     | Valid       |
| 22.      | 0.3776     | 0,361     | Tidak valid |
| 23.      | 0.202      | 0,361     | Valid       |
| 24.      | 0.5402     | 0,361     | Valid       |
| 25.      | 0.749      | 0,361     | Valid       |
| 26.      | 0.749      | 0,361     | Valid       |
| 27.      | 0.5385     | 0,361     | Valid       |

Sedangkan untuk variabel interaksi teman sebaya, dari jumlah 15 item soal terdapat 10 item soal yang valid, yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 14, dan 15. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

**Tabel 3.7 Rekapitulasi Uji Validitas Item AngketInteraksi Teman Sebaya**

| No. Item | “r” hitung | “r” tabel | Keterangan  |
|----------|------------|-----------|-------------|
| 1.       | 0.7541     | 0,361     | Valid       |
| 2.       | 0.6766     | 0,361     | Valid       |
| 3.       | 0.236      | 0,361     | Tidak valid |
| 4.       | 0.7739     | 0,361     | Valid       |

| No. Item | “r” hitung | “r” tabel | Keterangan  |
|----------|------------|-----------|-------------|
| 5.       | 0.5543     | 0,361     | Valid       |
| 6.       | -0.27      | 0,361     | Tidak valid |
| 7.       | 0.7739     | 0,361     | Valid       |
| 8.       | -0.52      | 0,361     | Tidak valid |
| 9.       | 0.159      | 0,361     | Tidak valid |
| 10.      | 0.7739     | 0,361     | Valid       |
| 11.      | 0.3843     | 0,361     | Valid       |
| 12.      | 0.7541     | 0,361     | Valid       |
| 13.      | -0.13      | 0,361     | Tidak valid |
| 14.      | 0.7541     | 0,361     | Valid       |
| 15.      | 0.5716     | 0,361     | Valid       |

Untuk keperluan uji validitas dan reliabilitas instrumen ini peneliti mengambil sampel sebanyak 30 siswa. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen terhadap 20 item soal variabel keaktifan belajar siswa, terdapat 15 item soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

**Tabel 3.8 Rekapitulasi Uji Validitas Item Angket Keaktifan Belajar Siswa**

| No. Item | “r” hitung | “r” tabel | Keterangan |
|----------|------------|-----------|------------|
| 1.       | 0.88464    | 0,361     | Valid      |
| 2.       | 0.88464    | 0,361     | Valid      |

| No. Item | “r” hitung | “r” tabel | Keterangan  |
|----------|------------|-----------|-------------|
| 3.       | 0.01737    | 0,361     | Tidak valid |
| 4.       | 0.88464    | 0,361     | Valid       |
| 5.       | 0.88464    | 0,361     | Valid       |
| 6.       | 0.27018    | 0,361     | Tidak valid |
| 7.       | 0.88464    | 0,361     | Valid       |
| 8.       | 0.80846    | 0,361     | Valid       |
| 9.       | 0.24073    | 0,361     | Tidak valid |
| 10.      | 0.65833    | 0,361     | Valid       |
| 11.      | 0.80846    | 0,361     | Valid       |
| 12.      | 0.39819    | 0,361     | Tidak valid |
| 13.      | 0.80846    | 0,361     | Valid       |
| 14.      | 0.80846    | 0,361     | Valid       |
| 15.      | 0.80846    | 0,361     | Valid       |
| 16.      | 0.43522    | 0,361     | Valid       |
| 17.      | -0.37042   | 0,361     | Tidak valid |
| 18.      | 0.80846    | 0,361     | Valid       |
| 19.      | 0.80846    | 0,361     | Valid       |
| 20.      | 0.39038    | 0,361     | Valid       |

## b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*).<sup>74</sup> Ide pokok dalam konsep *reliability* adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran akan dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah.

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen, dalam hal ini kuesioner, dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama. Uji reliabilitas untuk alternatif jawaban lebih dari dua menggunakan uji *cronbach's alpha*, yang nilainya akan dibandingkan dengan nilai koefisien reliabilitas minimal yang dapat diterima. Reliabilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima, dan lebih dari 0.8 adalah baik. Jika nilai *cronbach's alpha* > 0.6, maka instrumen penelitian reliabel. Jika nilai *cronbach's alpha* < 0.6, maka instrumen penelitian tidak reliabel. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk memperoleh keterandalan, sehingga instrumen tersebut dapat dipercaya atau handal. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach*, sebagai berikut:<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Saifudin, Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), 4.

<sup>75</sup> Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 239.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas tes

$k$  : Banyaknya butir item

$1$  : Bilangan konstanta

$\sum \sigma_i^2$  : Total jumlah varian

$\sigma_t^2$  : Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

Uji reliabilitas item dilakukan dengan menggunakan SPSS akan terlihat dari *cronbach's alpha* untuk reliabilitas keseluruhan item dalam satu variabel.

Adapun hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Variabel Kreativitas Guru (X-1)**

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Item |
|------------------|-----------|
| .899             | 21        |

Berdasarkan pengujian *reliability statistis* di atas, nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,899 yang berarti bahwa konstruk pernyataan yang merupakan dimensi variabel kreativitas guru (X1) adalah reliabel, karena angka *cronbach's alpha* 0,899 > dari 0,60.

**Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Variabel Interaksi Teman Sebaya (X-2)**

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Item |
|------------------|-----------|
| .891             | 10        |

Berdasarkan pengujian *reliability statistics* di atas, nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,891 yang berarti bahwa konstruk pernyataan yang merupakan dimensi variabel interaksi teman sebaya (X2) adalah reliabel, karena angka *cronbach's alpha* 0,891 > dari 0,60.

**Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Variabel Keaktifan Belajar Siswa (Y)**

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Item |
|------------------|-----------|
| .956             | 15        |

Berdasarkan pengujian *reliability statistics* di atas, nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,956 yang berarti bahwa konstruk pernyataan yang merupakan dimensi variabel keaktifan belajar siswa (Y) adalah reliabel, karena angka *cronbach's alpha* 0,956 > dari 0,60.

## 2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### a. Uji Normalitas

Untuk menghindari kesalahan dalam penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal sempurna) maka dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan rumus uji *Kolmogorof-Smirnov*. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan SPSS versi 26. Apabila jumlah perhitungan > 0,05 maka dinyatakan

distribusi normal, sebaliknya jika jumlah perhitungan  $< 0,05$  maka dinyatakan distribusi tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi. Digunakan pada analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linier ganda.<sup>76</sup> Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel y dan variabel x mempunyai hubungan linier. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS 26. Apabila  $P\text{-value} > \alpha$  maka  $H_0$  diterima sehingga dinyatakan linier, sebaliknya jika  $P\text{-value} < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak sehingga dinyatakan tidak linier.

c. Uji Multikolinieritas

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah tiap-tiap variabel bebas saling berhubungan secara linier. Jika seluruh variabel bebas berkorelasi kuat berarti terjadi multikolinieritas.<sup>77</sup> Model regresi yang baik selayaknya tidak terjadi multikolinieritas di antara variabel bebas (independen) dalam suatu model regresi dapat dilakukan dengan berbagai rumus, yakni uji Klein, VIF (*Variance Inflation Factor*) dan CI (*Condition Index*).<sup>78</sup> Pengujian multikolinieritas dalam penelitian ini menggunakan rumus VIF dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS 26. Apabila nilai VIF suatu variabel lebih dari 10 maka terdapat masalah multikolinieritas pada variabel, dan sebaliknya apabila nilai VIF kurang dari 10 maka tidak terdapat masalah multikolinieritas pada variabel.<sup>79</sup>

---

<sup>76</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 55.

<sup>77</sup> Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006), 92.

<sup>78</sup> Yuni Prihadi Utomo, *Eksplorasi Data Dan Analisis Regresi Dengan SPSS* (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Press, 2007), 161.

<sup>79</sup> Yuni Prihadi Utomo, *Eksplorasi Data Dan Analisis Regresi Dengan SPSS*, 162.

d. Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik selayaknya tidak terjadi multikolinieritas. Terdapat tiga metode yang dapat digunakan untuk uji heterokedastisitas yaitu uji *Rank Spearman*, uji *Park*, dan uji *White*.<sup>80</sup> Uji Heterokedastisitas ini dihitung menggunakan bantuan SPSS versi 26. Apabila nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima sehingga tidak terjadi masalah Heterokedastisitas, sebaliknya apabila nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak artinya terjadi masalah Heterokedastisitas.<sup>81</sup>

e. Uji Regresi Linier Sederhana

Teknik analisis data untuk menjawab rumusan nomor 1 dan 2 menggunakan rumus regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 26. Regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.<sup>82</sup> Apabila nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi). Apabila nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi).

f. Uji Regresi Linier Ganda dengan 2 Variabel Bebas

Untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 menggunakan rumus regresi linier ganda dengan bantuan SPSS versi 26. Regresi linier ganda digunakan untuk

---

<sup>80</sup> Ibid., 171.

<sup>81</sup> Ibid., 176.

<sup>82</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 122.

mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel independen.<sup>83</sup> Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi). Apabila nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi).



---

<sup>83</sup> Ibid.,122.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat MAN 2 Ngawi

Peristiwa penting yang merupakan tonggak sejarah bagi perkembangan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Paron Ngawi, dimulai pada tanggal 1 Januari 1969 dengan ditandai dibukanya pendaftaran siswa baru MA PSM MAN Paron berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI pada tanggal 29 September 1970 nomor: 231/70 MA PSM Paron. Yang berstatus swasta tersebut berubah menjadi negeri dengan nama Madrasah Aliyah Agama Islam Negeri (MAAIN) Paron Ngawi yang dalam perjalanan dan perkembangannya sekarang dikenal dengan nama MAN Paron Ngawi dan sekarang telah berubah menjadi MAN 2 Ngawi.

Selama rentang waktu 41 tahun Madrasah ini telah berkali-kali mengalami pergantian kepemimpinan yaitu:

- a. Bapak H. Ahmed Sudiyanto (tahun 1970-1972)
- b. Bapak Maliki (tahun 1972-1974)
- c. Bapak H. I'rob Syafawi (tahun 1974-1990)
- d. Bapak Sunyoto, B.A (tahun 1990-1995)
- e. Bapak Sjuhud (tahun 1995-1998)
- f. Bapak Fadelan Sjamsiadi (tahun 1999-2000)
- g. Bapak Darus (tahun 2000-2008)
- h. Bapak Mahfudzi, M.Ag (tahun 2008-2009)
- i. Bapak Suyadi, M. Ag (tahun 2009-2011)

- j. Bapak Muljono, M. Ag (tahun 2011-2012)
- k. Bapak Zarkasi, S. Pd (tahun 2012-2013)
- l. Bapak Abdul Choliq, M.Pd (tahun 2013-2016)
- m. Bapak Drs. Sugeng Wiyono, M. Pd (tahun 2016-sekarang)

Dari tahun ke tahun peningkatan kinerja MAN 2 Ngawi terus diupayakan, hal ini dilihat dengan indikasi sebagai berikut:

- a. Penyedia fasilitas kerja yang memadai.
- b. Peneladanan normative setiap warga madrasah.
- c. Penciptaan suasana kerja yang sehat, sejuk dan nyaman.
- d. Pelatihan kompetensi guru dan staf tata usaha.
- e. Pendidikan keterampilan siswa

## **2. Letak Geografis MAN 2 Ngawi**

MAN 2 Ngawi adalah salah satu lembaga pendidikan formal di Kabupaten Ngawi yang berlokasi di Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi tepatnya Jalan Raya Paron No 2, Kenaiban, Paron, Kec. Paron, Kab Ngawi, Jawa Timur 63253. Kondisi lingkungan sekolah sebelah timur jalan raya paron, sebelah selatan berbatasan dengan rumah penduduk, sebelah utara berbatasan dengan perkebunan.

## **3. Visi, Misi dan Tujuan MAN 2 Ngawi**

Visi, misi dan tujuan MAN 2 Ngawi antara lain sebagai berikut:

### **a. Visi Sekolah**

Islami, Berprestasi dan Mandiri.

## **b. Misi Sekolah**

- 1) Keimanan dan Ketaqwaan
- 2) Belajar
- 3) Pribadi yang utuh
- 4) Peduli
- 5) Lingkungan
- 6) Kemandirian

## **c. Tujuan Sekolah**

- 1) Menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan dan keterampilan menejeral dan mampu mengembangkan diri menjadi praktisi yang profesional, memiliki kepekaan, kemampuan menganalisis dan inovasi yang tinggi untuk menjadi problem solver bagi masyarakat dengan tetap dalam bingkai agama.
- 2) Menghasilkan lulusan yang mempunyai kepekaan agama dalam menangkap fenomena-fenomena social, menganalisis, memecahkan persoalan secara rasional, strategis dan etis sesuai dengan bidangnya. Dengan meningkatkan SDM (Guru, Siswa, Administratif, Alumnus) pada kemampuan *software*, *hardware* dan *brainware* serta keterampilan praktis dalam bidang social dan teknik.

## **4. Struktur Organisasi MAN 2 Ngawi**

Struktur organisasi MAN 2 Ngawi adalah struktur organisasi sekolah yang secara umum mengikuti aturan Kementrian Agama yang dikembangkan MAN 2 Ngawi juga memperhatikan pada aturan yang ditetapkan. Bagan struktur organisasi MAN 2 Ngawi (Terlampir).

## **5. Keadaan Guru dan Siswa MAN 2 Ngawi**

### **a. Keadaan Guru**

Jumlah guru mata pelajaran di MAN 2 Ngawi adalah 43 yang terdiri dari 32 guru tetap (PNS) dan 11 guru tidak tetap (GTT). Jumlah pegawai tetap (negeri) dan pegawai tidak tetap non guru di MAN 2 Ngawi ada 13 yang terdiri dari 4 guru tetap (PNS) dan 9 guru terdiri dari guru tidak tetap (GTT)

### **b. Keadaan Siswa**

Jumlah siswa MAN 2 Ngawi tahun pelajaran 2019/2020 adalah 621 siswa yang terdiri dari 197 siswa kelas X, 203 siswa kelas XI dan 221 siswa kelas XII. Masing-masing kelas terdiri dari 25-30 siswa dan setiap siswa terdiri dari 3 rombongan kelas IPA, 3 rombongan kelas IPS dan 1 rombongan kelas Agama.

## **B. Deskripsi Data**

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket. Data tersebut meliputi data kreativitas guru, interaksi teman sebaya dan keaktifan belajar siswa. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel dari anggota kelas X di MAN 2 Ngawi tahun ajaran 2020/2021 dengan keseluruhan populasi sebanyak 197 siswa dan dengan jumlah responden sebanyak 70 responden.

Maksud dari deskripsi data dalam pembahasan ini, yaitu untuk memberikan gambaran sejumlah data hasil penskoran tes yang telah diajukan pada anggota kelas X di MAN 2 Ngawi sesuai dengan kisi-kisi instrumen yang telah ditetapkan. Deskripsi data tersebut diuraikan sebagai berikut:

## 1. Kreativitas Guru

Data tentang kreativitas guru diperoleh melalui angket yang terdiri dari 21 item pernyataan. Skor jawaban angket tersebut berupa angka-angka yang diinterpretasikan, sehingga mudah dipahami. Adapun sistem penyekoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan skala *Likert*. Adapun hasil skor kreativitas guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Skor Jawaban Angket Kreativitas Guru

| No  | Nilai Angket | Frekuensi (F) | Prosentase |
|-----|--------------|---------------|------------|
| 1.  | 43           | 1             | 1.428571%  |
| 2.  | 45           | 1             | 1.428571%  |
| 3.  | 47           | 1             | 1.428571%  |
| 4.  | 48           | 3             | 4.285714%  |
| 5.  | 49           | 1             | 1.428571%  |
| 6.  | 50           | 7             | 10%        |
| 7.  | 51           | 2             | 2.857143%  |
| 8.  | 52           | 5             | 7.142857%  |
| 9.  | 53           | 4             | 5.714286%  |
| 10. | 54           | 6             | 8.571429%  |
| 11. | 55           | 8             | 11.42857%  |
| 12. | 56           | 6             | 8.571429%  |
| 13. | 57           | 3             | 4.285714%  |
| 14. | 58           | 5             | 7.142857%  |
| 15. | 59           | 3             | 4.285714%  |

|        |    |    |           |
|--------|----|----|-----------|
| 16.    | 60 | 5  | 7.142857% |
| 17.    | 61 | 4  | 5.714286% |
| 18.    | 62 | 3  | 4.285714% |
| 19.    | 63 | 2  | 2.857143% |
| Jumlah |    | 70 | 100%      |

Dari tabel di atas dapat diperoleh data tentang kreativitas guru, nilai tertinggi dari kreativitas guru adalah 63 poin dengan frekuensi 2 orang dan nilai terendah adalah 43 poin dengan frekuensi 1 orang. Adapun secara terperinci penskoran jawaban angket dari responden dapat dilihat pada lampiran.

Untuk menentukan kategori kreativitas guru pada kategori baik, cukup dan kurang. Patokan yang digunakan untuk menentukan ranking atas, tengah, dan bawah adalah dengan cara mencari mean dan standar deviasi, dengan menggunakan tabel penolong sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Data Perhitungan Rata-Rata Dan Standar Deviasi**

**Kreativitas Guru**

| No | $X_1$ | F | $FX_1$ | $X_1^2$ | $FX_1^2$ |
|----|-------|---|--------|---------|----------|
| 1. | 43    | 1 | 43     | 1849    | 1849     |
| 2. | 45    | 1 | 45     | 2025    | 2025     |
| 3. | 47    | 1 | 47     | 2209    | 2209     |
| 4. | 48    | 3 | 144    | 2304    | 6912     |
| 5. | 49    | 1 | 49     | 2401    | 2401     |
| 6. | 50    | 7 | 350    | 2500    | 17500    |
| 7. | 51    | 2 | 102    | 2601    | 5202     |

|        |    |    |      |       |        |
|--------|----|----|------|-------|--------|
| 8.     | 52 | 5  | 260  | 2704  | 13520  |
| 9.     | 53 | 4  | 212  | 2809  | 11236  |
| 10.    | 54 | 6  | 326  | 2916  | 17496  |
| 11.    | 55 | 8  | 440  | 3025  | 24200  |
| 12.    | 56 | 6  | 336  | 3136  | 18816  |
| 13.    | 57 | 3  | 171  | 3249  | 9747   |
| 14.    | 58 | 5  | 290  | 3364  | 16820  |
| 15.    | 59 | 3  | 177  | 3481  | 10443  |
| 16.    | 60 | 5  | 300  | 3600  | 18000  |
| 17.    | 61 | 4  | 244  | 3721  | 14884  |
| 18.    | 62 | 3  | 186  | 3844  | 11532  |
| 19.    | 63 | 2  | 126  | 3969  | 7938   |
| Jumlah |    | 70 | 3848 | 55707 | 212730 |

Dari data di atas, kemudian dicari mean dan standar deviasinya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari mean dari variabel  $X_1$

$$\begin{aligned}
 M_{X_1} &= \frac{\sum f}{N} \\
 &= \frac{3848}{70} \\
 &= 54,971
 \end{aligned}$$

- b. Mencari standar deviasi dari variabel  $X_1$

$$\begin{aligned}
SD_{x_1} &= \sqrt{\frac{\sum f^2}{N} - \left(\frac{\sum f}{N}\right)^2} \\
&= \sqrt{\frac{212730}{70} - \left(\frac{3848}{70}\right)^2} \\
&= \sqrt{3,039 - 3,021} \\
&= \sqrt{18} \\
&= 4,242
\end{aligned}$$

Dari hasil di atas dapat diketahui  $M_{x_1} = 54,971$  dan  $SD_{x_1} = 4,242$  untuk menentukan kategori kreativitas guru baik, cukup, kurang, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari  $M_{x_1} + 1 \cdot SD_{x_1}$  adalah kreativitas guru termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari  $M_{x_1} - 1 \cdot SD_{x_1}$  adalah kreativitas guru termasuk kategori cukup.
- Dan skor antara  $M_{x_1} - 1 \cdot SD_{x_1}$  sampai dengan  $M_{x_1} + 1 \cdot SD_{x_1}$  adalah kreativitas guru termasuk kategori kurang.

$$\begin{aligned}
M_{x_1} + 1 \cdot SD_{x_1} &= 54,971 + 1 (4,242) \\
&= 59,213 \\
&= 59 \text{ (dibulatkan)}
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
M_{x_1} - 1 \cdot SD_{x_1} &= 54,971 - 1 (4,242) \\
&= 50,729 \\
&= 51 \text{ (dibulatkan)}
\end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa skor lebih dari 59 dikategorikan kreativitas guru baik, sedangkan skor 59-51 dikategorikan kreativitas guru sedang dan skor kurang dari 51 dikategorikan kreativitas guru kurang.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang kategori kreativitas guru dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Kategori Kreativitas Guru**

| No.    | Nilai | Frekuensi | Prosentase | Kategori |
|--------|-------|-----------|------------|----------|
| 1.     | >59   | 17        | 24,285%    | Baik     |
| 2.     | 51-59 | 39        | 55,714%    | Cukup    |
| 3.     | <51   | 14        | 20%        | Kurang   |
| Jumlah |       | 70        | 100%       |          |

Dari tingkatan tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan kreativitas guru dalam kategori baik dengan frekuensi 17 responden (24,285%), kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 39 responden (55,714%) dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 14 responden (20%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa kreativitas guru adalah cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan prosentasenya 55,714%.

## **2. Interaksi Teman Sebaya**

Data tentang interaksi teman sebaya diperoleh melalui angket yang terdiri dari 10 item pernyataan. Skor jawaban angket tersebut berupa angka-angka yang diinterpretasikan, sehingga mudah dipahami. Adapun sistem penyekoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan skala *likert*.

Adapun hasil skor interaksi teman sebaya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Skor Jawaban Angket Interaksi Teman Sebaya**

| <b>No</b>     | <b>Nilai Angket</b> | <b>Frekuensi (F)</b> | <b>Prosentase</b> |
|---------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| 1.            | 40                  | 1                    | 1,428%            |
| 2.            | 39                  | 3                    | 4,285%            |
| 3.            | 38                  | 2                    | 2,857%            |
| 4.            | 37                  | 6                    | 8,571%            |
| 5.            | 36                  | 5                    | 7,142%            |
| 6.            | 35                  | 3                    | 4,285%            |
| 7.            | 34                  | 7                    | 10%               |
| 8.            | 33                  | 10                   | 14,285%           |
| 9.            | 32                  | 9                    | 12,857%           |
| 10.           | 31                  | 6                    | 8,571%            |
| 11.           | 30                  | 6                    | 8,571%            |
| 12.           | 29                  | 4                    | 5,714%            |
| 13.           | 28                  | 3                    | 4,285%            |
| 14.           | 27                  | 2                    | 2,857%            |
| 15.           | 26                  | 2                    | 2,857%            |
| 16.           | 25                  | 1                    | 1,428%            |
| <b>Jumlah</b> |                     | <b>70</b>            | <b>100%</b>       |

Dari tabel di atas dapat diperoleh data tentang interaksi teman sebaya, nilai tertinggi dari interaksi teman sebaya adalah 40 poin dengan frekuensi 1 orang dan nilai terendah adalah 25 poin dengan frekuensi 1 orang. Adapun secara terperinci penskoran jawaban angket dari responden dapat dilihat pada lampiran.

Untuk menentukan kategori interaksi teman sebaya pada kategori baik, cukup dan kurang. Patokan yang digunakan untuk menentukan ranking atas, tengah, dan bawah adalah dengan cara mencari mean dan standar deviasi, dengan menggunakan tabel penolong sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Data Perhitungan Rata-Rata Dan Standar Deviasi**

**Interaksi Teman Sebaya**

| No  | $X_2$ | F  | $FX_2$ | $X_2^2$ | $FX_2^2$ |
|-----|-------|----|--------|---------|----------|
| 1.  | 40    | 1  | 40     | 1600    | 1600     |
| 2.  | 39    | 3  | 117    | 1521    | 4563     |
| 3.  | 38    | 2  | 76     | 1444    | 2888     |
| 4.  | 37    | 6  | 222    | 1369    | 8214     |
| 5.  | 36    | 5  | 180    | 1296    | 6480     |
| 6.  | 35    | 3  | 105    | 1225    | 3676     |
| 7.  | 34    | 7  | 238    | 1156    | 8092     |
| 8.  | 33    | 10 | 330    | 1089    | 10890    |
| 9.  | 32    | 9  | 288    | 1024    | 9216     |
| 10. | 31    | 6  | 186    | 961     | 5766     |
| 11. | 30    | 6  | 180    | 900     | 5400     |
| 12. | 29    | 4  | 116    | 841     | 3364     |
| 13. | 28    | 3  | 84     | 784     | 2352     |
| 14. | 27    | 2  | 54     | 729     | 1458     |
| 15. | 26    | 2  | 52     | 676     | 1352     |
| 16. | 25    | 1  | 25     | 625     | 625      |

|        |    |      |       |       |
|--------|----|------|-------|-------|
| Jumlah | 70 | 2293 | 17240 | 75936 |
|--------|----|------|-------|-------|

Dari data di atas, kemudian dicari mean dan standar deviasinya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari mean dari variabel  $x_2$

$$\begin{aligned} M_{x_2} &= \left( \frac{\sum f_2 \cdot x_2}{N} \right) \\ &= \frac{2293}{70} \\ &= 32,757 \end{aligned}$$

- b. Mencari standar deviasi dari variabel  $x_2$

$$\begin{aligned} SD_{x_2} &= \sqrt{\frac{\sum f_2 \cdot x_2^2}{N} - \left( \frac{\sum f_2 \cdot x_2}{N} \right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{75.936}{70} - \left( \frac{2293}{70} \right)^2} \\ &= \sqrt{1,084 - 1,073} \\ &= \sqrt{11} \\ &= 3,316 \end{aligned}$$

Dari hasil di atas dapat diketahui  $M_{x_2} = 32,757$  dan  $SD_{x_2} = 3,316$  untuk menentukan kategori interaksi teman sebaya baik, cukup, kurang, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- a. Skor lebih dari  $M_{x_2} + 1 \cdot SD_{x_2}$  adalah interaksi teman sebaya termasuk kategori tinggi.
- b. Skor kurang dari  $M_{x_2} - 1 \cdot SD_{x_2}$  adalah interaksi teman sebaya termasuk kategori cukup.

- c. Dan skor antara  $M_{x_2} - 1. SD_{x_2}$  sampai dengan  $M_{x_2} + 1. SD_{x_2}$  adalah interaksi teman sebaya termasuk kategori kurang.

$$M_{x_2} + 1. SD_{x_2} = 32,757 + 1 (3,316)$$

$$= 36,073$$

$$= 36 \text{ (dibulatkan)}$$

$$M_{x_2} - 1. SD_{x_2} = 32,757 - 1 (3,316)$$

$$= 29,441$$

$$= 29 \text{ (dibulatkan)}$$

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa skor lebih dari 36 dikategorikan interaksi teman sebaya baik, sedangkan skor 36-29 dikategorikan interaksi teman sebaya sedang dan skor kurang dari 29 dikategorikan interaksi teman sebaya kurang.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang kategori interaksi teman sebaya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Kategori Interaksi Teman Sebaya**

| No.    | Nilai | Frekuensi | Prosentase | Kategori |
|--------|-------|-----------|------------|----------|
| 1.     | >36   | 17        | 24,285%    | Baik     |
| 2.     | 29-36 | 45        | 64,285%    | Cukup    |
| 3.     | <29   | 8         | 11,428%    | Kurang   |
| Jumlah |       | 70        | 100%       |          |

Dari tingkatan tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan interaksi teman sebaya dalam kategori baik dengan frekuensi 17 responden (24,285%), kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 45 responden (64,285%) dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 8 responden (11,428%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa interaksi teman sebaya adalah cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan prosentasenya 64,285%.

### 3. Keaktifan Belajar Siswa

Data tentang keaktifan belajar siswa diperoleh melalui angket yang terdiri dari 15 item pernyataan. Skor jawaban angket tersebut berupa angka-angka yang diinterpretasikan, sehingga mudah dipahami. Adapun sistem penyekoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan skala *likert*. Adapun hasil skor keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Skor Jawaban Angket Keaktifan Belajar Siswa**

| No | Nilai Angket | Frekuensi (F) | Prosentase |
|----|--------------|---------------|------------|
| 1. | 59           | 3             | 4,285%     |
| 2. | 58           | 4             | 5,714%     |
| 3. | 57           | 2             | 2,854%     |
| 4. | 56           | 5             | 7,142%     |
| 5. | 55           | 5             | 7,142%     |
| 6. | 54           | 5             | 7,142%     |
| 7. | 53           | 8             | 11,428%    |
| 8. | 52           | 5             | 7,142%     |
| 9. | 51           | 7             | 10%        |

| No     | Nilai Angket | Frekuensi (F) | Prosentase |
|--------|--------------|---------------|------------|
| 10.    | 50           | 11            | 15,714%    |
| 11.    | 49           | 6             | 8,571%     |
| 12.    | 48           | 4             | 5,714%     |
| 13.    | 47           | 3             | 4,285%     |
| 14.    | 46           | 2             | 2,857%     |
| Jumlah |              | 70            | 100%       |

Dari tabel di atas dapat diperoleh data tentang keaktifan belajar siswa, nilai tertinggi dari keaktifan belajar siswa adalah 59 poin dengan frekuensi 3 orang dan nilai terendah adalah 46 poin dengan frekuensi 2 orang. Adapun secara terperinci penskoran jawaban angket dari responden dapat dilihat pada lampiran.

Untuk menentukan kategori keaktifan belajar siswa pada kategori baik, cukup dan kurang. Patokan yang digunakan untuk menentukan ranking atas, tengah, dan bawah adalah dengan cara mencari mean dan standar deviasi, dengan menggunakan tabel penolong sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Data Perhitungan Rata-Rata Dan Standar Deviasi**

**Keaktifan Belajar Siswa**

| No | Y  | F | FY <sub>1</sub> | Y <sub>1</sub> <sup>2</sup> | FY <sub>1</sub> <sup>2</sup> |
|----|----|---|-----------------|-----------------------------|------------------------------|
| 1. | 59 | 3 | 177             | 3481                        | 10443                        |
| 2. | 58 | 4 | 232             | 3364                        | 13456                        |
| 3. | 57 | 2 | 114             | 3249                        | 6498                         |
| 4. | 56 | 5 | 280             | 3136                        | 15680                        |

| No     | Y  | F  | FY <sub>1</sub> | Y <sub>1</sub> <sup>2</sup> | FY <sub>1</sub> <sup>2</sup> |
|--------|----|----|-----------------|-----------------------------|------------------------------|
| 5.     | 55 | 5  | 275             | 3025                        | 15125                        |
| 6.     | 54 | 5  | 270             | 2916                        | 14580                        |
| 7.     | 53 | 8  | 424             | 2809                        | 22472                        |
| 8.     | 52 | 5  | 260             | 2704                        | 13520                        |
| 9.     | 51 | 7  | 357             | 2601                        | 18207                        |
| 10.    | 50 | 11 | 550             | 2500                        | 27500                        |
| 11.    | 49 | 6  | 294             | 2401                        | 14406                        |
| 12.    | 48 | 4  | 192             | 2304                        | 9216                         |
| 13.    | 47 | 3  | 141             | 2209                        | 6627                         |
| 14.    | 46 | 2  | 92              | 2116                        | 4232                         |
| Jumlah |    | 70 | 3658            | 38815                       | 191962                       |

Dari data di atas, kemudian dicari mean dan standar deviasinya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mencari mean dari variabel y

$$M_{y1} = \frac{\sum fy}{N}$$

$$= \frac{3658}{70}$$

$$= 52,257$$

b. Mencari standar deviasi dari variabel y

$$\begin{aligned}SD_{y1} &= \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N} - \left(\frac{\sum fy}{N}\right)^2} \\&= \sqrt{\frac{191962}{70} - \left(\frac{3659}{70}\right)^2} \\&= \sqrt{2,742 - 2,730} \\&= \sqrt{12} \\&= 3,464\end{aligned}$$

Dari hasil di atas dapat diketahui  $M_y = 52,257$  dan  $SD_y = 3,464$  untuk menentukan keaktifan belajar siswa baik, cukup, kurang, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari  $M_y + 1 \cdot SD_y$  adalah keaktifan belajar siswa termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari  $M_y - 1 \cdot SD_y$  adalah keaktifan belajar siswa termasuk kategori cukup.
- Dan skor antara  $M_y - 1 \cdot SD_y$  sampai dengan  $M_y + 1 \cdot SD_y$  adalah keaktifan belajar siswa termasuk kategori kurang.

$$\begin{aligned}M_y + 1 \cdot SD_y &= 52,257 + 1 (3,464) \\&= 55,7 \text{ (dibulatkan)} \\&= 56\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}M_y - 1 \cdot SD_y &= 52,257 - 1 (3,464) \\&= 48,793 \\&= 49 \text{ (dibulatkan)}\end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa skor lebih dari 56 dikategorikan keaktifan belajar siswa baik, sedangkan skor 56-49 dikategorikan keaktifan belajar siswa sedang dan skor kurang dari 49 dikategorikan keaktifan belajar siswa kurang.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang kategori keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9 Kategori Keaktifan Belajar Siswa**

| No.    | Nilai | Frekuensi | Prosentase | Kategori |
|--------|-------|-----------|------------|----------|
| 1.     | >56   | 14        | 20%        | Baik     |
| 2.     | 49-56 | 47        | 67,142%    | Cukup    |
| 3.     | <49   | 9         | 12,857%    | Kurang   |
| Jumlah |       | 70        | 100%       |          |

Dari tingkatan tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan keaktifan belajar siswa dalam kategori baik dengan frekuensi 14 responden (20%), kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 47 responden (67,142%) dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 9 responden (12,857%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan persentasenya 67,142%.

## C. Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan perhitungan untuk mengetahui pengaruh dari kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa, maka dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang

diteliti normal atau tidak. Ada beberapa rumus yang dapat digunakan untuk uji normalitas data, yakni dengan rumus Lilifors, Kolmogorov-Smirnov dan Chi Square.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan SPSS versi 26. Apabila jumlah perhitungan  $> 0,05$  maka dinyatakan distribusi normal, sebaliknya jika jumlah perhitungan  $< 0,05$  maka dinyatakan distribusi tidak normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas**

| Variabel               | Kriteria Pengujian Ho   |                    | Keputusan  | Keterangan           |
|------------------------|-------------------------|--------------------|------------|----------------------|
|                        | Asymp.sig<br>(2-tailed) | L <sub>tabel</sub> |            |                      |
| Kreativitas Guru       | 0,200                   | 0,05               | Ho ditolak | Berdistribusi normal |
| Interaksi Teman Sebaya | 0,200                   | 0,05               | Ho ditolak | Berdistribusi normal |
| Keaktifan Belajar      | 0,058                   | 0,05               | Ho ditolak | Berdistribusi normal |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui masing-masing variabel memiliki  $L_{maksimum} > L_{tabel}$  0,05 sehingga Ho ditolak, artinya masing-masing variabel berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat secara terperinci pada lampiran.

## 2. Uji Linieritas

Sebelum melakukan perhitungan untuk mengetahui pengaruh dari kreativitas dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa, maka dilakukan uji linieritas data terlebih dahulu. Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui apakah antara

variabel X dan variabel Y mempunyai hubungan linier. Pengujian linieritas dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. *P-value* ditunjukkan Sig. Pada *Deviation from linearity*. Sedangkan = tingkat signifikansi yang dipilih adalah 0,05. Pada output SPSS apabila *P-value* > maka  $H_0$  diterima sehingga dinyatakan linier. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.11 Hasil Uji Linieritas**

| <b>Uji Linieritas</b>                              | <b>P-value</b> |      | <b>Keputusan</b> | <b>Kesimpulan</b> |
|--|----------------|------|------------------|-------------------|
| Kreativitas Guru dan Keaktifan Belajar Siswa       | 0,717          | 0,05 | Ho diterima      | Linier            |
| Interaksi Teman Sebaya dan Keaktifan Belajar Siswa | 0,228          | 0,05 | Ho diterima      | Linier            |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui masing-masing sampel memiliki *P-value* > sehingga  $H_0$  diterima. Ini berarti hubungan antara  $X_1$  (Kreativitas Guru) dengan Y (Keaktifan belajar) dan antara  $X_2$  (Interaksi teman sebaya) dengan Y (Keaktifan belajar) termasuk memiliki hubungan yang linier. Adapun perhitungan uji linieritas dapat dilihat secara terperinci pada lampiran.

### 3. Uji Multikolinieritas

Sebelum melakukan perhitungan untuk mengetahui pengaruh dari kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar, maka dilakukan uji multikolinieritas data terlebih dahulu. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah tiap-tiap variabel bebas saling berhubungan secara linier. Model regresi yang baik selayaknya terjadi multikolinieritas.

Dalam penelitian ini digunakan rumus VIF dan dihitung dengan bantuan SPSS 26. Apabila VIF suatu variabel lebih dari 10 maka terdapat masalah multikolinieritas pada variabel, dan sebaliknya apabila nilai VIF kurang dari 10 maka tidak terdapat masalah multikolinieritas pada variabel. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.12 Hasil Uji Multikolinieritas**

| <b>Uji Multikolinieritas</b> | <b>VIF</b> | <b>Keputusan</b> | <b>Kesimpulan</b>               |
|------------------------------|------------|------------------|---------------------------------|
| Kreativitas Guru             | 1,057      | $1,057 < 10$     | Tidak Terjadi Multikolinieritas |
| Interaksi Teman Sebaya       | 1,057      | $1,057 < 10$     | Tidak Terjadi Multikolinieritas |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui masing-masing variabel memiliki nilai  $VIF < 10$  maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah multikolinieritas. Adapun perhitungan uji multikolinieritas dapat dilihat secara terperinci pada lampiran.

#### **4. Uji Heteroskedastisitas**

Sebelum melakukan perhitungan untuk mengetahui pengaruh dari kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar, maka dilakukan uji heteroskedastisitas data terlebih dahulu. Pengujian ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residualsatu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik selayaknya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Dalam penelitian ini uji heteroskedastisitas dilakukan dengan cara *rank spearman*. Uji heteroskedastisitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Apabila nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima sehingga tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, sebaliknya apabila nilai

signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak artinya terjadi masalah heteroskedastisitas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.13 Hasil Uji Heteroskedastisitas**

| <b>Uji Heteroskedastisitas</b> | <b>Rank Spearman</b> | <b>Keputusan</b> | <b>Kesimpulan</b>                 |
|--------------------------------|----------------------|------------------|-----------------------------------|
| Kreativitas Guru               | 0,955                | $0,955 > 0,05$   | Tidak Terjadi Heteroskedastisitas |
| Interaksi Teman Sebaya         | 0,687                | $0,687 > 0,05$   | Tidak Terjadi Heteroskedastisitas |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui masing-masing variabel kreativitas guru memiliki nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman*  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Adapun perhitungan uji heteroskedastisitas dapat dilihat secara terperinci pada lampiran.

## **5. Pengujian Hipotesis Penelitian**

### **a. Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi**

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa, maka dapat diuji dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.<sup>84</sup> Dalam penelitian ini digunakan analisis regresi linier sederhana dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26.

<sup>84</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 122.

**Tabel 4.14 Tabel Coefficients Kreativitas Guru Terhadap Keaktifan Belajar**

**COEFFICIENTS<sup>a</sup>**

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | Unstandardized Coefficients | T     | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|-----------------------------|-------|------|
|              | B                           | Std. Error | Beta                        |       |      |
| 1 (Constant) | 20.858                      | 5.992      |                             | 3.481 | .001 |
| Kreativitas  | .353                        | .101       | .389                        | 3.479 | .001 |

a. Dependent Variable: keaktifan

Berdasarkan tabel coefficients di atas diperoleh model regresi linier sederhana sebagai berikut:  $=20,858 + 0,353$ . Dan berdasarkan persamaan garis regresi tersebut apabila variabel  $x_1$  naik satu poin sebesar 0,353 maka variabel naik satu poin sebesar 0,353.

**Tabel 4.15 Tabel anova Kreativitas Guru Terhadap Keaktifan Belajar**

**ANOVA<sup>b</sup>**

| Model        | Sum of Squares | Df | Mean Square | F      | Sig.              |
|--------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 Regression | 292.576        | 1  | 292.576     | 12.100 | .001 <sup>b</sup> |
| Residual     | 1644.224       | 68 | 24.180      |        |                   |
| Total        | 1938.800       | 69 |             |        |                   |

a. Dependent Variable: keaktifan

b. Predictors: (Constant), kreativitas

Berdasarkan tabel anova di atas dapat diketahui nilai  $F_{hitung} = 12,100$  dengan taraf signifikansi 0,001 dan  $F_{tabel} = (1:n-2)$ , berarti (1: 68) dengan taraf signifikansi 0,05% maka diperoleh  $F_{tabel} = 3,98$ . Jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan taraf signifikansi  $(0,001) < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

**Tabel 4.16 Tabel Model Summary Kreativitas Guru Terhadap Keaktifan Belajar  
MODEL SUMMARY<sup>b</sup>**

| Model | R    | R Square | Adjusted Square | Std. Error of The Estimate |
|-------|------|----------|-----------------|----------------------------|
| 1     | .389 | .151     | .139            | 4.917                      |

a. Predictors: (Constant), kreativitas

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar 0,389 dan dijelaskan besar prosentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil penguadratan R. Dari hasil koefisien R<sup>2</sup>diperoleh sebesar 0,151 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X Man 2 Ngawi sebesar 15,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel lain. Untuk mengetahui hasil perhitungan secara terperinci dapat melihat pada lampiran.

**b. Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi**

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa, maka dapat diuji dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.<sup>85</sup> Dalam penelitian ini digunakan analisis regresi linier sederhana dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26.

---

<sup>85</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 122.

**Tabel 4.17 Tabel Coefficients Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar  
COEFICIENTS<sup>a</sup>**

| Model           | Unstandardized Coefficients |            | Unstandardized Coefficients | T     | Sig. |
|-----------------|-----------------------------|------------|-----------------------------|-------|------|
|                 | B                           | Std. Error | Beta                        |       |      |
| 1<br>(Constant) | 34.309                      | 4.326      |                             | 7.931 | .000 |
| Interaksi       | .475                        | .131       | .401                        | 3.614 | .001 |

a. Dependent Variable: keaktifan

Berdasarkan tabel coefficients di atas diperoleh model regresi linier sederhana sebagai berikut:  $= 34,8309 + 0,475x_2$ . Dan berdasarkan persamaan garis regresi tersebut apabila variabel  $x_2$  naik satu poin sebesar 0,475 maka variabel naik satu poin sebesar 0,475.

**Tabel 4.18 Tabel Anova Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar  
ANOVA<sup>b</sup>**

| Model        | Sum of Squares | Df | Mean Square | F      | Sig.              |
|--------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 Regression | 185.383        | 1  | 185.383     | 13.061 | .001 <sup>b</sup> |
| Residual     | 965.189        | 68 | 14.194      |        |                   |
| Total        | 1150.571       | 69 |             |        |                   |

- a. Dependent Variable: keaktifan  
b. Predictors: (Constant), interaksi

Berdasarkan tabel anova di atas dapat diketahui nilai  $F_{hitung} = 13,061$  dengan taraf signifikansi 0,001 dan  $F_{tabel} = (1:n-2)$ , berarti (1: 68) dengan taraf signifikansi 0,05% maka diperoleh  $F_{tabel} = 3,98$ . Jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan taraf signifikansi  $(0,001) < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa interaksi teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

**Tabel 4.19 Tabel Model Summary Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar  
MODEL SUMMARY<sup>b</sup>**

| Model | R    | R Square | Adjusted Square | Std. Error of The Estimate |
|-------|------|----------|-----------------|----------------------------|
| 1     | .401 | .161     | .149            | 3.767                      |

a. Predictors: (Constant), interaksi

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar 0,401 dan dijelaskan besar prosentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil penguadratan R. Dari hasil koefisien  $R^2$  diperoleh sebesar 0,161 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X Man 2 Ngawi sebesar 16,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel lain. Untuk mengetahui hasil perhitungan secara terperinci dapat melihat pada lampiran.

**c. Pengaruh Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi**

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa, maka dapat diuji dengan menggunakan analisis regresi linier ganda. Analisis regresi linier ganda digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel independen.<sup>86</sup> Dalam penelitian ini digunakan analisis regresi linier ganda dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26.

**Tabel 4.20 Tabel Coefficients Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar**

**COEFICIENTS<sup>b</sup>**

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | Unstandardized Coefficients | T     | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|-----------------------------|-------|------|
|              | B                           | Std. Error | Beta                        |       |      |
| 1 (Constant) | 17.077                      | 5.978      |                             | 2.857 | .006 |
| kreativitas  | .263                        | .104       | .289                        | 2.514 | .014 |
| Interaksi    | .321                        | .130       | .284                        | 2.470 | .016 |

a. Dependent Variable: keaktifan

<sup>86</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 122.

Berdasarkan tabel coefficients di atas diperoleh model regresi linier berganda sebagai berikut:  $= 17,077 + 0,263x_1 + 0,321x_2$ . Dan berdasarkan persamaan garis regresi tersebut apabila variabel  $x_1$  naik satu poin sebesar 0,263 maka variabel naik satu poin sebesar 0,263. Apabila variabel  $x_2$  naik satu poin sebesar 0,321 maka variabel naik satu poin sebesar 0,321.

**Tabel 4.21 Tabel Anova Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar**

**ANOVA<sup>b</sup>**

| Model        | Sum of Squares | Df | Mean Square | F     | Sig.              |
|--------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1 Regression | 429.835        | 2  | 214.918     | 9.555 | .000 <sup>b</sup> |
| Residual     | 1506.965       | 68 | 22.491      |       |                   |
| Total        | 1938.800       | 69 |             |       |                   |

- a. Dependent Variable: keaktifan  
 b. Predictors: (Constant), interaksi, kreativitas

Berdasarkan tabel anova di atas dapat diketahui nilai  $F_{hitung} = 9,555$  dengan taraf signifikansi 0,000 dan  $F_{tabel} = (1;n-2)$  berarti (1;68) dengan taraf signifikansi 0,05% maka diperoleh  $F_{tabel} = 3,13$ . Jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan taraf signifikansi (0,000) < 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dan interaksi temn sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

**Tabel 4.22 Tabel Model Summary Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar**

**MODEL SUMMARY<sup>b</sup>**

| Model | R    | R Square | Adjusted Square | Std. Error of The Estimate |
|-------|------|----------|-----------------|----------------------------|
| 1     | .471 | .222     | .199            | 4.74257                    |

- a. Predictors: (Constant), interaksi, kreativitas

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar 0,471 dan dijelaskan besar prosentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil penguadratan R. Dari hasil koefisien  $R^2$  diperoleh sebesar 0,222 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh kreativitas dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X di MAN 2 Ngawi sebesar 22,2% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Untuk mengetahui hasil perhitungan secara terperinci dapat melihat pada lampiran.

#### **D. Pembahasan dan Interpretasi**

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat keadaan sebenarnya mengenai pengaruh kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi, pengaruh interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi, serta pengaruh kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah kreativitas guru dan interaksi teman sebaya, sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah keaktifan belajar siswa. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dianalisis maka ditarik pembahasan sebagai berikut:

##### **1. Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi**

Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai kreativitas guru terhadap keaktifan belajar siswa diperoleh  $F_{hitung} (12,100) > F_{tabel} (3,98)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti kreativitas guru berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Besar koefisien determinasi ( $R^2$ ) 0,151 artinya kreativitas guru berpengaruh sebesar 15,1% terhadap keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil kesimpulan kategori skor kondisi kreativitas guru dapat dijelaskan bahwa hasil skor lebih dari 59 ada 17 responden dengan prosentase 24,285% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil skor antara 59-51 ada 39 responden dengan prosentase 55,714% yang termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan hasil skor kurang dari 51 ada 14 responden dengan prosentase 20% yang termasuk dalam kategori kurang. Sehingga, variabel kreativitas guru termasuk dalam kategori cukup dengan prosentase 55,714% dan frekuensi 39 responden. Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh semua guru. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar baru maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Kreativitas guru dalam mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, begitupun dengan keaktifan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan kreativitas guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, dinamis, tidak monoton dan mejenuhkan siswa sehingga siswa akan lebih bersemangat dan senang menerima pembelajaran.<sup>87</sup>

## 2. Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi

Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa diperoleh  $F_{hitung} (13,061) > F_{tabel} (3,98)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti interaksi teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap

---

<sup>87</sup> Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru* (Jakarta Timur: PT. Bestari Murni, 2010), 6.

keaktifan belajar siswa. Besar koefisien determinasi ( $R^2$ ) 0,161 artinya interaksi teman sebaya berpengaruh sebesar 16,1% terhadap keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil kesimpulan kategori skor kondisi interaksi teman sebaya dapat dijelaskan bahwa hasil skor lebih dari 36 ada 17 responden dengan prosentase 24,285% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil skor antara 36-29 ada 45 responden dengan prosentase 64,285% yang termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan hasil skor kurang dari 29 ada 8 responden dengan prosentase 11,428% yang termasuk dalam kategori kurang. Sehingga, variabel interaksi teman sebaya termasuk dalam kategori cukup dengan prosentase 64,285% dan frekuensi 45 responden. Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa interaksi teman sebaya berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Menurut Partowisastro dalam Ahmad Asrori interaksi teman sebaya merupakan kedekatan hubungan pergaulan kelompok teman sebaya serta hubungan antar individu atau anggota kelompok yang mencakup keterbukaan, kerjasama dan frekuensi hubungan.<sup>88</sup> Dalam proses belajar seseorang akan berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, baik siswa dengan guru, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan lingkungan. Dari kegiatan belajar ini seseorang akan memperoleh pengalaman tersendiri sebagai akibat dari interaksinya. Hubungan interaksi teman sebaya di sekolah yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar yang dapat meningkatkan keaktifan dan keefektifan belajar siswa.

---

<sup>88</sup> Ahmad Asrori, "Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta", Skripsi Fakultas Kedokteran UNS, 2009, 35.

### 3. Pengaruh Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi

Dari hasil perhitungan analisis regresi linier ganda mengenai kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa diperoleh  $F_{hitung} (9,555) > F_{tabel} (3,13)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti kreativitas guru dan interaksi teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Besar koefisien determinasi ( $R^2$ ) 0,222 artinya kreativitas guru dan interaksi teman sebaya berpengaruh sebesar 22,2% terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan 77,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil kesimpulan kategori skor kondisi keaktifan belajar siswa dalam kategori baik dengan frekuensi sebanyak 14 responden dengan prosentase 20%, dan dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 47 responden dengan prosentase 67,142% dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 9 responden dengan prosentase 12,857%. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah cukup dinyatakan dengan prosentase 67,142% dan frekuensi sebanyak 47 responden. Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru dan interaksi teman sebaya berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Menurut Mulyasa aktif merupakan keikutsertaan berpola, giat, dan lincah.<sup>89</sup> Dalam proses belajar mengajar, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh seorang pendidik, sehingga proses belajar mengajar yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Prinsip keaktifan dalam belajar ditegakkan dengan cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar karena pada dasarnya tidak ada belajar tanpa keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik

---

<sup>89</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*(Bandung: Rosda Karya, 2005), 43.

dalam belajar perlu mendapatkan perhatian. Keaktifan belajar yang dimiliki oleh peserta didik ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik secara optimal, baik secara intelektual, emosional ataupun fisik. Ketidaktepatan dalam pemilihan metode pembelajaran akan menyebabkan keaktifan belajar peserta didik menjadi tidak berkembang.<sup>90</sup> Sebaliknya pemilihan metode yang tepat maka siswa akan aktif dalam mengikuti proses kegiatan belajar. Dengan belajar yang aktif siswa akan bersemangat dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun indikator siswa yang aktif dapat dilihat dari sudut siswa seperti keinginan, keberanian dalam menampilkan minat dan keberanian dalam mengemukakan pendapat.<sup>91</sup> Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan aktif terlibat untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Anak tidak diharapkan pasif menerima layaknya gelas kosong yang menunggu untuk diisi. Siswa bukanlah gelas kosong yang pasif yang hanya menerima kucuran ceramah sang guru tentang pengetahuan atau informasi.<sup>92</sup>

---

<sup>90</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 8.

<sup>91</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 196.

<sup>92</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 77.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan yang diajukan dalam bab pendahuluan pada skripsi ini serta didukung oleh data hasil penelitian yang telah diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus “regresi linier sederhana dan regresi linier ganda” maka skripsi ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Kreativitas guru berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi diperoleh  $F_{hitung} (12,100) > F_{tabel} (3,98)$  sehingga  $H_0$  ditolak artinya kreativitas guru (X1) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa (Y) mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi. Kemudian diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) di atas, didapatkan nilai sebesar 15,1% dan sisanya 84,9% dipengaruhi oleh faktor lain.
2. Interaksi teman sebaya berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi diperoleh  $F_{hitung} (13,061) > F_{tabel} (3,98)$  sehingga  $H_0$  ditolak artinya interaksi teman sebaya (X2) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa (Y) mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi. Kemudian diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) di atas, didapatkan nilai sebesar 16,1% dan sisanya 83,9% dipengaruhi oleh faktor lain.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi diperoleh  $F_{hitung} (9,555) > F_{tabel} (3,13)$  sehingga  $H_0$  ditolak artinya kreativitas guru (X1) interaksi teman sebaya (X2) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa (Y) mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi. Kemudian diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) di atas, didapatkan nilai sebesar 22,2% dan sisanya 77,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

## B. Saran

Pada akhir skripsi ini penulis memberikan saran kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah khususnya guru PAI, guru berperan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru diharapkan dapat terus meningkatkan kreativitas dalam mengajar.
2. Bagi siswa, hendaknya mampu berinteraksi dengan baik dengan sesama teman ataupun guru di lingkungan sekolah, khususnya di dalam kelas maupun diluar kelas. Dan mampu berperan aktif dalam proses belajar mengajar selama di dalam kelas.
3. Bagi orang tua, hendaknya selalu membimbing dan mengawasi anak didiknya dalam belajar dan memberikan arahan yang positif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta Timur: PT. Bestari Murni, 2010.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Ahmadi, Abu. dan Supriyono, Widodo. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Anwar, Yesmil. *Sosiologi*. Bandung: PT Refika Aditama, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Asfandiyar, Andi Yudha. *Kenapa Guru Harus Aktif*. Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009.
- Asrori, Ahmad. *Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta*. Skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, 2009.
- Azwar, Saifudin. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
- Darajat, Zakiyah. et.al., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Fauzi, Monawati. Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa, *Pesona Dasar*2, November, 2018.
- Ghazali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2006.
- Hallaj, Yusuf Abu. *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif Atau Mati*. Surakarta: Al-Jadid, 2010.
- Jawas, Yazid bin Abdul Qadir. *Menuntut Ilmu Jalan Menuju Surga*. Jakarta: Pustaka At-taqwa, 2010.
- Jihan, Asep. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Muti Pressindo, 2010.
- Karwati, Euis. *Manajemen Kelas Guru profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Langgung, Hasan. *Kreatifitas dan Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Al Husna, 1991.

- Margono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Mulyana. *Rahasia Menjadi Guru Yang Hebat*. Jakarta: Gramedia, 2010.
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995.
- Munandar, *Kreatifitas dan Keterbukaan Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Ormrod, Jeanne Ellis. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh Dan Berkembang Edisi Keenam, terj.*, Wahyu Indianti, dkk. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Prahara, Erwin Yuda. *Materi Pendidikan Agama Islam*. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press, 2009.
- Rachmat Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Rohani, Ahmad. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Samana, A. *Profesionalisme Keguruan*. Yogyakarta: Kanisius, 1994.
- Santrock, Jhon W. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sriyono, *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru, 1989.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suyono. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti, 2015.
- Uno, Hamzah B. dan Muhammad, Nurdin. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- Utomo, Yuni Prihadi. *Eksporasi Data Dan Analisis Regresi Dengan SPSS*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Press, 2007.
- Widyaningrum, Retno. *Statistika Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015.
- Winarsunu, Tulus. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2002.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012.

Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*.  
Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.

