



Pengaruh Sarana Prasarana, Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

Asriadi¹, Herman², Bastiana³

Pendidikan IPS ke SD-An, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: adhy.pgsd@gmail.com

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh sarana prasarana terhadap hasil belajar; pengaruh sarana prasarana terhadap motivasi belajar; pengaruh sarana prasarana terhadap hasil belajar; pengaruh kreatifitas guru terhadap hasil belajar; pengaruh kreativitas guru terhadap motivasi belajar; pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar; pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar; dan hubungan antara sarana prasarana dengan kreativitas siswa di SDN Gunungsari II Makassar. Jenis penelitian kuantitatif deskriptif korelasional. Populasi adalah siswa SDN Gunungsari II Makassar sebanyak 118 siswa. Sampel 73 responden menggunakan rumus Krejcie dan Morgan. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data secara deskriptif, verikatif, analisis jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Sarana prasarana tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar; (2) Sarana prasarana berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa; (3) Sarana prasarana berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa; (4) Kreativitas guru tidak berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa; (5) Kreativitas guru tidak berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa; (6) Kreativitas guru berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa; (7) Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa; dan (8) Terdapat hubungan yang cukup kuat antara sarana prasarana dengan kreativitas guru di SDN Gunungsari II Makassar.

Kata Kunci: Sarana Prasarana , Kreativitas Guru, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract. The research aims to determine the effect of infrastructure on learning outcomes; the effect of infrastructure on learning motivation; the influence of infrastructure on learning outcomes; the influence of teacher creativity on learning outcomes; the effect of teacher creativity on learning motivation; the effect of teacher creativity on learning outcomes; the effect of learning motivation on learning outcomes; and the relationship between infrastructure and student creativity at SDN Gunungsari II Makassar. This type of descriptive correlational quantitative research. The population is students of SDN Gunungsari II Makassar as many as 118 students. A sample of 73 respondents used the Krejcie and Morgan formula. Collecting data using questionnaires and documentation. Data analysis techniques are descriptive, verification, path analysis. The results of the study indicate that: (1) Infrastructure does not have a positive and significant effect on learning outcomes; (2) Infrastructure has a positive and significant effect on students' learning motivation; (3) Infrastructure has a positive effect on student learning outcomes; (4) Teacher creativity does not have a positive effect on student learning outcomes; (5) Teacher creativity does not have a positive effect on students' learning motivation; (6) Teacher creativity has a positive effect on student learning outcomes; (7) learning motivation has a positive effect on student learning outcomes; and (8) There is a fairly strong relationship between infrastructure and teacher creativity at SDN Gunungsari II Makassar.

Keywords: Infrastructure, Teacher Creativity, Learning Motivation, Learning Outcomes



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan usaha untuk menyiapkan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan di sekolah lebih bersifat formal di mana guru telah mempersiapkan diri dengan ilmu, keterampilan, dan seni bahkan telah dibina untuk memiliki kepribadian sebagai pendidik. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan yang diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 sebagaimana termaktub dalam Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

Kegiatan pendidikan secara holistik dilaksanakan di sekolah melalui kegiatan belajar yang merupakan pokok pencapaian tujuan pendidikan. Kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi prioritas untuk menatap masa depan bahkan belajar untuk mengantisipasi realitas. Salah satu faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran menurut Sanjaya (2006: 52) adalah “faktor guru, siswa, sarana, dan prasarana, serta lingkungan”. Faktor guru yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam pembelajaran. Seorang guru yang ingin membangkitkan kreativitas siswa harus terlebih dahulu berupaya semaksimal mungkin agar ia sendiri kreatif. Umumnya guru yang kreatif adalah guru yang pernah ditempa oleh orang yang kreatif dalam lingkungan yang mendukungnya. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa salah satu ciri guru profesional ialah guru kreatif dan berprestasi.

Kreativitas guru menjadi penting dalam pencapaian mutu hasil belajar siswa. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru maupun modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Guru yang kreatif dapat menciptakan pembelajaran lebih aktif, dinamis, tidak monoton dan menjenuhkan siswa, sehingga siswa bersemangat dan senang menerima pembelajaran. Kreativitas guru erat pula kaitannya dengan merancang dan mempersiapkan bahan ajar, pengelolaan kelas, penggunaan metode variatif, pemanfaatan media pembelajaran hingga pengembangan instrumen evaluasi. Guru yang

kreatif dapat memilih konten, rencana pembelajaran, mengorganisasikan materi dan tugas-tugas tepat dalam berbagai cara membantu siswa mengembang-kan keterampilan dan sikap kreativitasnya. Untuk melakukan hal tersebut dengan baik, guru membutuhkan dasar yang kuat dalam penelitian dan teori tentang kreativitas dan strategi untuk mengajar dan manajemen yang mengaitkan penelitian dan praktik.

Kreativitas guru sangat dibutuhkan pula dalam memotivasi semangat belajar siswa sehingga ia memiliki minat untuk belajar. Sebab guru dipandang sebagai orang yang mengetahui kondisi belajar dan permasalahan belajar yang dihadapinya. Guru yang kreatif selalu memberikan solusi agar pembelajaran dapat mencapai hasil belajar dengan tujuan yang direncanakan. Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar mengajar siswa adalah guru sementara faktor internalnya adalah motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar, menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Tumbuhnya motivasi dalam diri siswa akan melahirkan perhatian untuk melakukan segala sesuatu dengan tekun, lebih berkonsentrasi, mudah mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari, sehingga diharapkan siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan tidak menyentuh kebutuhannya. Banyak siswa dengan intelegensi yang rendah disebabkan tidak adanya motivasi dalam belajar, sehingga menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan dan itu dijadikan suatu masalah.

Hasil observasi di SDN Gunungsari II Makassar pada 2 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa terkhusus mata pelajaran IPS menunjukkan hasil yang memuaskan, sebagaimana disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Keadaan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar

No.	Kelas	Nilai Rata-rata /KKM
1.	Kelas I	80,22 / 75
2.	Kelas II	89,50 / 75
3.	Kelas III	80,48 / 75
4.	Kelas IV	83,33 / 75
5.	Kelas V	84,71 / 75
6.	Kelas VI	81,28 / 75
Jumlah		499,52
Rata-rata		83,25

Sumber: Guru Kelas, Data Setelah Diolah, 2019.

Tabel 1. di atas, memberikan informasi bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa memenuhi Kriteria Minimal Ketuntasan (KKM) atau di atas nilai rata-rata KKM. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik ditunjang dengan kreatifitas guru, motivasi dan sarana prasarana yang memadai di sekolah tersebut. Guru telah mampu mengembangk-an kreativitas dalam hal pembelajaran IPS di kelas dengan memberikan contoh aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, namun dikombinasikan dengan metode lain seperti metode diskusi dalam menjawab permasalahan sosial siswa di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam penyampaian materi, guru juga memanfaatkan media pembelajaran dengan menampilkan gambar yang mendukung materi, menggunakan apersepsi ketika memulai pelajaran bahkan kreatif dalam membuat catatan atas materi yang diberikan. Guru tidak sekedar menyalin dari buku pelajaran, namun berupaya mengulas dan mengembangkan materi IPS agar siswa tidak malas mencatat kembali catatan yang ditulis guru, sehingga guru mampu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang keingintahuan siswa.

Guru yang kreatif bertugas membantu siswa melihat tindakan dalam memahami persoalan dengan cara mengkoordinasikan dengan siswa sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa yang muncul dari luar diri siswa. Walaupun tidak semua siswa termotivasi saat pembelajaran berlangsung misalnya siswa selalu sibuk sendiri ketika guru menjelaskan materi di kelas atau terdapat beberapa siswa yang kurang serius dalam memperhatikan guru ketika mengajar bahkan sebagian siswa malas mencatat materi pelajaran dikarenakan materi tersebut sudah tertulis di buku pelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu tantangan guru agar dapat mempertahankan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

Sarana prasarana yang disediakan sekolah juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi

hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru dan siswa di SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar, sarana prasarana pembelajaran yang disediakan sekolah sudah cukup baik, yaitu jumlah ruangan kelas yang cukup, ketersediaan *wifi* yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Namun, buku mata pelajaran IPS siswa masih kurang, siswa tidak mempunyai buku penunjang mata pelajaran IPS lain selain buku paket mata pelajaran IPS yang ada di perpustakaan atau dari pengadaan buku melalui dana BOS.

Kreativitas guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS kemungkinan dapat berpengaruh atau meningkatkan hasil belajar siswa, demikian pula halnya sarana prasarana dan motivasi belajar siswa dalam belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai siswa. Oleh karena itu, guru harus semaksimal mungkin bisa memanfaatkan ilmu yang telah didapatkan untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran. Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan mengkaji “Pengaruh Sarana Prasarana, Kreativitas Guru, Motivasi Belajar Terhadap Belajar IPS Siswa di SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sarana prasarana terhadap hasil belajar, mengetahui pengaruh sarana prasarana terhadap motivasi belajar siswa, mengetahui pengaruh sarana prasarana terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar, mengetahui pengaruh kreatifitas terhadap hasil belajar IPS siswa, mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa, mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar, mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dan mengetahui hubungan antara sarana prasarana dengan kreativitas siwa di SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hasil penelitian ini sebagai sarana untuk menambah referensi dalam khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya tentang pengaruh sarana prasarana dan kreativitas guru terhadap hasil belajar IPS siswa melalui motivasi belajar di SDN Gunungsari II Makassar serta bahan kajian untuk penelitian lanjutan yang belum dikaji dalam penelitian ini.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan

khususnya untuk mencapai prestasi tertentu, sehingga dapat diperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi seseorang untuk mencapai cita-cita. Menurut Baharuddin dan Wayuni (2008: 3) bahwa “secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Artinya belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhannya mendapat ilmu atau kepandaian yang belum di punyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Secara terminologis, pengertian belajar adalah (1) belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman, dan (2) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.”

Menurut Daryanto (2010:2), secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Selanjutnya menurut Slameto (2003: 2) belajar merupakan “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Sementara Djamarah dan Zain (2006: 13) merumuskan “belajar sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Sardiman (2010: 26-28) mengungkapkan “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, dan mendengarkan”. Adapun menurut Hamalik (2001: 21) “belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa belajar sebagai suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh usaha, pikiran,

akibat. Menurut Dimiyati (2006: 200) hasil belajar adalah “proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran hasil belajar”. Sementara Rahayu (2004: 2) menyebutkan “hasil belajar juga dapat diartikan sebagai penilaian (*evaluasi*). Menurut istilah evaluasi mengacu pada pengertian suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya”.

Hasil belajar menurut Tu’u (2004: 75) yaitu “hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah”. Hasil belajar dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai, atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau kecakapan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar melalui pembelajaran yang kemudian diberikan suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh pendidik (guru).

Menurut Slameto (2003:54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu:

1. Faktor *intern*, diantaranya: (a) Faktor jasmaniah, diantaranya adalah: faktor kesehatan dan cacat tubuh, (b) Faktor psikologis, diantaranya adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesepian, dan (c) Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi 2 macam yaitu kelelahan jasmanai dan kelelahan rohani.
2. Faktor *ekstern*, diantaranya: (a) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan sebagainya, (b) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, fasilitas pembelajaran, kreativitas guru dan sebagainya, dan (c) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, dan sebagainya.

Disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor internal dan faktor eksternal. Demikian juga dengan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran IPS adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain motivasi siswa, keinginan untuk berprestasi, minat pada mata pelajaran IPS, dan tingkat intelegensi siswa. Sedangkan faktor eksternal antara lain kreativitas

guru dalam mengajar, fasilitas belajar dan sebagainya.

B. Indikator Hasil Belajar

Menurut Jihad dan Haris (2008: 20-21), indikator hasil belajar ada dua kriteria yaitu sebagai berikut:

1. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya
Kriteria ini lebih menekankan pengajaran sebagai proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subyek mampu mengem-bangkan potensinya dalam memulai belajar sendiri.
2. Kriteria ditinjau dari hasilnya
Disamping ditinjau dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini beberapa persoalan yang dapat dipertimbang-kan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil/produk yang dicapai siswa:

C. Kreativitas Guru

Pengertian kreativitas sudah banyak dikemukakan oleh para ahli berdasarkan pandangan yang berbeda-beda. Menurut Al Hajjaj (2010: 5) "kreativitas adalah salah satu bentuk aktivitas manusia yang berguna bagi kehidupan". Slameto (2003:145) menjelaskan bahwa kreatif berhubu-ngan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan mengguna-kan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan, dan lain-lain. Menurut Moreno (Slameto, 2003: 146) yang penting kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan suatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai.

Menurut Wijaya dan Rusyan (2011: 189), kreativitas diartikan sebagai "kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembang-kan hal-hal yang sudah ada. Bila konsep ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas guru

adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah.

Menurut Wijaya (2011: 189-190) kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat yang positif dan tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas. Tumbuhnya kreativitas di kalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:

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 siswa.
4. Perbedaan status yang tidak terlalu tajam diantara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
5. Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
6. Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.
7. Pemberian kesempatan kepada para guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan -kebijaksanaan yang merupakan bagian dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan di sekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran merupakan sistem. Menurut Sanjaya (2006: 51) pembelajaran dikatakan sebuah sistem karena "pembelajaran kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian-rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Itulah pentingnya guru dalam proses pembelajaran".

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa dalam pembelajaran diperlukan guru yang profesional paling tidak memiliki 3 kemampuan, yaitu:

1. Kemampuan membantu siswa belajar efektif sehingga mampu mencapai hasil yang optimal.
2. Kemampuan menjadi penghubung kebudayaan masyarakat yang aktif dan kreatif secara fungsional.
3. Kemampuan menjadi pendorong pengembangan organisasi sekolah dan profesi. Dengan kemampuan ini guru diharapkan lebih kreatif dalam proses belajar mengajarnya.

Ada beberapa syarat untuk menjadi guru yang kreatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar (2009: 67) yaitu:

1. Profesional, yaitu sudah berpengalaman mengajar, menguasai berbagai teknik dan model belajar mengajar, bijaksana dan kreatif mencari berbagai cara, mempunyai kemampuan mengelola kegiatan belajar secara individual dan kelompok, disamping secara klasikal, mengutamakan standar prestasi yang tinggi dalam setiap kesempatan, menguasai berbagai teknik dan model penelitian.
2. Memiliki kepribadian, antara lain: bersikap terbuka terhadap hal-hal baru, peka terhadap perkembangan anak, mempunyai pertimbangan luas dan dalam, penuh perhatian, mempunyai sifat toleransi, mempunyai kreativitas yang tinggi, bersikap ingin tahu.
3. Menjalani hubungan sosial, antara lain: suka dan pandai bergaul dengan anak-anak berbakat dengan segala keresahannya dan memahami anak tersebut, dapat menyesuaikan diri, mudah bergaul dan mampu memahami dengan cepat tingkah laku orang lain.

Menurut Purwanto (2004: 36-41) tahapan dalam kegiatan pembelajaran pada dasarnya mencakup “perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi”. Pada kreativitas guru dalam proses pembelajaran mencakup cara guru dalam merencanakan pembelajarannya adalah sebagai berikut.

1. Cara guru merencanakan pembelajaran
 - a. Merumuskan tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional dengan baik dalam perencanaan proses pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran merupakan unsur terpenting, sehingga perlu dituntut kreativitas guru dalam menentukan tujuan-tujuan yang dipandang memiliki tingkatan yang lebih tinggi.
 - b. Memilih buku pendamping bagi siswa selain buku paket yang ada yang benar-benar berkualitas dalam menunjang materi pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

- c. Memilih metode mengajar yang baik yang selalu menyesuaikan dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa yang ada.
- d. Menciptakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa.

2. Cara guru dalam pelaksanaan pembelajaran
Unsur-unsur yang ada dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah bagaimana seorang guru dituntut kreasinya dalam mengadakan presepsi. Presepsi yang baik akan membawa siswa memasuki materi pokok atau inti pembelajaran dengan lancar dan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, bahasan yang akan diajarkan dibahas dengan bermacam-macam metode dan teknik mengajar. Guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kreativitas. Dalam hal ini pula, keterampilan bertanya sangat memegang peranan penting. Guru yang kreatif akan mengutamakan pertanyaan divergen, pertanyaan ini akan membawa para siswa dalam suasana belajar aktif.

3. Guru dalam mengadakan evaluasi
Proses pembelajaran senantiasa disertai oleh pelaksanaan evaluasi. Namun demikian, didalam pembelajaran seorang guru yang kreatif tidak akan cepat memberi penilaian terhadap ide-ide atau pertanyaan dan jawaban anak didiknya meskipun kelihatan aneh atau tidak bisa. Hal ini sangat penting di dalam pelaksanaan diskusi. Kalau dikatakan bahwa untuk mengembangkan kreativitas, maka salah satu caranya adalah dengan menggunakan keterampilan proses dalam arti pengembangannya dan penguasaan konsep melalui bagaimana belajar konsep, maka dengan sendirinya evaluasi harus ditujukan kepada keterampilan proses yang dicapai siswa disamping evaluasi kemampuan penguasaan materi pelajaran.

D. Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran dikenal adanya motivasi belajar. Hamalik (2007: 106) menjelaskan “motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif atau perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sementara Djamarah (2000: 114) menjelaskan bahwa motivasi adalah “perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat

untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

Selanjutnya Iskandar (2012: 181) menjelaskan motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.

Adapun Hasibuan (2005: 141) menyebutkan motivasi diperlukan dalam aktivitas manusia karena merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal". Seseorang berhasil belajar, karena ia ingin belajar. Ini adalah hukum pertama dalam pendidikan barangkali kita dapat mengajar seseorang mengenai sesuatu yang bertentangan dengan kehendaknya, tetapi berbuat demikian seolah-olah mendorong sebuah kereta mendaki gunung dengan rem yang terkunci.

Berdasarkan dari beberapa definisi tentang motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar tersebut diperlukan suatu upaya yang dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa yang bersangkutan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Darsono (2000: 65-66) menyebutkan motivasi terdiri dari 6 indikator diantaranya yaitu: "(1) cita-cita; (2) kemampuan belajar; (3) kondisi siswa; (4) kondisi lingkungan; (5) unsur-unsur dinamis dalam belajar; dan (6) upaya guru membelajarkan siswa".

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan indikator adalah gejala yang tampak dari diri seorang siswa itu sendiri apakah siswa itu terlihat memiliki motivasi yang tinggi atau sebaliknya, dengan kata lain kondisi seperti ini mudah dikenali dari indikator tersebut.

E. Sarana Prasarana

Menurut Daryanto (2006:51) secara etimologi (arti kata) fasilitas yang terdiri dari sarana dan prasarana belajar, bahwa sarana belajar adalah alat langsung untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya lokasi atau tempat, bangunan dan lain-lain. Fasilitas merupakan

sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam melakukan atau memperlancar suatu kegiatan. Hasbullah (2006: 26) mengemukakan "alat atau fasilitas pendidikan adalah faktor pendidikan yang sengaja dibuat dan digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan".

Maunah (2009: 58) menyatakan "Fasilitas berfungsi untuk tempat terselenggaranya proses pendidikan. Contohnya gedung dan laboratorium beserta perlengkapannya". Apabila proses pendidikan dapat berjalan dengan baik, maka tujuan pendidikan juga akan tercapai. Suatu tujuan tidak akan tercapai tanpa adanya alat, sehingga fasilitas belajar ini perlu mendapat perhatian dari pihak pemerintah, sekolah maupun keluarga.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas menunjukkan bahwa fasilitas atau sarana prasarana adalah segala sesuatu yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung digunakan untuk mempermudah dan melancarkan proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Fasilitas yang dimaksud adalah situasi, tindakan, sarana dan prasarana belajar yang ada di butuhkan siswa untuk belajar sekolah maupun di rumah.

Menurut Gie (2002: 45) terdapat tiga aspek dalam fasilitas atau sarana prasarana belajar, yaitu:

1. Sumber Belajar
Sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru. Demikian pula alat permainan termasuk salah satu sumber belajar. Sumber belajar yang lain adalah: buku referensi, buku cerita, gambar-gambar.
2. Alat Belajar
Alat belajar berfungsi untuk membantu siswa belajar guna meningkatkan efisiensi dalam belajar, sedangkan media pengajaran dapat diartikan "sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar".
3. Pendukung pembelajar
Bagian lain yang cukup penting dalam fasilitas belajar adalah prasarana pendukung berupa gedung, terkhusus ruang kelas yang digunakan dalam pembelajaran dan perpustakaan. Gedung sekolah sangat berpengaruh terhadap suasana belajar mengajar. Keadaan kelas yang bersih, baik dan memenuhi persyaratan kesehatan jauh

lebih menguntungkan murid atau guru dibandingkan kelas yang buruk, kotor, dan tidak memenuhi syarat kesehatan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dalam fasilitas atau sarana prasarana belajar yaitu: sumber belajar, alat belajar, pendukung pembelajar. Adapun dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan aspek fasilitas atau sarana prasarana belajar tersebut sebagai indikator.

Baharudin dan Wahyuni (2008: 27-28) menyatakan bahwa faktor nonsosial menjadi salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar siswa. Berdasarkan tempat aktivitas belajar dilaksanakan, maka fasilitas belajar atau sarana prasarana dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: (1) Fasilitas belajar di sekolah dan (2) Fasilitas belajar di rumah.

1. Fasilitas belajar di sekolah

Bafadal (2004: 2) mengungkapkan bahwa “fasilitas belajar juga dapat dibedakan menjadi sarana dan prasarana belajar. Sarana belajar adalah segala sesuatu yang secara langsung berpengaruh dengan proses belajar siswa, sedangkan prasarana belajar adalah fasilitas pendukung yang tidak langsung berhubungan langsung dengan proses belajar siswa.

2. Prasarana pendidikan

Prasarana pendidikan adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Yang termasuk ke dalam prasarana sekolah antara lain gedung sekolah, perpustakaan, kantor sekolah

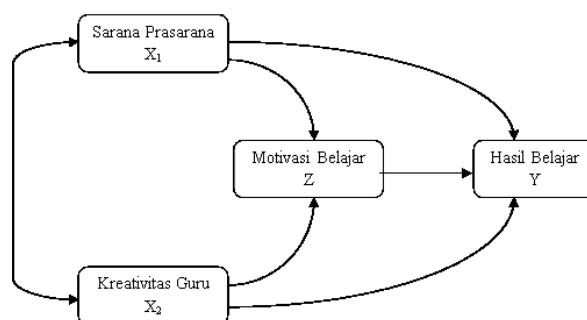
3. Fasilitas belajar di rumah

Selain fasilitas belajar di sekolah, dalam belajar juga perlu ditunjang pula oleh kelengkapan fasilitas belajar di rumah, sehingga siswa dapat belajar dengan baik pula di rumah. Gie (2002: 22-47) mengungkapkan bahwa persyaratan untuk belajar dengan baik antara lain tempat belajar, penerangan, perabot belajar, dan peralatan tulis.

Berdasarkan uraian tentang berbagai macam fasilitas atau sarana prasarana belajar yang telah disebutkan di atas, semuanya saling melengkapi satu sama lain, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Kelengkapan fasilitas baik sarana dan prasarana belajar akan mempermudah proses kegiatan belajar siswa sehingga siswa semakin mudah menerima ilmu yang diajarkan.

F. Kerangka Pikir

Adapun skema kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

G. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat pengaruh secara langsung sarana prasarana terhadap hasil belajar IPS siswa di SDN Gunungsari II Makassar
2. Terdapat pengaruh secara langsung sarana prasarana terhadap motivasi belajar siswa di SDN Gunungsari II Makassar
3. Terdapat pengaruh secara tidak langsung sarana prasarana terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa di SDN Gunungsari II Makassar
4. Terdapat pengaruh secara langsung kreatifitas guru terhadap hasil belajar IPS siswa di SDN Gunungsari II Makassar
5. Terdapat pengaruh secara langsung kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa di SDN Gunungsari II Makassar
6. Terdapat pengaruh secara tidak langsung kreativitas guru terhadap hasil belajar IPS siswa melalui motivasi belajar di SDN Gunungsari II Makassar
7. Terdapat pengaruh secara langsung motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa di SDN Gunungsari II Makassar
8. Terdapat hubungan antara sarana prasarana dengan kreativitas siwa di SDN Gunungsari II Makassar

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif deskriptif korelasional dan tergolong ke dalam jenis penelitian *ex post facto*. Penelitian dilaksanakan di SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Makassar pada Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. Rancangan penelitian mengikuti model analisis jalur yang memberi persyaratan adanya korelasi atau hubungan antar variabel independen yaitu hubungan antara variabel X_1 , X_2 dan Z . Populasi adalah semua

siswa SDN Gunungsari II Makassar yang berjumlah 118. Sampel diambil menggunakan rumus Krejcie dan Morgan sebanyak 73 responden dengan tingkat kesalahan 5%. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif, verifikatif, dan analisis jalur (*path analysis*). Sedangkan pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan uji F (uji simultan), uji t, dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sarana Prasarana

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket yang disebar kepada 73 responden siswa kelas IV, V dan VI tahun pelajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa variabel sarana prasarana diperoleh skor tertinggi 84 dan skor terendah 51. Hasil analisis diperoleh nilai rerata (*mean*) sebesar 73,62; nilai tengah (*median*) sebesar 74,0; modus (*mode*) sebesar 71; dan standar deviasi sebesar 6,01. Jika nilai rata-rata dimasukkan dalam selang interval kategori tinggi, maka nilai tersebut masuk dalam interval 62-76 sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sarana prasarana SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar dikategorikan tinggi.

B. Kreativitas Guru

Variabel ini diukur dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas IV, V dan VI tahun pelajaran 2019/2020 yang menunjukkan bahwa diperoleh skor tertinggi sebesar 102 dan skor terendah sebesar 75. Hasil analisis variabel kreativitas guru diperoleh nilai rerata (*mean*) sebesar 88,58; nilai tengah (*median*) sebesar 89,0; modus (*mode*) sebesar 95; dan standar deviasi sebesar 7,22. Jika nilai rata-rata ini dimasukkan dalam selang interval kategori, maka nilai tersebut masuk dalam interval 75-92 sehingga variabel kreativitas guru termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar dikategorikan tinggi.

C. Motivasi Belajar

Variabel ini diukur dengan menggunakan angket dan diperoleh skor tertinggi sebesar 98 dan skor terendah sebesar 66. Hasil analisis variabel motivasi belajar diperoleh nilai rerata (*mean*) sebesar 86,92; nilai tengah (*median*) sebesar 88,0; modus (*mode*) sebesar 90; dan standar deviasi sebesar 5,62. Jika nilai rata-rata

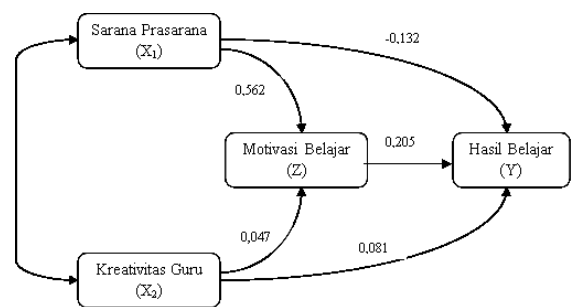
dimasukkan dalam selang interval kategori tinggi, maka nilai tersebut masuk dalam interval 71-87 sehingga termasuk kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar dikategorikan tinggi.

D. Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Analisis jalur merupakan perluasan dari analisis regresi linear berganda melalui program SPSS versi 21 *for windows* untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam analisis jalur, yang dapat dilakukan adalah menentukan pola hubungan antara tiga atau lebih variabel dan tidak dapat digunakan untuk mengkonfirmasi atau menolak hipotesis kasualitas imajiner.

1. Rancangan Model Analisis Jalur

Untuk nilai koefisien jalurnya dapat dilihat pada gambar 4.5 di bawah ini:



Keterangan= (*signifikan)

$$Z = 55.971 + 0,431X_1 + (- 0,096)X_2$$

$$Y = 71,599 + (-0,132)X_1 + 0,081X_2 + 0,205Z$$

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2021.

Gambar 4.5. Struktur Analisis Jalur

2. Hasil Pemeriksaan Terhadap Asumsi yang Melandasi Analisis Jalur

a. Pengaruh Sarana Prasarana (X_1), Kreativitas Guru (X_2) Terhadap Motivasi Belajar (Z)

Tabel 4.10 tampak hasil analisis regresi atas pengaruh sarana prasarana (X_1) dan kreativitas guru (X_2) terhadap motivasi belajar (Z) sebagaimana di bawah ini:

Tabel 4.10. Hasil Analisis Regresi Pengaruh X_1 , X_2 Terhadap Z

Variabel Bebas	Standardized Coefficients Beta	t	Sig
Constanta	44.971	5.106	0.000
Sarana Prasarana (X_1)	0.562	5.631	0.000
Kreativitas	0.047	0.470	0.640

Guru (X ₂)	
Variabel terikat	= Hasil Belajar
R	= 0,572
R ^{square} (R ²)	= 0,327
S _e	= 8,807
F _{hitung}	= 17,022
F _{Tabel}	= 3,12
Sig	= 0,000

Sumber : Data primer yang diolah SPSS

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas, maka dapat diperoleh model persamaan pertama sebagai berikut:

$$Z = 44,971 + 0,562X_1 + 0,047X_2$$

R² = 0,572 berarti 57,2% variasi motivasi belajar (Z) dijelaskan oleh variabel sarana prasarana (X₁) dan kreativitas guru (X₂). Untuk nilai standar *error estimate* (Se), bila semakin kecil nilai Se maka akan membuat model regresi semakin tepat memprediksi variabel independen.

- b. Pengaruh Sarana Prasarana (X₁), Kreativitas Guru (X₂), dan Motivasi Belajar (Z) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Tabel 4.11 tampak hasil analisis regresi atas pengaruh sarana prasarana (X₁), kreativitas guru (X₂) dan motivasi belajar (Z) terhadap hasil belajar (Y) sebagaimana disajikan di bawah ini:

Tabel 4.11. Hasil Analisis Regresi Pengaruh X₁, X₂, Z Terhadap Y

Variabel Bebas	Standardized Coefficients Beta	t	Sig
Constanta	71.599	7.711	.000
Sarana Prasarana (X ₁)	-0,132	-.914	.364
Kreativitas Guru (X ₂)	0,081	.671	.505
Motivasi Belajar (Z)	0,205	1.421	.160

Variabel terikat = Hasil Belajar	
R	= 0,190
R ^{square} (R ²)	= 0,036
S _e	= 9,285
F _{hitung}	= 0,862
F _{Tabel}	= 3,12
Sig	= 0,465

Sumber : Data Primer yang Diolah SPSS, 2021

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas, maka dapat diperoleh model persamaan pertama sebagai berikut:

$$Y = 71,599 + (0,132)X_1 + 0,081X_2 + 0,205Z$$

R² = 0,036 berarti 3,6% variasi nilai hasil belajar siswa dijelaskan oleh sarana prasarana, kreativitas guru, dan motivasi belajar. Untuk nilai standar *error estimate* (Se), bila makin kecil nilai Se maka akan membuat model regresi

semakin tepat memprediksi variabel independen.

3. Hasil Perhitungan Koefisien Jalur (Path)

Adapun hasil perhitungan koefisien path adalah sebagai berikut:

$$PTL (X-Y) = P_1 \times P_2$$

Keterangan:

PTL (X-Y) : Pengaruh tidak langsung variabel X₁, X₂ terhadap variabel Y

P₁ : Pengaruh langsung X₁, X₂ terhadap variabel Z

P₂ : Pengaruh Z terhadap Y

$$PTL (X-Y) = (0,562 - 0,047) \times (0,205) = 0,515 \times 0,205 = 0,105575$$

Berdasarkan analisis data di atas, dapat diringkas pada Tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4.12 Pengaruh Langsung dan Pengaruh Tidak Langsung

Variabel	Pengaruh Langsung	Sig	Pengaruh Tidak Langsung	Sig
Sarana Prasarana (X ₁) terhadap Motivasi Belajar (Z)	0,562	Sig	0,562 x 0,205 = 0,11521	Non Sig
Kreativitas Guru (X ₂) terhadap Motivasi Belajar (Z)	0,047	Non Sig	0,047 x 0,205 = 0,11521	Non Sig
Motivasi Belajar (Z) terhadap Hasil Belajar (Y)	0,205	Non Sig		

Sumber : Data Primer yang Diolah SPSS, 2021

4. Hasil Pemeriksaan Validitas Model

Berdasarkan Tabel 4.4. dapat disusun model lintasan pengaruh yang disebut analisis jalur. Pengaruh *error* pada persamaan pertama dan kedua adalah sebagai berikut:

$$Pe = \sqrt{1 - R^2}$$

$$Rm^2 = 1 - Pe_1^2 - Pe_2^2$$

$$Pe_1 = \sqrt{1 - 0,327} = 0,820$$

$$= 1 - (0,820)^2 - (0,982)^2$$

$$Pe_2 = \sqrt{1 - 0,036} = 0,982$$

$$= 1 - (0,673) - (0,964)$$

$$= 0,351$$

Pemeriksaan validitas model melalui koefisien determinasi total (R²) menunjukkan nilai sebesar 53,1%. Jadi total keragaman data yang dapat dijelaskan oleh model adalah sebesar 53,1%.

5. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hipotesis I

Tabel 4.13 Nilai t_{hitung} dan Signifikansi Variabel-variabel dari Pengaruh Sarana Prasarana (X₁), Kreativitas

Guru (X_2) Terhadap Motivasi Belajar (Z)

Variabel	t_{hitung}	Sig	Keterangan
Sarana Prasarana (X_1)	5,631	0,000	Signifikan
Kreativitas Guru (X_2)	0,470	0,640	Tidak Signifikan

Sumber : Data Primer yang Diolah SPSS,

2021

Tabel 4.13 tampak terlihat pengaruh parsial dari masing-masing variabel, sehingga diambil keputusan sarana prasarana (X_1) mempunyai nilai $t_{hitung} = 5,631$ dan $t_{Tabel} = 3,12$. Probabilitas sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan nilai $t_{hitung} > t_{Tabel}$. Disimpulkan bahwa variabel sarana prasarana berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, berarti dapat dikatakan H_0 ditolak. Sedangkan kreativitas guru (X_2) mempunyai nilai $t_{hitung} = 0,470$ dan $t_{Tabel} = 3,12$. Probabilitas sebesar 0,460 lebih besar dari 0,05 dan nilai $t_{hitung} > t_{Tabel}$. Disimpulkan bahwa variabel X_2 juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Z) yang berarti H_0 ditolak.

2. Hipotesis II

Tabel 4.14 Nilai t_{hitung} dan Signifikansi Variabel-variabel dari Pengaruh Sarana Prasarana (X_1), Kreativitas Guru (X_2) dan Motivasi Belajar (Z) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Variabel	t_{hitung}	Sig	Ket.
Sarana Prasarana (X_1)	-0,914	0,364	Tidak Signifikan
Kreativitas Guru (X_2)	0,671	0,505	Signifikan
Motivasi Belajar (Z)	1,421	0,160	Signifikan

Sumber : Data Primer yang Diolah SPSS,

2021

Berdasarkan angka signifikan t pada Tabel 4.14 di atas, tampak terlihat pengaruh parsial dari masing-masing variabel, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Sarana prasarana (X_1) mempunyai nilai $t_{hitung} = -0,914$ dengan tingkat signifikansi 0,364 dan $t_{Tabel} = 3,12$ yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{Tabel}$. Sementara hasil regresi sederhana dengan satu prediktor menunjukkan koefisien regresi (r) sebesar -0,093 dan koefisien determinasi (r^2) sebesar

0,036. Disimpulkan bahwa sarana prasarana (X_1) tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2019/2020 di SDN Gunungsari II Makassar, sehingga dapat dikatakan H_0 diterima dan H_a ditolak

- b. Kreativitas guru (X_2) mempunyai nilai $t_{hitung} = 0,671$ dengan tingkat signifikansi 0,505 dan $t_{Tabel} = 3,12$ yang menunjukkan jika nilai $t_{hitung} > t_{Tabel}$. Disimpulkan bahwa X_2 berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa secara langsung yang berarti H_0 ditolak.
- c. Motivasi belajar (Z) mempunyai nilai $t_{hitung} = 1,421$ dengan tingkat signifikansi 0,160 dan $t_{Tabel} = 3,12$ yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{Tabel}$. Disimpulkan bahwa motivasi belajar (Z) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y) secara langsung yang berarti H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian pada hipotesis II dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel kreativitas guru yang berpengaruh positif serta signifikan terhadap hasil belajar. Sedangkan variabel sarana dan prasarana tidak menunjukkan nilai yang signifikan berdasarkan hasil analisis uji t .

3. Hipotesis III

Pengaruh langsung variabel bebas secara parsial terhadap variabel motivasi belajar dan variabel hasil belajar juga dapat dijelaskan.

- a. Jalur X_1 ke Z adalah jalur P_1 dengan nilai beta = 0,562 dan tingkat $Sign t = 0,000 (< 0,05)$. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa variabel X_1 berpengaruh (positif) secara signifikan terhadap variabel motivasi belajar (Z).
- b. Jalur X_2 ke Z adalah jalur P_2 dengan nilai beta = 0,047 dan tingkat $Sign t = 0,640 (> 0,05)$. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa variabel X_2 tidak berpengaruh (negatif) secara signifikan terhadap variabel motivasi belajar (Z).
- c. Jalur X_1 ke Y adalah jalur P_3 dengan nilai beta = -0,132 dan tingkat $Sign t = 0,364 (> 0,05)$. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa variabel X_1 tidak berpengaruh (negatif) terhadap variabel hasil belajar (Y).

- d. Jalur X₂ ke Y adalah jalur P₄ dengan nilai beta = 0,081 dan tingkat *Sign t* = 0,505 (> 0,05). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa variabel X₂ tidak berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).
- e. Jalur Z ke Y adalah jalur P₅ dengan nilai beta = 0,205 dan tingkat *Sign t* = 0,160 (> 0,05). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa variabel Z tidak berpengaruh (positif) secara signifikan terhadap variabel hasil belajar (Y).

Berdasarkan analisis jalur yang signifikan dapat diketahui pengaruh secara tidak langsung antara variabel bebas secara parsial terhadap variabel Y melalui Z sebagai berikut.

1. Pengaruh tidak langsung variabel X₁ terhadap Y diperoleh dengan cara mengalikan koefisien jalur (*path*) pengaruh langsung variabel X₁ terhadap Z (P₁) dengan koefien jalur (*path*) pengaruh variabel Z terhadap Y (P₁) yaitu 0,562 x (0,205) = 0,11521. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif secara tidak langsung variabel X₁ terhadap Y melalui Z sebesar 0,11521.
2. Pengaruh tidak langsung variabel X₂ terhadap Y diperoleh dengan cara mengalikan koefisien jalur (*path*) pengaruh langsung variabel X₂ terhadap Z (P₂) dengan koefien jalur (*path*) pengaruh variabel Z terhadap Y (P₂) yaitu - 0,047 x (0,205) = 0,009635. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif secara tidak langsung variabel X₂ terhadap Y melalui Z sebesar 0,009635.

Standar error koefisien a dan b ditulis dengan Sa dan Sb, besarnya standar error tidak langsung (*indirect effect*) Sab dihitung dengan rumus:

$$Sab = \sqrt{b^2 Sa^2 + a^2 Sb^2 + Sa^2 Sb^2}$$

Keterangan:

- a = Koefisien korelasi XY
- b = Koefisien korelasi YZ
- ab = Hasil perkalian koefisien korelasi XY dengan koefisien YZ
- Sa = Standar error koefisien a
- Sb = Standar error koefisien b
- Sab = Standar error tidak langsung (*indirect effect*).

Untuk menguji signifikansi pengaruh tidak langsung, maka menghitung nilai t dari koefisien ab dengan rumus: $t = \frac{ab}{Sab}$

Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{Tabel} dan jika t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{Tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terjadi pengaruh mediasi. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dihasilkan rumusan dengan perhitungan sebagai berikut:

Rumus Persamaan X₁ dan X₂

X₁

$$Sab = \sqrt{(Z^2 SX_1^2) + (X_1^2 SZ^2) + (SX_1^2 SZ^2)}$$

X₂

$$Sab = \sqrt{(Z^2 SX_2^2) + (X_2^2 SZ^2) + (SX_2^2 SZ^2)}$$

Hasil Perhitungan Persamaan X₁, X₂

X₁

$$Sab = \sqrt{((0,205^2)(0,093^2)) + (0,562^2)(0,108^2) + (0,093^2)(0,108^2)}$$

$$= \sqrt{(0,042)(0,009) + (0,316)(0,012) + (0,009)(0,012)}$$

$$= \sqrt{0,004148}$$

$$= 0,0644$$

X₂

$$Sab = \sqrt{((0,205^2)(0,078^2)) + (0,047^2)(0,108^2) + (0,078^2)(0,108^2)}$$

$$= \sqrt{(0,042)(0,006) + (0,002)(0,012) + (0,006)(0,012)}$$

$$= \sqrt{0,000352}$$

$$= 0,0188$$

Setelah menghitung besarnya standar error pengaruh tidak langsung, maka dilanjutkan dengan menghitung nilai t_{hitung}

dengan rumus: $t = \frac{ab}{Sab}$

$$X_1 t = \frac{(0,562) x (0,205)}{0,0644} = 1,7888$$

$$X_2 t = \frac{(0,047) x (0,205)}{0,0188} = 0,5132$$

Berdasarkan rumus dan perhitungan di atas, maka hasil uji pengaruh variabel *intervening* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji Pengaruh Variabel *Intervening*

Variabel	Pengaruh tidak langsung	S _{indirecteffect}	t _{hitung}	t _{Tabel}	Keterangan
X ₁	0,11521	0,1034	1,7888	1,671	Signifikan
X ₂	0,009635	0,0024	0,5132	1,671	Tidak Signifikan

Total koefisien Mediasi = -0,078725

Sumber : Data Primer yang Diolah SPSS, 2021

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa tidak semua variabel memiliki nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{Tabel} dengan tingkat signifikansi 0,05. Tampak terlihat pada variabel sarana prasarana, memiliki t_{hitung} lebih besar dari t_{Tabel} dengan tingkat

signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa koefisien mediasi 0,124845 memberi arti signifikan sehingga dapat dikatakan ada pengaruh *intervening/* mediasi.

Pembahasan

1. Pengaruh Sarana Prasarana (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis jalur, maka pengaruh secara langsung sarana prasarana terhadap hasil belajar IPS siswa menunjukkan bahwa secara parsial berdasarkan pada nilai beta yang bernilai negatif (-0,132) dengan tingkat signifikansi $t = 0,364$ yang lebih besar dari 0,05 (sig. $0,364 > 0,05$). Sementara sarana prasarana (X_1) mempunyai nilai $t_{hitung} = -0,914$ dengan $t_{Tabel} = 3,12$ yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{Tabel}$. Sementara hasil regresi sederhana dengan satu prediktor menunjukkan koefisien regresi (r) sebesar -0,093 dan koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,036. Disimpulkan bahwa sarana prasarana tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2019/2020 di SDN Gunungsari II Makassar, sehingga dapat dikatakan H_0 diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan nilai koefisien jalur sebesar -0,132 memberikan arti bahwa jika sarana prasarana meningkat setiap satuan, maka hasil belajar juga meningkat sebesar -0,132 dalam setiap satuannya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara sarana prasarana terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik sarana prasarana yang dimiliki sekolah, maka tidak menjamin akan semakin baik pula hasil belajar. Sebaliknya, jika sarana prasarana di sekolah tersebut kurang baik, maka belum tentu hasil belajar yang diperoleh juga kurang baik. Idealnya, jika sekolah memiliki sarana prasarana yang baik yang dapat menunjang proses pembelajaran, maka hasil belajar yang akan diperoleh siswa pun juga semakin baik. Sebaliknya, jika sarana prasarana yang tersedia kurang baik, maka akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh sarana prasarana berperan besar di dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan kontribusi yang cukup besar dalam menentukan hasil belajar siswa. Penelitian Aunurrahman (2010: 195) menyimpulkan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran merupakan

faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Pengaruh Sarana Prasarana (X_1) terhadap Motivasi Belajar (Z)

Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa sarana prasarana berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Hal ini dibuktikan secara parsial dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 (sig. $0,000 < 0,05$). Sehingga sarana prasarana berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan dapat dikatakan H_0 di tolak. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai sarana prasarana maka akan semakin baik pula tingkat motivasi belajar yang dicapai. Sesuai dengan pengujian analisis jalur terlihat bahwa pengaruh langsung antara sarana prasarana terhadap hasil belajar adalah -0,132 sedangkan pengaruh tidak langsung sarana prasarana terhadap motivasi belajar adalah 0,570. Hasil perhitungan analisis jalur tersebut menunjukkan bahwa pengaruh tidak langsung jauh lebih besar dari pengaruh langsung.

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, maka dapat diketahui bahwa sarana prasarana berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berarti jika sekolah memiliki sarana prasarana yang memadai sesuai dengan kebutuhan siswa dalam rangka memudahkan dan menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, maka hal tersebut akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Sagala (2011:117), mengatakan “untuk terlaksananya proses pendidikan di sekolah dengan baik diperlukan sejumlah sarana prasarana dan perlengkapan fasilitas yang memadai sehingga proses pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Selanjutnya, hasil penelitian Yuliawan (2014) yang menyimpulkan bahwa untuk sarana prasarana belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SD Muhammadiyah 1 program khusus Wonogiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sarana prasarana berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

3. Pengaruh Sarana Prasarana (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y) melalui Motivasi Belajar (Z)

Hasil pengujian hipotesis tentang pengaruh secara tidak langsung sarana prasarana terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif secara tidak langsung variabel sarana prasarana terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar

sebesar 0,11521. Hal ini dibuktikan secara parsial dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 (sig, $0,000 < 0,05$).

Sesuai dengan pengujian analisis jalur terlihat bahwa pengaruh langsung antara sarana prasarana terhadap hasil belajar adalah -0,132 sedangkan pengaruh tidak langsung sarana prasarana terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar adalah 0,562. Hasil perhitungan analisis jalur tersebut menunjukkan bahwa pengaruh tidak langsung jauh lebih besar dari pengaruh langsung. Hal ini dapat diketahui bahwa sarana prasarana berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Jika sekolah memiliki sarana prasarana yang memadai sesuai dengan kebutuhan siswa dalam rangka untuk memudahkan dan menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, maka hal tersebut akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil Penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan yang oleh Sagala (2011:117), mengata-kan bahwa untuk terlaksananya proses pendidikan di sekolah dengan baik diperlukan sejumlah sarana prasarana dan perlengkapan fasilitas yang memadai sehingga proses pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Hasil penelitian Yuliawan (2014) menyimpulkan bahwa untuk sarana prasarana belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

4. Pengaruh Kreativitas Guru (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel kreativitas guru tidak berpengaruh (positif) terhadap variabel hasil belajar yang ditandai dengan nilai beta 0,081 dengan tingkat signifikansi $t = 0,505$ yang lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan pengaruh total terhadap hasil belajar sebesar $(0,081+0,081)= 0,007$. Jadi, dapat diketahui bahwa kreativitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, agar kreativitas belajar siswa berkembang dengan baik diharapkan guru berusaha membangkit-kan jiwa kreatif, sehingga siswa dapat menuangkan ide-ide kreatifnya dalam proses pembelajaran dan mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang. Jika kreativitas belajar siswa meningkatkan, maka hasil belajar siswa pun akan baik dan sebaliknya jika kreativitas belajar siswa kurang maka hasil belajar pun akan kurang, hal ini disebabkan oleh kreativitas belajar memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap hasil belajar.

Penelitian ini sesuai pendapat Slameto (2003: 54) bahwa “salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kreativitas”. Kreativitas adalah

proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan yang sudah ada. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian Utami (2014) dengan menyimpulkan bahwa lingkungan sekolah berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar SMP Negeri 26 Padang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Gunung Sari II Makassar.

5. Pengaruh Kreativitas Guru (X_2) terhadap Motivasi Belajar (Z)

Hasil pengujian hipotesis dibuktikan bahwa variabel kreativitas guru tidak berpengaruh positif terhadap variabel motivasi belajar yang dikuatkan dengan dengan nilai beta 0,047 dan tingkat signifikansi $t = 0,640$, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa jika kreativitas guru meningkat, maka tidak memicu motivasi belajar siswa ikut baik atau meningkat. Walaupun dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap motivasi belajar. Misalnya dalam penelitian Utami (2014) menyimpulkan bahwa kreativitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar SMA N 1 Girimanto. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar berpengaruh langsung dengan hasil belajar namun tidak berpengaruh langsung terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

6. Pengaruh Kreativitas Guru (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) melalui Motivasi Belajar (Z)

Hasil pengujian hipotesis dibuktikan dengan cara mengalikan koefisien jalur (*path*) pengaruh langsung variabel kreativitas guru terhadap motivasi belajar (P_2) dengan koefisien jalur (*path*) pengaruh variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar (P_2) yaitu $0,047 \times 0,205 = 0,009635$. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai beta yang bernilai positif (0,047) dengan nilai signifikansi (*sig*) kreativitas guru sebesar 0,640. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi-nya lebih besar dari 0,05 (sig, $0,640 > 0,05$). Oleh karena itu, terdapat pengaruh positif secara tidak langsung antara variabel kreativitas guru terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar sebesar 0,009635.

7. Pengaruh Motivasi Belajar (Z) terhadap Hasil Belajar (Y)

Hasil pengujian hipotesis dapat dibuktikan dengan cara melihat nilai beta 0,205 dan tingkat signifikansi *Sign t* = 0,160 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hasil analisis data secara

statistik membuktikan bahwa terdapat pengaruh langsung antara variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,042 yang diperoleh dari kuadrat koefisien regresinya yaitu $0,205 \times 0,205 = 0,042$, artinya jika motivasi belajar meningkat setiap satuan, maka hasil belajar meningkat sebesar 0,042 dalam setiap satuannya.

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya motivasi, baik yang datang dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa yang akan menentukan intensitas usaha bagi siswa. Dimana motivasi merupakan faktor-faktor psikologis dalam belajar yang akan memberikan andil yang cukup penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Sudjana (2000:39) yang menyatakan bahwa “hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi intelegensi, motivasi, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis”.

8. Hubungan Antara Sarana Prasarana (X_1) dengan Kreativitas Guru (X_2)

Pengujian hipotesis dapat dibuktikan dengan melihat nilai koefisien korelasi sebesar 0,274. Hal ini menunjukkan ada korelasi atau hubungan cukup kuat antara variabel sarana prasarana dan variabel kreativitas guru. Diketahui bahwa sarana prasarana memiliki hubungan yang kuat dengan kreativitas guru. Guru harus berusaha membangkitkan jiwa kreatif siswanya sehingga siswa tersebut memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang. Jika sarana prasarana memadai maka menunjang kreativitas guru dalam menyajikan pelajaran dengan beragama variasi dan metode yang ada. Munandar (2009:179) mengatakan “dorongan tersebut merupakan motivasi primer untuk kreativitas individu. Jadi motivasi merupakan kebutuhan pokok bagi siswa yang kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis serta pembahasan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sarana prasarana tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa di SDN Gunungsari II Makassar.
2. Sarana prasarana berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDN Gunungsari II Makassar.
3. Sarana prasarana berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar di SDN Gunungsari II Makassar.
4. Kreativitas guru tidak berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SDN Gunungsari II Makassar.
5. Kreativitas guru tidak berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di SDN Gunungsari II Makassar.
6. Kreativitas guru berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar di SDN Gunungsari II Makassar.
7. Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SDN Gunungsari II Makassar.
8. Terdapat hubungan yang cukup kuat antara sarana prasarana dengan kreativitas guru di SDN Gunungsari II Makassar.

Saran yang dapat diberikan adalah bagi institusi, sebagai sumber informasi atau rujukan dalam pengembangan perlengkapan sarana prasarana pada mata pelajaran IPS di SDN Gunungsari II Makassar dan bagi siswa, dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, kreativitas guru, motivasi belajar dan sarana prasarana harus disadari memiliki andil besar dalam menunjang hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Hajjaj, Yusuf Abu. 2010. *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif atau Mati*. Surakarta: AlJadid
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: ArRuzz Media
- Daryanto, 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Dimiyati, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Gie, The Liang, 2002. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Liberty. 2002), hlm. 45.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hasbullah. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hasibuan, Malayu S.P. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. rev.ed. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Referensi.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Maunah, Binti. 2009. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Teras
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Poerwanto, Budi. 2004. *Hubungan Antara Kenyamanan, Kesejahteraan, dan Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajarsi SLTP se-Kecamatan Pati: PPS Semarang*. Bandung: Rosdakarya.
- Rahayu, Sugi, 2004. *Evaluasi Pembelajaran Administrasi*. Diktat. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algensindo.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Utami, Munandar. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, Cece dan Tabrani Rusyan. 2011. *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.