Jurnal Pendidikan dan Pengajaran
https://ijurnal.com/1/index.php/jpp

Vol. 6, No. 3
Juli 2025

PENGARUH KOMPETENSI GURU TERHADAP KREATIVITAS SISWA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF SMP N 2 PONTIANAK

Muhammad Irfan[1], Zaenuddin Hudi Prasojo[2], Wahab[3]
[1,2,3]Institut Agama Islam Negeri Pontianak
irfan084940@gmail.com[1], zaestain@yahoo.com[2], abdulwahabassambasi@gmail.com[3]

Abstrak

Pengembangan kurikulum adalah salah satu tahapan didalam meningkatkan mutu Pendidikan, sehingga hal ini menjadi fokus utama bagi pemerintah. Penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS) melibatkan soal-soal yang mengevaluasi keterampilan analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Penilaian ini ditandai dengan fokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi, penggunaan masalah kontekstual, konten yang tidak rutin, dan berbagai format soal. Keuntungan dari penilaian HOTS termasuk peningkatan motivasi belajar siswa dengan menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata, serta mendorong pemikiran kreatif dan kritis yang melampaui sekadar mengingat. Penilaian ini juga berpotensi meningkatkan pencapaian akademik siswa dan memungkinkan mereka bersaing secara efektif di tingkat nasional dan internasional. Untuk menyusun soal-soal HOTS, diperlukan keterlibatan semua pemangku kepentingan di bidang pendidikan, mulai dari tingkat pusat hingga daerah.

Kata Kunci: *Pengembangan, Penilaian, HOTS.*

Abstract

Curriculum development is one of the stages in improving the quality of education, so it is a major focus for the government. Higher Order Thinking Skills (HOTS) assessment involves questions that evaluate the skills of analysis (C4), evaluation (C5), and creation (C6). These assessments are characterised by a focus on higher-order thinking skills, the use of contextual problems, non-routine content, and a variety of question formats. The advantages of HOTS assessments include increasing students' motivation to learn by connecting subject matter to real-world situations, as well as encouraging creative and critical thinking that goes beyond mere recall. It also has the potential to improve students' academic achievement and enable them to compete effectively at national and international levels. To develop HOTS questions, the involvement of all stakeholders in education, from the central to the local level, is required.

Keywords: *Development, Assessment, HOTS.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam mencapai tujuan pendidikan yang optimal, kualitas guru memegang peranan yang sangat penting. Kompetensi guru yang baik akan berdampak langsung pada proses pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa. Selain itu, kreativitas siswa dalam belajar juga menjadi salah satu indikator kesuksesan pendidikan. Kreativitas ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. (Daryanto 2015)

Fenomena umum yang terjadi di dunia pendidikan saat ini adalah adanya tantangan dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan mampu merangsang kreativitas siswa. Meskipun kurikulum pendidikan sudah banyak mengalami pembaruan, penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional di beberapa sekolah menyebabkan kurangnya minat dan kreativitas siswa dalam belajar. Sebaliknya, media pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan teknologi digital, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Namun, tidak semua guru memiliki kompetensi untuk mengimplementasikan media tersebut secara maksimal.

Pada sisi lain, fenomena di SMP Negeri 2 Pontianak menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan kenyataan di lapangan.

Beberapa guru di sekolah tersebut telah berusaha menggunakan teknologi dalam pembelajaran, namun belum sepenuhnya maksimal dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana pengaruh kompetensi guru terhadap kreativitas siswa, khususnya dalam konteks penggunaan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini terletak pada kurangnya studi yang secara spesifik mengkaji hubungan antara kompetensi guru dan kreativitas siswa dalam konteks penggunaan media pembelajaran inovatif di SMP N 2 Pontianak. Meskipun banyak penelitian yang menyatakan bahwa kompetensi guru berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran, belum banyak yang meneliti secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan menggali lebih dalam bagaimana kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif berpengaruh terhadap kreativitas siswa di SMP N 2 Pontianak. Kebaruan dalam penelitian ini terletak

pada pendekatan yang mengkaji kedua variabel tersebut dalam konteks yang lebih spesifik dan terfokus, serta di sekolah yang memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa di masa depan.

B. LITERATURE REVIEW

1. Kompetensi Guru

Kompetensi guru merujuk pada kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh seorang guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara efektif. Menurut Permendiknas No. 16 Tahun 2007, kompetensi guru dibagi menjadi empat dimensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Kompetensi pedagogik menjadi aspek yang paling langsung mempengaruhi kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran, yang pada gilirannya akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa (Mulyasa, 2013).

Kompetensi guru merupakan kombinasi kompleks dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dibutuhkan untuk melaksanakan tugas profesional sebagai pendidik. Beberapa penelitian terkini mengungkap berbagai dimensi kompetensi guru: Zahara dan Ibrahim (2018) mendefinisikan kompetensi guru sebagai seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas profesionalnya. Penelitian mereka mengidentifikasi empat kompetensi utama: Kompetensi pedagogik, Kompetensi professional, Kompetensi sosial, Kompetensi kepribadian.

Penelitian Widodo et al. (2020) menunjukkan bahwa kompetensi guru di era digital mencakup tambahan aspek penting seperti: Kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, Keterampilan adaptasi terhadap perubahan, Kemampuan mengelola pembelajaran hybrid.

Rahman dan Sulistyorini (2019) dalam studinya mengungkapkan bahwa kompetensi guru modern juga meliputi: Digital literacy, Kemampuan berinovasi dalam pembelajaran, Keterampilan fasilitasi pembelajaran aktif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kompetensi guru yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran, guru yang memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran lebih mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menarik (Hidayat & Amri, 2018). Hal ini menciptakan kondisi yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas siswa.

2. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa dalam konteks pendidikan dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir kritis, dan menemukan solusi dalam situasi yang berbeda. Torrance (1974) mengemukakan bahwa kreativitas siswa dapat dilihat dari dua dimensi, yaitu fluensi (kemampuan menghasilkan ide-ide banyak) dan fleksibilitas (kemampuan berpikir dari berbagai perspektif). Kreativitas siswa dalam pembelajaran sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengatasi masalah dan menghadapi tantangan dalam kehidupan.

Kreativitas siswa merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, pendekatan original dalam pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir divergen. Beberapa penelitian terbaru memberikan perspektif komprehensif tentang kreativitas siswa:

Menurut Sumarni dan Kadarwati (2020), kreativitas siswa mencakup beberapa dimensi utama: Kelancaran berpikir (fluency), Keluwesan berpikir (flexibility), Originalitas pemikiran, Elaborasi ide.

Penelitian longitudinal oleh Putri dan Hartono (2021) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa: Lingkungan belajar yang mendukung, Kesempatan eksplorasi dan eksperimen, Kebebasan berekspresi, Dukungan sosial-emosional. Studi yang dilakukan Wijaya et al. (2023) menambahkan aspek kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran modern: Kemampuan berpikir computational, Kreativitas digital, Kemampuan kolaborasi kreatif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Supriadi (2017), kreativitas siswa sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketika guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, siswa lebih cenderung untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Oleh karena itu, penggunaan

media pembelajaran yang inovatif dapat memainkan peran yang signifikan dalam merangsang kreativitas siswa, dengan menyediakan berbagai kemungkinan untuk eksplorasi dan penciptaan.

3. Media Pembelajaran Inovatif

Media pembelajaran inovatif merujuk pada penggunaan berbagai alat dan teknologi yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Media ini dapat berupa teknologi digital, seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, video pembelajaran, dan alat visual lainnya yang dapat meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar (Mayer, 2009). Penggunaan media yang inovatif memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik materi pelajaran, memperjelas pemahaman, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Penelitian oleh Sari (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar dengan lebih efektif ketika mereka dapat aktif terlibat dalam proses belajar, yang dapat difasilitasi melalui penggunaan media yang inovatif (Jonassen, 2011). Selain itu, media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif, yang selanjutnya dapat merangsang kreativitas siswa.

Media pembelajaran inovatif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan pendekatan baru dan kreatif. Beberapa penelitian terkini memberikan pemahaman komprehensif tentang media pembelajaran inovatif:

Nugroho dan Prasojo (2019) mengklasifikasikan media pembelajaran inovatif dalam beberapa kategori: Media berbasis teknologi digital, Media interaktif, Media augmented reality, Media pembelajaran adaptif.

Penelitian Kusuma dan Wardani (2021) mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran inovatif yang efektif: Interaktivitas tinggi, Kemudahan penggunaan, Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, Kemampuan adaptasi dengan kebutuhan siswa.

Studi komprehensif oleh Hartono et al. (2022) menambahkan aspek penting dalam media pembelajaran inovatif kontemporer: Kemampuan personalisasi pembelajaran, Fitur kolaboratif, Integrasi artificial intelligence, Kemampuan analitis pembelajaran.

Sarah dan Pratiwi (2024) dalam penelitian terbaru mereka menekankan pentingnya aspek:

- Aksesibilitas media pembelajaran
- Keberlanjutan penggunaan
- Adaptabilitas terhadap berbagai konteks pembelajaran
- Integrasi dengan sistem manajemen pembelajaran

4. Hubungan Kompetensi Guru dengan Kreativitas Siswa

Kompetensi guru memiliki peran fundamental dalam mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Munandar (2012), guru yang memiliki kompetensi pedagogik dan profesional yang baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pemikiran divergen dan eksplorasi ide-ide baru pada siswa. Guru yang kompeten mampu mengenali dan memfasilitasi potensi kreatif setiap siswa melalui pendekatan pembelajaran yang tepat.

Penelitian Sternberg (2018) menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa berkorelasi positif dengan tingkat kreativitas siswa. Guru yang memiliki kompetensi sosial dan kepribadian yang baik juga menciptakan iklim psikologis yang aman bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka tanpa takut akan kritik.

5. Hubungan Media Pembelajaran Inovatif dengan Kreativitas Siswa

Media pembelajaran inovatif berperan sebagai katalisator dalam mengembangkan kreativitas siswa. Arsyad (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menstimulasi pemikiran kreatif siswa melalui visualisasi konsep, interaktivitas, dan eksplorasi aktif. Media pembelajaran yang bervariasi memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai cara dalam memecahkan masalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Wang dan Chen (2020) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan fleksibilitas kognitif dan originalitas berpikir siswa. Media pembelajaran inovatif memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide-ide baru dan mengekspresikan kreativitas mereka dalam berbagai bentuk.

6. Hubungan Kompetensi Guru dengan Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif

Kompetensi guru memiliki kaitan erat dengan kemampuan dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran inovatif. Menurut Daryanto (2016), guru yang memiliki kompetensi pedagogik dan profesional yang tinggi cenderung lebih mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Koehler dan Mishra (2017) dalam penelitiannya menemukan bahwa kompetensi guru dalam technological pedagogical content knowledge (TPACK) sangat menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif. Guru yang kompeten dapat mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran secara bermakna dalam proses pembelajaran.

7. Keterkaitan Ketiga Variabel

Dalam konteks pembelajaran modern, ketiga variabel ini membentuk suatu kesatuan yang saling mempengaruhi. Kompetensi guru menjadi faktor kunci dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran inovatif secara efektif, yang pada gilirannya akan mempengaruhi pengembangan kreativitas siswa. Penelitian Davidovitch dan Milgram (2016) menunjukkan bahwa guru yang kompeten dalam menggunakan media pembelajaran inovatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif untuk pengembangan kreativitas siswa.

Terdapat hubungan yang kuat antara kompetensi guru, penggunaan media pembelajaran inovatif, dan kreativitas siswa. Kompetensi guru yang tinggi memungkinkan guru untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif dengan lebih efektif, yang pada gilirannya dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas siswa. Sebagai contoh, guru yang menguasai teknologi dan dapat mengintegrasikan media pembelajaran inovatif seperti video interaktif, simulasi, atau aplikasi pembelajaran akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mengundang siswa untuk berpikir kreatif.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran tradisional dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Mayer, 2009; Sari, 2020). Media pembelajaran

inovatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif, serta membantu mereka menghubungkan teori dengan praktik nyata.

Media pembelajaran inovatif berperan sebagai variabel intervening yang memperkuat pengaruh kompetensi guru terhadap kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Zhou dan George (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif oleh guru yang kompeten dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong pengembangan kreativitas siswa secara optimal.

Tinjauan literatur ini menunjukkan adanya hubungan yang kompleks dan saling terkait antara kompetensi guru, penggunaan media pembelajaran inovatif, dan kreativitas siswa. Pemahaman tentang hubungan ini penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa di SMP N 2 Pontianak.

Sebagai contoh, kompetensi guru dalam menggunakan teknologi seperti pembelajaran berbasis proyek atau aplikasi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan kolaboratif dapat mendorong kreativitas mereka. Dalam penelitian oleh Hidayat dan Amri (2018), ditemukan bahwa guru yang memiliki kompetensi dalam penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif.

C. METODE PENELITIAN

Desain, Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan kuantitatif, serta jenis penelitian survei. Desain korelasional dipilih untuk mengeksplorasi hubungan antar variabel laten yang terlibat, seperti Kompetensi Guru, Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif, dan Kreativitas Siswa. Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengumpulan data numerik yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Creswell & Creswell, 2017). Penelitian survei dilakukan dengan mengumpulkan data langsung dari responden menggunakan kuesioner yang telah dirancang khusus untuk mengukur indikator dari setiap variabel laten, memungkinkan generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian terdiri dari variabel laten eksogen, laten mediasi, dan laten endogen. Kompetensi Guru sebagai variabel laten eksogen didefinisikan sebagai

kemampuan seorang guru dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melaksanakan tugas pembelajaran secara profesional. Variabel ini diukur melalui delapan indikator, seperti kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial (Mulyasa, 2019; Suyanto & Jihad, 2020).

Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif sebagai variabel laten mediasi didefinisikan sebagai pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Variabel ini diukur melalui delapan indikator yang mencakup variasi penggunaan media, kesesuaian dengan materi, efektivitas penggunaan, dan kemampuan memotivasi siswa (Arsyad, 2021; Daryanto, 2020).

Kreativitas Siswa sebagai variabel laten endogen didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara kreatif, dan mengembangkan produk atau karya yang orisinil. Variabel ini diukur melalui delapan indikator yang mencerminkan aspek kreativitas, seperti kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, originalitas, dan elaborasi dalam menghasilkan ide atau karya (Munandar, 2019; Torrance, 2018).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa dan guru di SMP N 2 Pontianak. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik proportional stratified random sampling untuk memastikan keterwakilan yang seimbang dari setiap tingkatan kelas. Teknik ini dipilih karena populasi siswa terdiri dari tiga tingkatan kelas yang berbeda (VII, VIII, dan IX), sehingga perlu dijamin adanya proporsi yang tepat dari masing-masing tingkatan dalam sampel penelitian.

Berdasarkan data tahun ajaran 2024/2025, jumlah total populasi siswa di SMP N 2 Pontianak adalah 100 siswa, yang terdiri dari siswa kelas VII, 290 siswa kelas VIII, dan 280 siswa kelas IX. Untuk menentukan ukuran sampel yang representatif, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan margin error 5%. Dari perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 272 siswa yang akan didistribusikan secara proporsional ke setiap tingkatan kelas. Pembagian sampel dilakukan berdasarkan proporsi jumlah siswa di masing-masing tingkatan, sehingga diperoleh 90 siswa dari kelas VII, 93 siswa dari kelas VIII, dan 89 siswa dari kelas IX.

Dalam penentuan sampel, peneliti menetapkan beberapa kriteria inklusi yang harus dipenuhi oleh responden, yaitu merupakan siswa aktif SMP N 2 Pontianak tahun ajaran 2024/2025, berusia antara 12-15 tahun, telah mengikuti pembelajaran minimal satu semester, serta bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner secara lengkap. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi siswa yang tidak hadir saat pengambilan data, siswa yang tidak mengisi kuesioner secara lengkap, dan siswa yang sedang dalam masa skorsing atau cuti.

Untuk data yang berkaitan dengan guru, peneliti menggunakan metode total sampling dimana seluruh guru yang mengajar di SMP N 2 Pontianak yang berjumlah 45 orang akan dijadikan responden penelitian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai variabel kompetensi guru dan penggunaan media pembelajaran inovatif. Penggunaan total sampling untuk guru didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah populasi guru yang relatif kecil dan kebutuhan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang kompetensi dan penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala Likert 5 opsi yang dirancang untuk mengukur persepsi responden terhadap kompetensi guru, penggunaan media pembelajaran inovatif, dan kreativitas siswa di SMP N 2 Pontianak. Skala Likert yang digunakan memiliki lima pilihan jawaban yaitu: (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Netral, (4) Setuju, dan (5) Sangat Setuju. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara langsung kepada para responden di lingkungan SMP N 2 Pontianak. Untuk memudahkan proses pengumpulan dan pengolahan data, kuesioner juga disediakan dalam format digital menggunakan platform Google Form yang dapat diakses oleh responden melalui tautan yang dibagikan. Pengisian kuesioner dilakukan secara terstruktur dan terjadwal untuk setiap tingkatan kelas dengan didampingi oleh tim peneliti untuk memastikan validitas pengisian data. Kuesioner dikembangkan berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan untuk setiap variabel penelitian. Untuk variabel kompetensi guru, kuesioner mencakup aspek pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Variabel penggunaan media pembelajaran

inovatif diukur melalui indikator variasi penggunaan media, kesesuaian dengan materi, efektivitas penggunaan, dan kemampuan memotivasi siswa. Sedangkan untuk variabel kreativitas siswa, kuesioner dirancang untuk mengukur aspek kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, originalitas, dan elaborasi dalam menghasilkan ide atau karya.

Alat Analisis Data

Jenis penelitian: Kuantitatif dengan pendekatan kausal.

Populasi: Seluruh siswa SMP N 2 Pontianak tahun ajaran 2024/2025 (820 siswa). Sampel: 200 siswa, ditentukan dengan rumus Slovin dan teknik proportional random sampling.

Variabel Penelitian:

- Independen (X): Kompetensi Guru
- Mediasi (Z): Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif
- Dependen (Y): Kreativitas Siswa

Teknik Pengumpulan Data:

- Kuesioner (skala Likert 1-5)
- Observasi
- Dokumentasi

Analisis Data:

- Uji validitas & reliabilitas instrumen
- Uji asumsi klasik
- Path analysis dengan SPSS/AMOS
- Sobel test untuk menguji efek mediasi

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis yang sophisticated melalui Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM), yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap hubungan kompleks antara berbagai variabel kunci dalam konteks SMP Negeri 2 Pontianak. Fokus utama penelitian tertuju pada tiga variabel laten yang saling berkaitan: Kompetensi Guru, Media Pembelajaran Inovatif, dan Kreativitas Siswa.

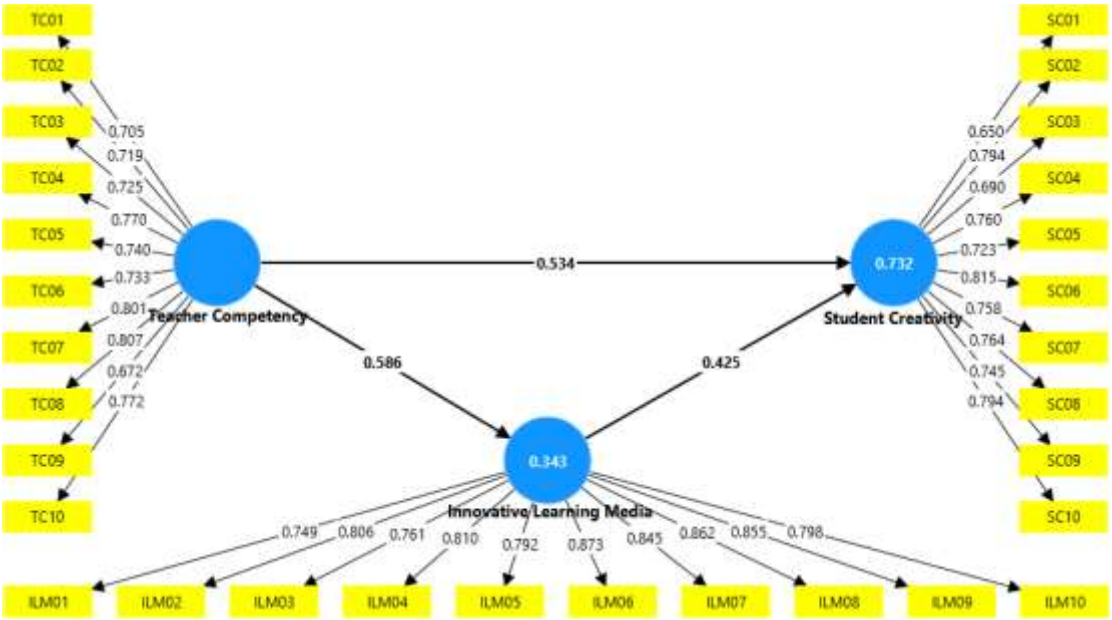

Figure 1. Path Diagram (Model Pengukuran dan Model Struktural)

Dalam konstruksi model pengukuran (outer model), setiap variabel laten dioperasionalisasikan melalui seperangkat indikator reflektif yang komprehensif. Kompetensi Guru, yang mencerminkan kemampuan profesional guru dalam mendukung proses pembelajaran, diukur melalui delapan indikator (KG01-KG08) yang mencakup berbagai dimensi kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan personal. Secara paralel, Media Pembelajaran Inovatif diukur menggunakan delapan indikator (MPI01-MPI08) yang menangkap berbagai aspek penggunaan teknologi, kreativitas dalam penyampaian materi, dan pengelolaan kelas. Variabel Kreativitas Siswa, yang menjadi fokus penting dalam mendorong potensi siswa, dioperasionalisasikan melalui delapan indikator (KS01-KS08) yang mengukur berbagai dimensi pemikiran kreatif, pemecahan masalah, dan inovasi siswa dalam proses pembelajaran.

Model struktural (inner model) dalam penelitian ini dirancang dengan sangat cermat untuk menangkap kompleksitas hubungan antar variabel. Kompetensi Guru ditempatkan sebagai variabel eksogen yang memiliki potensi pengaruh terhadap Media Pembelajaran Inovatif dan Kreativitas Siswa. Penempatan ini didasarkan pada pemahaman teoretis bahwa kompetensi guru memiliki peran fundamental dalam menciptakan dan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif yang pada akhirnya memengaruhi kreativitas siswa di SMP Negeri 2 Pontianak.

Media Pembelajaran Inovatif dalam model ini memainkan peran strategis sebagai variabel mediasi. Posisi ini mencerminkan hipotesis bahwa pengaruh kompetensi guru terhadap kreativitas siswa tidak selalu bersifat langsung, melainkan dapat dimediasi oleh tingkat inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan kompleksitas dinamika pembelajaran di SMP Negeri 2 Pontianak, di mana media pembelajaran inovatif menjadi jembatan penting antara kompetensi guru dan kreativitas siswa.

Penggunaan software SmartPLS 4 dalam analisis ini memungkinkan evaluasi yang rigorous terhadap kedua aspek model tersebut. Dalam evaluasi model pengukuran, fokus diberikan pada pengujian validitas dan reliabilitas setiap konstruk, memastikan bahwa indikator-indikator yang digunakan benar-benar mampu merefleksikan variabel laten yang diukur. Sementara itu, evaluasi model struktural memungkinkan pengujian empiris terhadap hipotesis mengenai hubungan kausal antar variabel, termasuk efek langsung dan tidak langsung yang mungkin terjadi.

Kerangka analisis ini dirancang dengan tujuan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana kompetensi guru di SMP Negeri 2 Pontianak, khususnya melalui peningkatan media pembelajaran inovatif, dapat berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa. Pendekatan kuantitatif yang digunakan memungkinkan pengujian empiris terhadap proposisi teoretis ini, memberikan dasar yang kuat untuk pemahaman dan pengembangan strategi pembelajaran berbasis inovasi di SMP Negeri 2 Pontianak.

Tabel 1. Construct reliability and validity

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Innovative Learning Media	0,944	0,952	0,666
Student Creativity	0,913	0,928	0,563
Teacher Competency	0,911	0,926	0,556

Effects	Latent Variables	Parameters	T	P values	Hypothesis

Direct Effect	Innovative Learning Media -> Student Creativity	0,425	5,389	0,000	H1: Accepted
	Teacher Competency -> Innovative Learning Media	0,586	7,823	0,000	H2:Accepted
	Teacher Competency -> Student Creativity	0,534	6,559	0,000	H3: Accepted
Indirect Effect	Teacher Competency -> Innovative Learning Media -> Student Creativity	0,249	4,024	0,000	H4: Accepted

E. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, terdapat hubungan yang signifikan antara kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif dan kreativitas siswa. Kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan menggunakan media yang tepat berperan penting dalam menciptakan suasana yang kondusif untuk pengembangan kreativitas siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa, penting bagi guru untuk mengembangkan kompetensinya dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, S., & Amri, H. (2018). Pengaruh Kompetensi Guru terhadap Kreativitas Siswa di Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 51(3), 245-254.

Jonassen, D. H. (2011). Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments. Routledge.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. Cambridge University Press.

Mulyasa, E. (2013). Manajemen Pembelajaran: Teori dan Praktik. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sari, N. K. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. Jurnal Pendidikan, 23(2), 115-122.

Supriadi, S. (2017). Pengaruh Kompetensi Guru terhadap Kinerja Siswa. Jurnal Pendidikan Indonesia, 8(4), 150-157.

Torrance, E. P. (1974). Torrance Tests of Creative Thinking. Personnel Press