Pengaruh Kreativitas Guru dan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas Dikelas VI SD

Ary Martina[1], Muhamad Sofian Hadi[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia
E-mail: arymartina08@gmail.com, m.sofianhadi@umj.ac.id

Article Info
Article History
Received: 2024-12-15
Revised: 2025-01-22
Published: 2025-02-04

Keywords:
Teacher creativity;
Digital learning media;
Learning outcomes;
Majas.

Abstract
The purpose of this study was to describe the effect of teacher creativity and digital learning media on student learning outcomes on majas material at SDN Puspanegara 08. The population in this study were grade VI elementary school students totaling 65 people. In this study, the independent variables are teacher creativity (x_1) and digital learning media (x_2) while the dependent variable is Indonesian learning outcomes (Y). Data collection techniques used questionnaires with validity and reliability tests; and documentation. The data that has been obtained is then analyzed with descriptive statistical analysis and prerequisite test analysis. The results showed that there was a difference in student learning outcomes on the material of class VI Indonesian language subject majas between teacher creativity and digital learning media, namely the sig value (2 tailed) of 0.000 <0.05 so that H0 was rejected, H3 was accepted. Thus it is known that there is an influence between teacher creativity and digital learning media on student learning outcomes on the material of Indonesian language subject majas grade VI at SDN Puspanegara 08.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2024-12-15
Direvisi: 2025-01-22
Dipublikasi: 2025-02-04

Kata kunci:
Kreativitas Guru;
Media Pembelajaran Digital;
Hasil Belajar;
Majas.

Abstrak
Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh kreativitas guru dan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada materi majas di SDN Puspanegara 08. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik SD kelas VI yang berjumlah 65 orang. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah kreativitas guru (x_1) dan media pembelajaran digital (x_2) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar bahasa Indonesia (Y). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan uji validitas dan reliabilitas; dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis dengan analisis statistika deskriptif dan uji prasyarat analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi majas mata pelajaran bahasa indonesia kelas VI antara kreativitas guru dan media pembelajaran digital, yaitu nilai sig (2 tailed) sebesar 0.000 < 0.05 sehingga H0 ditolak, H3 diterima. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh antara kreativitas guru dan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada materi majas mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VI di SDN Puspanegara 08.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai investasi strategis yang dapat meningkatkan produktivitas kerja, daya saing, dan kesejahteraan masyarakat (Elpisah et al., 2023). Menurut (Murray, 2023) pendidikan tidak hanya memberikan keterampilan akademik tetapi juga membantu pengembangan pribadi, sosial, dan kompetensi anak untuk masa depan yang lebih baik. Abdilah dalam (Fatah & Utami, 2024) menjelaskan bahwa guru harus memiliki kemampuan mengajar, memfasilitasi pembelajaran dan transformasi, dan terlibat dengan masyarakat untuk meningkatkan kualitas sekolah. Sekolah, sebagai entitas pendidikan, harus secara efektif melaksanakan proses pendidikan, sosialisasi, dan transformasi. Pada tingkat pendidikan dasar, siswa memiliki beragam disiplin ilmu untuk terlibat dalam tujuan meningkatkan pemahaman mereka, dan salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Menurut (Prihartini et al., 2023) menjelaskan bahwa pentingnya penguasaan bahasa Indonesia yang berorientasi literasi untuk meningkatkan kompetensi abad ke-21 para peserta didik, termasuk penalaran analitis, komunikasi, dan kolaborasi. Pengajaran Bahasa Indonesia dianggap sebagai sarana penting untuk menyebarkan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan literasi para siswa. Selain itu dalam penelitian (Tasya Jadidah et al., 2023) pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi, melestarikan budaya, dan mengembangkan

ilmu pengetahuan serta teknologi. Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai bahasa pemersatu bangsa yang beragam.

Pelajaran bahasa Indonesia dalam pendidikan dasar merupakan salah satu disiplin ilmu yang biasanya digunakan untuk menumbuhkan dan meningkatkan kompetensi pada peserta didik. Bahasa berfungsi sebagai media untuk wacana. Memperoleh kemampuan untuk mengartikulasi-kan berarti memperoleh kemampuan untuk menyampaikan informasi. Pada keterampilan berbahasa dikurikulum sekolah mencakup beberapa aspek ada 4 yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills) keterampilan membaca (reading skills) keterampilan menulis (writing skills) (Khoirina et al., 2023). Salah satu pengembangan dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah pembelajaran gaya bahasa atau majas. Menurut Nurdin seperti dikutip dalam (Handani et al., 2020) gaya bahasa terbagi kedalam lima bagian, yaitu 1). Gaya penegasan linguistik mencakup elemen-elemen seperti pengulangan dan paralelisme. 2). Perangkat linguistik komparatif terdiri dari hiperbola, metonimi, personifikasi, perumpa-maan, metafora, perumpamaan, kiasan, sinekdok, asosiasi eufemistik, pars pro toto, julukan, hiponimi, dan hipalase. 3). Elemen gaya bahasa oposisi termasuk paradoks, antitesis, litote, oksimoron, histeron, hosteron, dan pekerjaan. 4). Gaya linguistik yang ditandai dengan sindiran menggabungkan ironi, sinisme, sindiran, melosis, sarkasme, dan antifrase. 5). Gaya bahasa perulangan melibatkan *aliterasi, anacoluthon, anafora, anadiplosis, asonance, symploce, mesodiplosis, epanalepsis, dan epizeuxis*. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Menurut (Motoh, 2022) hasil belajar siswa adalah perilaku perubahan hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa. Sedangkan perbedaanya hasil belajar siswa merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif. Sedangkan (Andryannisa et al., 2023) mengungkapkan hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut salah satunya dengan pembelajaran digital.

Pembelajaran digital menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan meningkatkan motivasi siswa. Studi yang dilakukan (Wulan et al., 2023) menjelaskan bahwa teknologi digital tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam. Penelitian (Ismaya et al., 2024) mengidentifikasi hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran digital dan hasil belajar siswa. Digitalisasi pembelajaran, dikombinasikan dengan gaya belajar siswa, memberikan dampak signifikan pada hasil belajar. Media digital membantu memperlancar interaksi antara guru dan siswa serta mempermudah pemahaman materi (Sumarno et al., 2024). Teknologi digital menurut (Abdul Sakti, 2023) mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis masalah. Contohnya meliputi penggunaan e-book, video pembelajaran, simulasi interaktif, dan platform pembelajaran daring. Semua teknoilogi ini sangat erat dengan kemampuan dan kreativitas guru dalam meramu pembelejaran yang menyenangkan. Menurut Huda dalam (Fitriyani et al., 2021) kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didiknya. Pentingnya seorang guru kreatif untuk membuat seorang siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran (Tanjung & Namora, 2022). Selain itu (Mahmud et al., 2022) seorang pendidik kreatif menginspirasi kreativitas dalam anak didik mereka, yang kemudian meningkatkan prestasi pendidikan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Puspanegara 08, diketahui bahwa: 1) Ada tantangan yang berkaitan dengan kurangnya kreativitas yang ditunjukkan oleh para pendidik dalam pengajaran bahasa Indonesia. Masih ada pendidik yang belum merancang persiapan instruksional sebelum pengajaran mereka, termasuk penerapan model pedagogis, metodologi, strategi, dan pemanfaatan beragam media pendidikan yang belum cukup bervariasi. 2) Siswa menunjukkan hasil belajar yang kurang memahami materi dalam pelajaran bahasa Indonesia,. Peserta didik yang menghadapi kesulitan seperti itu cenderung kehilangan motivasi, mengakibatkan berkurang-nya antusiasme dan preferensi untuk interaksi sosial daripada keterlibatan akademik, sebagian besar karena kreativitas instruksional yang kurang optimal mengenai materi Majas. 3)

Kurangnya pemanfaatan sumber daya pendidikan, termasuk media dan alat peraga, di samping tidak adanya buku panduan, dapat menghambat perolehan pengetahuan dan wawasan siswa. 4) Siswa kesulitan memahami bahasa dan konten bergaya majas. Banyak siswa tidak dapat membedakan antara berbagai jenis majas. 5) Sekolah tidak memiliki fasilitas untuk pendidikan bahasa Indonesia, termasuk laboratorium bahasa khusus dan media pengajaran audio-visual yang memadai.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini di laksanakan di SDN Puspanegara 08. Waktu penelitian dilaksanakan pada 31 Oktober sampai 30 November 2024. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik SD kelas VI yang berjumlah 33 orang. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI SDN Puspanegara 08 yang terdiri dari satu kelas yang sampelnya terdiri atas 33 siswa dengan jumlah 18 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah kerativitas guru (x_1) dan media pembelajaran digital (x_2) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa indonesia (Y). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan uji validitas dan reliabilitas; dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis dengan analisis statistika deskriptif dan uji prasyarat analisis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Analisis dan Hasil Penelitian

Pengumpulan data telah dilakukan terhadap siswa kelas VI SDN Puspanegara 08. Kemudian dilakukan analisis data pada kegiatan (Angket kreativitas guru dan fasilitas pembelajaran) dengan menggunakan SPSS versi 26 untuk mengetahui pengaruh dari kreativitas guru dan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi majas. Sebelum menjelaskan data masing-masing variabel dan melakukan uji coba hipotesis, terlebih dahulu menjelaskan hasil dari uji coba instrumen yang dilakukan di SDN Puspanegara 08 berikut hasil coba instrument yaitu:

a) Uji validitas

Validitas menyatakan keakuratan atau ketepatan. Semakin tinggi ketepatan data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti, maka semakin tinggi pula validitas datanya. Uji dilakukan menggunakan Korelasi *Pearson Product Moment*, jika r hitung > r tabel maka diartikan valid. Berdasarkan hasil tanggapan dari 65 orang responden tentang variabel-variabel penelitian, dimana terdiri dari 33 orang kelas 6a, dan 32 orang kelas 6b.J ika r hitung > r tabel dengan nilai **0,3440, dan 0,3494 (df=33-2=31)** dengan α = 0,05 maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Berikut adalah hasil uji validitas terhadap variabel Media Pembelajaran Digital (X_2), Kreativitas Guru (X_1), untuk masing-masing kelas responden.

Hasil Uji Validitas kelas 6a dapat dilihat bahwa untuk kedua variabel, memiliki nilai r hitung > r tabel = 0,3440. Dengan demikian kedua tersebut yang terdiri dari total 20 indikator pertanyaan dinyatakan **valid**. Hasil Uji Validitas kelas 6b dapat dilihat bahwa untuk kedua variabel, memiliki nilai r hitung > r tabel = 0,3494. Dengan demikian kedua tersebut yang terdiri dari total 20 indikator pertanyaan dinyatakan **valid**.

b) Uji reabilitas

Berdasarkan tabel 1, dan 2 hasil uji reliabilitas dapat dilihat bahwa untuk variabel variabel Kreativitas Guru (X_1), Media Pembelajaran Digital (X_2), , memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar **0,879, 0,889, 0,863, dan 0,859** dan semuanya diatas 0,6. Dengan demikian variabel Kreativitas Guru (X_1), Media Pembelajaran Digital (X_2), dinyatakan ***reliable***.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Indikator Variabel kelas 6A

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Syarat	Ket
X1 Kreativitas Guru	0.879	10	> 0.6	Reliabel
X2 Media Pembelajaran Digital	0.889	10	> 0.6	Reliabel

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Indikator Variabel kelas 6B

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Syarat	Ket
X1 Kreativitas Guru	0.865	10	> 0.6	Reliabel
X2 Media Pembelajaran Digital	0.859	10	> 0.6	Reliabel

c) Analisi Deskriptif Variabel

Data deskriptif menampilkan gambaran umum mengenai jawaban responden atas pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner maupun tanggapan responden. Berdasarkan hasil tanggapan dari 65 orang responden tentang variabel-variabel penelitian, maka peneliti akan menguraikan secara rinci jawaban responden yang dikelompokkan dalam deskriptif statistik. Berikut ini penulis akan memberikan gambaran yang lebih menyeluruh terhadap deskripsi jawaban kuesioner yang diterima sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Variabel Kreativitas Guru (X1)

Statistics		
		X1 Kreativitas Guru
N	Valid	65
	Missing	0
Mean		39.05
Std. Error of Mean		1.026
Median		43.00
Mode		43[a]
Std. Deviation		8.272
Variance		68.420
Range		36
Minimum		14
Maximum		50
Sum		2538
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan dari tabel 3 diatas menunjukkan bahwa untuk pernyataan kuesioner di variabel indikator Kreativitas Guru (X_1) memiliki nilai rata-rata sebesar 39,05, median atau nilai tengah 43, modus pada data adalah 43, nilai maksimum yang diperoleh adalah 50, dan nilai minimum yang diperoleh adalah 14.

Tabel 4. Deskripsi Variabel Media Pembelajaran Digital (X_2)

Statistics		
		X2 Media Pembelajaran Digital
N	Valid	65
	Missing	0
Mean		39.02
Std. Error of Mean		0.994
Median		42.00
Mode		44[a]
Std. Deviation		8.017
Variance		64.265
Range		32
Minimum		18
Maximum		50
Sum		2536
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan dari tabel 4 diatas menunjukkan bahwa untuk pernyataan kuesioner di variabel indikator Media Pembelajaran Digital (X_2) memiliki nilai rata-rata sebesar 39,02, median atau nilai tengah 42, modus pada data adalah 44, nilai maksimum yang diperoleh adalah 50, dan nilai minimum yang diperoleh adalah 18.

Tabel 5. Deskripsi Variabel Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y)

Statistics		
		Y Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas
N	Valid	65
	Missing	0
Mean		83.34
Std. Error of Mean		1.286
Median		84.00
Mode		90[a]
Std. Deviation		10.364
Variance		107.415
Range		35
Minimum		65
Maximum		100
Sum		5417
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan dari tabel 5 diatas menunjukkan bahwa untuk pernyataan kuesioner di variabel indikator Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y) memiliki nilai rata-rata sebesar 83,34, median atau nilai tengah 84,

modus pada data adalah 90, nilai maksimum yang diperoleh adalah 100, dan nilai minimum yang diperoleh adalah 65.

Berdasarkan ke tiga tabel diatas menunjukkan bahwa untuk pernyataan kuesioner di variabel indikator Kreativitas Guru (X_1) memiliki nilai rata-rata sebesar 39,05, variabel indikator Media Pembelajaran Digital (X_2) memiliki nilai rata-rata sebesar 39,02, dan variabel indikator Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y) memiliki nilai rata-rata sebesar 83,34.

2. Analisis data
   a) Uji Normalitas

Pengujian asumsi normalitas dilakukan untuk menguji data variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan, apakah berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Jika distribusi data normal, maka analisis data dan pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters[a,b]	Mean	0.00
	Std. Deviation	5.78
Most Extreme Differences	Absolute	0.093
	Positive	0.078
	Negative	-0.093
Test Statistic		0.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan tabel 6 hasil uji normalitas kedua *Kolmogorov-Smirnov*, didapat hasil nilai Sig. dari model regresi diatas adalah 0,200 yang lebih besar dari nilai α= 0,05. Dengan demikian hasil uji *Kolomogorov-Smirnov* dari model regresi diatas telah memenuhi syarat normalitas dengan nilai Sig. > α= 0,05. Hal ini, bisa disimpulkan bahwa data yang diuji memiliki distribusi data yang normal.

b) Uji Liniearitas

Uji Linearitas merupakan suatu perangkat uji yang diperlukan untuk mengetahui bentuk hubungan yang terjadi di antara variabel yang sedang diteliti. Uji ini dilakukan untuk melihat hubungan dari dua buah variabel yang sedah diteliti apakah ada hubungan yang linear, dan signifikan. Selain itu, pengujian linearitas ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS pada perangkat *Test for Linearity*. Adapun teknik analisisnya dengan menggunakan nilai signifikansi pada taraf signifikansi 95% (α = 0,05) sebagai berikut:

1) Jika nilai sig. > 0,05, maka variabel memiliki hubungan yang linear
2) Jika nilai sig. < 0,05, maka variabel memiliki hubungan yang tidak linear

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas Data

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas * X1 Kreativitas Guru	Between Groups	(Combined)	5332.721	23	231.857	6.165	0.000
		Linearity	4524.296	1	4524.296	120.309	0.000
		Deviation from Linearity	808.425	22	36.747	0.977	**0.509**
	Within Groups		1541.833	41	37.606		
	Total		6874.554	64			
Y Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas * X2 Media Pembelajaran Digital	Between Groups	(Combined)	5263.566	23	228.851	5.824	0.000
		Linearity	4271.843	1	4271.843	108.719	0.000
		Deviation from Linearity	991.722	22	45.078	1.147	**0.343**
	Within Groups		1610.988	41	39.292		
	Total		6874.554	64			

Berdasarkan dari hasil pengujian *deviation from linearity* menunjukkan nilai sig. dari variabel di atas adalah sebesar 0,509, dan 0,343 > 0,05, sehingga variabel hal ini menunjukkan bahwa di dalam model linear atau memenuhi syarat **linearitas.**

c) Uji Hipotesis

Uji *t* dilakukan sebagai pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen secara individual terhadap variabel dependen. Menurut Ghazali (2016), untuk menghitung t-tabel **1,99 (df=65-2=63)** pada *level of significant* (α) sebesar 5% (tingkat kesalahan 5% atau

0,05) atau taraf keyakinan 95% atau 0,95, jadi apabila tingkat kesalahan suatu variabel lebih dari 5% berarti variabel itu tidak signifikan. Cara pengambilan keputusan adalah:

1) Jika probabilitas/signifikan > 0,05 atau t hitung < t tabel, Ho diterima.
2) Jika probabilitas/signifikan < 0,05 atau t hitung > t tabel, Ho ditolak.

Tabel 8. Regresi Linier Berganda Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y)

Uji t parsial						
Variabel	Koefisien regresi (B)	Std. Error	Standardized Coefficients	t hitung	Sig.	keterangan
(Constant)	40.779	3.724		10.949	0.000	
X1 Kreativitas Guru	0.642	0.175	0.513	3.673	0.001	signifikan
X2 Media Pembelajaran Digital	0.448	0.180	0.347	2.483	0.016	signifikan

Interpretasi dan pengujian hipotesis (H) pada tabel 9 diatas adalah :

$Y= 40,779 + 0,642X_1 + 0, 448\ X_2 + \boldsymbol{e}$

Tabel 9. Analisis Uji *F*

Uji F simultan						
Model	**Sum of Squares**	**df**	**Mean Square**	**F hitung**	**Sig.**	**keterangan**
Regression	4736.895	2	2368.448	68.69	.000[b]	Signifikan
Residual	2137.659	62	34.478			
Total	6874.554	64				

Berdasarkan tabel 9 diatas, diketahui nilai F = 68,69, dan nilai *Sig*. = 0,000. Dengan demikian nilai nilai *Sig*. = 0,000 < 0,05 sehingga **H_0 ditolak, H_3 diterima,** hal ini variabel Kreativitas Guru (X_1), Media Pembelajaran Digital (X_2), secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y).

B. Pembahasan

Belajar didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan, bersifat positif, aktif, dan terarah. Pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih bermakna (Faizah & Kamal, 2024). Selain itu pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan perubahan menuju hal yang lebih baik (Salsabila et al., 2024). Menurut (Sulistiani & Nursiwi, 2023) peran guru sebagai fasilitator, motivator, model, penilai, konselor, pengelola kelas, dan perencana. Guru tidak hanya mengajarkan materi tetapi juga membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan dan nilai moral untuk masa depan. Faktor guru sangat besar sebagai pendukung dan penghambat kreativitas siswa serta strategi guru untuk mengoptimalkan kreativitas melalui pendekatan interaktif (Puspitasari & Wibowo, 2022). Guru kreatif menurut (Rasyadi et al., 2023) dapat memodifikasi media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan budaya lokal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas guru adalah salah satu pendorong motivasi belajar. Guru kreatif dapat mengembangkan kemampuannya, ide-ide baru dan cara-cara baru dalalm mengajar (Ambya et al., 2024).

Pengaruh kreativitas guru dan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar bahasa indonesia materi majas pada siswa kelas VI SDN Puspanegara 08 dengan jumlah sampel 33 siswa. Dari kelas tersebut diberikan angket tentang kreativitas guru untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar pada materi majas. Setelah itu diberikan angket tentang media pembelajaran digital untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada materi majas.

Majas merupakan komponen penting dalam pelajaran pendidikan Bahasa Indonesia disekolah dasar, dengan fokus pada gaya komunikasi yang fasih dan kreatif. Materi ini digunakan untuk membangkitkan efek spesifik pada audiens, termasuk apresiasi estetika, respons emosional, atau makna bernuansa. Majas dikategorikan ke dalam berbagai jenis, termasuk perbandingan (metafora, perumpamaan, personifikasi), oposisi (ironi, paradoks, litote), afirmatif (pengulangan, hiperbola, pleonasme), dan satir (sarkasme, sinisme). Hasil dari uji coba data 10 item pernyataan angket tentang kreativitas guru dan 10 item pernyataan angket tentang media pembelajaran digital materi majas kelas VI SDN Puspanegara 08 dinilai valid reliabel. Dari hasil skor angket tentang kreativitas guru diperoleh hasil dengan nilai rata-rata sebesar 39.05 dan hasil skor angket tentang media pembelajaran digital diperoleh sebesar 39.02.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi majas mata pelajaran Bahasa indonesia kelas VI. Pertama hal ini bisa dilihat pada terdapat pengaruh dari Kreativitas Guru (X_1) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y) secara parsial. Hubungan antara Kreativitas Guru (X_1) dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y) adalah **signifikan** dengan t-hitung sebesar 3,673 (t-hitung > t tabel = 1,99) dan nilai *Sig*. = 0.001 yang kurang dari α = 0,05. Nilai *coefficient* adalah positif yaitu sebesar 0,642 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Kreativitas Guru (X_1) dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas adalah positif atau meningkatkan sebesar 64,2 %. Dengan demikian hipotesis H_1 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "Kreativitas Guru (X_1) berpengaruh positif signifikan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y)" diterima.

Kedua terdapat pengaruh dari Media Pembelajaran Digital (X_2) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y) secara parsial. Tabel diatas menunjukkan bahwa hubungan antara Media Pembelajaran Digital (X_2) dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y) adalah signifikan dengan t-hitung sebesar 2,483 (t-hitung > t tabel = 1,99) dan nilai Sig. = 0.016 yang kurang dari α = 0,05. Nilai *coefficient* adalah positif yaitu sebesar 0,448 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Media Pembelajaran Digital (X_2) dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas adalah positif atau meningkatkan sebesar 44,8%. Dengan demikian hipotesis H_2 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "Media Pembelajaran Digital (X_2) berpengaruh positif signifikan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas (Y)" diterima.

Yang ketiga kreativitas guru dan media pembelajaran digital yaitu diketahui nilai F = 68,69, dan nilai Sig. = 0,000. Dengan demikian nilai nilai Sig. = 0,000 < 0,05 sehingga H0 ditolak, H3 diterima, Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh antara kreativitas guru dan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada materi majas mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VI di SDN Puspanegara 08 tahun ajaran 2024/2025. Temuan penelitian ini selaras dengan harapan para peneliti bahwa pengajaran kreatif, yang ditingkatkan oleh media digital, secara positif mempengaruhi siswa dan meningkatkan kinerja akademik, karena mengurangi kebosanan dan memfasilitasi pemahaman pelajaran.

B. Saran

3. Bagi satuan pendidikan agar dapat memfasilitasi proses pendidikan dengan fasilitas yang lebih baik terutama dalam pembelajaran dengan menggunkan fasilitas teknologi sesuai dengan jenjang kelas
4. Bagi pendidik agar dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan mengkombinasikan media pembelajaran khususnya video drama yang banyak menggunakan majas
5. Sehubungan dengan adanya keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini, dianjurkan kepada rekan-rekan mahasiswa terutama jurusan Pendidikan dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut, dengan permasalahan yang lebih luas dengan jenis dan variable penelitian yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *2*(2), 212–219. https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025

Ambya, R., Dewi, L., Agustin, E., Hasanah, I., Istiqomah, A., Nurhapid, A., Eka Putri, F. A., Amal, M., Puji Astuti, W., Rusliani, W. G., & Saudah, S. (2024). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN 1 Lungkuh Layang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *5*(1), 492–497. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2566

Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *2*(4), 11716–11730. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549

Elpisah, Hasan, Muh., Yahya, Muh., Sulolipu, A. A., & Suarlin. (2023). *Education as a Strategic Investment for National Human Resource Development* (pp. 207–214). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-084-8_28

Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 466–476. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735

Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *13*(2).

Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, *7*(1), 97. https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462

Handani, A., Sudrajat, R. T., & Ahmadi, Y. (2020). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Guru Pendidikan Usia Dini Dalam Proses Pembelajaran. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, *3*.

Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*.

Khoirina, H. P., Norlita, D., Nageta, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., Wikarna, I., & Saputra, D. E. (2023). Penerapan Penggunaan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dapat Mempengaruhi Nilai Bahasa Indonesia Kelas 2. *JURNAL JISPENDIORA*, *2*(1).

Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(2), 779. https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.779-784.2022

Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, *1*(1), 1–17.

Murray, J. (2023). What is the purpose of education? A context for early childhood education. *International Journal of Early Years Education*, *31*(3), 571–578. https://doi.org/10.1080/09669760.2023.2238399

Prihartini, A. A., Rohana, S., Intiana, H., Handayani, F., & Faridi, K. (2023). *The Importance of Literacy-Based Indonesian Language Learning for the 21st Century Students' Skills*. *2023*, 32–41. https://doi.org/10.11594/nstp.2023.3705

Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, *1*(1), 1–7. https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.105

Rasyadi, M., Al Fadhil, R., & Mukramin, un. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JURPENDIS: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *1*(3).

Salsabila, S., Arya, B. N., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, *4*(2), 100–110. https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390

Sulistiani, I., & Nursiwi, N. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, *3*(4), 1261–1268. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222

Sumarno, A., Khamidi, A., & Haroyati, N. (2024). Pengaruh Digitalisasi dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kabupaten Magetan. *Journal of Education Research*, *5*(2).

Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di

Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *7*(1), 199–217. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796

Tasya Jadidah, I., Kiftiah, M., Bela, S., Pratiwi, S., & Nur Hidayanti, F. (2023). Analisis Pentingnya Menggunakan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam Berkomunikasi Dikalangan Anak Usia Sekolah Dasar. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, *02*.

Wulan, L. D. C., Prayogo, M. S., & Aula, L. H. (2023). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di SDN 03 Mangli Jember. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *4*.