

Pengaruh Interaksi Edukatif dan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Proyek Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025

Amirah Nabila Sakinah^{1)*}, Ainul Mardhiyah²⁾

Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Email: ¹amirahsakinah919@gmail.com , ²ainulmardhiyah@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh interaksi edukatif dan berpikir kreatif terhadap hasil belajar proyek kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025. Variabel dalam penelitian ini adalah interaksi edukatif dan berpikir kreatif sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025 yang berjumlah 66 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling*, yaitu sampel dari keseluruhan populasi dengan sampel sebanyak 66 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara interaksi edukatif dan berpikir kreatif terhadap hasil belajar proyek kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi edukatif dan berpikir kreatif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar proyek kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025. Adapun besar pengaruh antara keduanya yaitu sebesar 23% yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,230.

Kata Kunci: Interaksi Edukatif, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of **educative interaction** and **creative thinking** on the learning outcomes of *creative projects and entrepreneurship* of 11th-grade Digital Business students at SMK Negeri 1 Binjai for the 2024/2025 academic year. The variables in this study are educative interaction and creative thinking as independent variables, and learning outcomes as the dependent variable. This research uses a quantitative approach with an *ex post facto* research design. The population in this study was all 11th-grade Digital Business students at SMK Negeri 1 Binjai for the 2024/2025 academic year, totaling 66 students. Sampling was carried out using a total sampling technique, meaning the sample consisted of the entire population, with 66 students as respondents. The data collection techniques used were observation, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used was multiple linear regression analysis.

The hypothesis of this study is that there is a significant effect of educative interaction and creative thinking on the learning outcomes of creative projects and entrepreneurship of 11th-

grade Digital Business students at SMK Negeri 1 Binjai for the 2024/2025 academic year. The results of this study indicate that educative interaction and creative thinking have a significant effect on the learning outcomes of creative projects and entrepreneurship of 11th-grade Digital Business students at SMK Negeri 1 Binjai for the 2024/2025 academic year. The magnitude of the influence between the variables was 23%, as shown by the coefficient of determination (R Square) value of 0.230.

Keywords: Educative Interaction, Creative Thinking, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan dapat disampaikan oleh guru dan diterima dengan baik oleh siswa. Satu diantara beberapa lembaga pendidikan yang diimpikan dapat membantu terwujudnya tujuan pendidikan adalah sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu lembaga pendidikan formal yang dapat menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Proses pembelajaran di SMK tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan kreativitasnya. Salah satu mata pelajaran yang berpengaruh pada kreativitas siswa adalah Projek Kreatif dan Kewirausahaan.

Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh individu berupa kesan – kesan yang mengakibatkan perubahan diri dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajarnya (Kompri, 2017: 43). Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Dimana siswa yang belajar dengan baik akan mendapatkan hasil yang baik pula. Hasil belajar yang dievaluasi dari peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Widoyoko (2009), penilaian dalam konteks hasil belajar diartikan sebagai kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran tentang kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Data hasil pengukuran dapat

diperoleh melalui tes, pengamatan, wawancara, *rating scale*, maupun angket.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket untuk variabel hasil belajar terlihat sebanyak 47% menjawab “Ya” dan 53% menjawab “Tidak”. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa belum tercapai secara maksimal. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam mencakup kemampuan yang dimiliki siswa. Kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark (dalam Kompri, 2017: 41) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% lagi dipengaruhi oleh lingkungan.

Dimiyati dan Mudjiono (2015: 260) mengemukakan bahwa hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: sikap terhadap belajar, kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi. Faktor eksternal meliputi: hubungan antara guru dan siswa, prasarana dan sarana pembelajaran, dan lingkungan sosial siswa di sekolah.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah interaksi edukatif. Interaksi edukatif merupakan interaksi belajar mengajar, yakni

interaksi yang terbentuk dengan tujuan mendidik oleh guru kepada siswanya (Farihah, 2019). Selanjutnya menurut Slameto (2010: 54) keberhasilan proses belajar mengajar oleh guru ditandai dengan adanya hubungan yang terjalin secara interaktif dan komunikatif. Interaksi tersebut dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik, dengan adanya interaksi edukatif maka akan berimplikasi terhadap meningkatnya hasil belajar, serta kepercayaan, rasa nyaman dan kebahagiaan selama mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya kurang maksimalnya interaksi antara guru dan peserta didik, maka akan mengakibatkan menurunnya semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Salah satu tugas utama guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana yang menarik perhatian peserta didik agar semangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena sebab itu diperlukan seorang guru yang mampu menciptakan interaksi edukatif yang kondusif agar nantinya bisa membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Selain interaksi edukatif, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah mencoba menciptakan sesuatu yang baru (Susanti, 2022: 7). Keterampilan berpikir siswa yang semakin kritis dan kreatif akan menjamin ilmu yang diperoleh akan bertahan lebih lama sehingga berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Caroselli (2009) yang menyatakan bahwa kebiasaan-kebiasaan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa akan berefek potensial terhadap hasil belajar siswa di sekolah, dimana kebiasaan dari menyelesaikan masalah dengan kritis dan kreatif akan membiasakan siswa dalam menyelesaikan masalah secara cepat dan tepat.

Suharnan (2005) mengemukakan bahwa kreativitas sering juga disebut berpikir kreatif (*creative thinking*), yaitu aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk

menghasilkan gagasan – gagasan yang baru dan berguna. Kreativitas lebih mengutamakan penemuan sesuatu yang baru melalui proses. Pada dasarnya, semua siswa mampu untuk berpikir kreatif. Namun hanya sebagian yang dapat memanfaatkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya.

Dalam proses pembelajaran, siswa kurang dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Selain itu, dengan adanya kenyataan bahwa sebagian besar siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Sehingga tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya, maksudnya bukan hanya guru yang memberi informasi, tetapi harusnya siswa yang aktif mencari informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa. Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai, penulis melihat fenomena bahwa interaksi antara guru dan siswa masih kurang optimal. Dapat dilihat dari guru yang belum mengenal seluruh siswanya dengan baik. Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung adakalanya guru tidak menyadari ada sebagian siswa yang merasa enggan atau merasa takut untuk berinteraksi dengan guru di ruangan kelas, kurangnya kepercayaan diri dan tidak timbul rasa tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, siswa tidak aktif bertanya. Dan sebaliknya, saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang memberi respon atau jawaban. Begitu juga dalam observasi yang telah dilakukan terkait kemampuan berpikir kreatif, siswa kurang antusias dalam mengemukakan ide – ide kreatif di dalam kelas. Dan ketika diberi tugas, sebagian besar siswa ketika menyelesaikan tugasnya, seringkali sama dengan tugas yang dibuat rekannya.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Interaksi Edukatif dan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Projek Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025". Tujuannya adalah untuk menganalisis pengaruh interaksi edukatif dan berpikir kreatif, baik secara parsial maupun simultan, terhadap hasil belajar siswa, guna memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan kewirausahaan di SMK.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Proses pembelajaran adalah suatu cara yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa yang akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non – fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan.

Menurut Kompri (2017: 42) hasil belajar merupakan hasil akhir dari belajar berupa keterampilan, pengetahuan, nilai dan sikap. Sebagai indikator siswa dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari nilai yang diperolehnya, nilai siswa dapat berupa angka – angka, abjad dan sebagainya. Sedangkan menurut Hamalik (2019: 159) hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya Priansa (2019: 79) menjelaskan hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat berbagai aspek kehidupan sehingga tampak perubahan tingkah laku pada diri individu. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, pemahaman dan sikap yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang ditandai dengan skala nilai berupa angka/huruf/symbol.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2015: 260) mengemukakan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam individu), meliputi:
 - a. Sikap terhadap belajar
Sikap terhadap belajar merupakan kemampuan siswa memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran. Adanya penilaian tersebut mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak, atau mengabaikan kegiatan pembelajaran tersebut. Siswa yang memiliki sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran cenderung akan senang terhadap guru, materi, tugas, dan lainnya.
 - b. Kesehatan
Kesehatan jasmani memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang

- memiliki gangguan kesehatan seperti sakit kepala, demam, dan lainnya akan memiliki gairah yang rendah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. **Intelegensi dan bakat**
Intelegensi dianggap sebagai suatu norma umum dalam keberhasilan belajar. Intelegensi adalah suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien. Kecakapan tersebut menjadi aktual bila siswa memecahkan masalah dalam belajar atau kehidupan sehari – hari.
- d. **Minat dan motivasi**
Minat merupakan kecenderungan gairah yang tinggi dan besar terhadap sesuatu. Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Lemahnya minat dan motivasi belajar akan berdampak pada lemahnya kegiatan pembelajaran sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Salah satu cara agar menguatkan motivasi belajar adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. **Faktor eksternal (yang berasal dari luar individu), meliputi:**
- a. **Hubungan antara guru dan siswa**
Guru bertugas untuk mengelola kegiatan belajar siswa disekolah. Adapun tugas pengelolaan pembelajaran siswa adalah membangun hubungan yang baik dengan siswa, membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, melaksanakan pendekatan pembelajaran yang tepat, dan mengevaluasi hasil belajar.
- b. **Prasarana dan sarana pembelajaran**
Prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar,

- lapangan, laboratorium, dan ruang ibadah. Lengkapinya sarana dan prasarana pembelajaran dapat membantu kondisi pembelajaran yang baik
- c. **Lingkungan sosial siswa di sekolah**
Tiap siswa berada dalam lingkungan sosial disekolah. Siswa memiliki kedudukan dan peranannya masing-masing. Jika seorang siswa mendapatkan penerimaan dalam lingkungan sosial disekolahnya, maka siswa tersebut akan mudah untuk menyesuaikan diri. Sebaliknya, jika seorang siswa mendapatkan penolakan dari lingkungan sosialnya, maka siswa tersebut akan merasa tertekan sehingga menghambat kegiatan pembelajaran.

Indikator Hasil Belajar

Setiap kompetensi yang telah dipelajari oleh siswa dalam proses pembelajaran harus dinilai melalui penilaian otentik. Menurut Rahman (2019: 91) kompetensi yang dinilai mencakup tiga ranah, yaitu:

1. **Ranah kognitif**, yang mencakup kegiatan berfikir/akal/otak. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah:
 - a. **Pengetahuan/hafalan/ingatan (knowledge)**
 - b. **pemahaman (*comprehension*)**
 - c. **penerapan (*application*)**
 - d. **analisis (*analysis*)**
 - e. **sintesis (*synthesis*)**
 - f. **penilaian (*evaluation*)**
2. **Ranah afektif**, adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Menurut Krathwol (1974) dan kawan-kawan, ranah afektif diklasifikasikan secara rinci lagi ke dalam lima tingkatan, yaitu:
 - a. **menerima atau memperhatikan (*receiving* atau *attending*)**

- b. menanggapi (*responding*)
 - c. menilai atau menghargai (*valuing*)
 - d. mengatur atau mengorganisasikan (*organization*)
 - e. karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*characterization by a value or value complex*)
3. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Terdiri dari lima tingkatan yakni;
- a. meniru (*immitation*)
 - b. manipulasi (*manipulation*)
 - c. ketepatan gerakan (*precision*)
 - d. artikulasi (*artikulation*)
 - e. naturalisasi (*naturalization*)

Interaksi Edukatif

Interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang luas, tidak hanya terbatas pada hubungan guru dan siswa ataupun sekedar menyampaikan materi belajar, tetapi interaksi edukatif dalam hal ini merupakan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.

Menurut Djamarah (2014: 11) interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan. Fahyuni dan Istiqomah (2016: 170) mengatakan dalam interaksi edukatif baik guru dan peserta didik harus berperan secara aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif apabila hanya satu pihak yang berperan aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Menurut Farihah (2017: 15) interaksi edukatif secara khusus adalah sebagai interaksi belajar-mengajar. Interaksi ini mengandung pengertian mengenai adanya aktivitas timbal balik antara guru yang berperan sebagai pengajar, dengan peserta didik yang menjalankan proses pembelajaran yang berperan sebagai subjek belajar. Pitoyo (2016: 1) mengemukakan interaksi belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia

yaitu komunikasi antara siswa dengan guru serta komunikasi siswa dengan siswa yang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa interaksi edukatif adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang terjadi dalam proses belajar mengajar yang keduanya saling mempengaruhi dan memiliki maksud tertentu yakni untuk mencapai keberhasilan dan tujuan pendidikan yang ditandai dengan adanya perubahan pada tingkah laku siswa.

Faktor – faktor dalam Interaksi Edukatif

Menurut Djamarah (2014: 15) suatu interaksi edukatif harus memiliki beberapa unsur dasar, yang meliputi:

1. Tujuan
Tujuan mempunyai arti penting dalam kegiatan interaksi edukatif, tujuan dapat memberikan arah yang jelas kemana kegiatan pembelajaran akan dibawa. Di dalam tujuan pembelajaran terhimpun sejumlah norma yang akan ditanamkan ke dalam diri setiap anak didik.
2. Bahan pelajaran
Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan oleh guru dalam proses interaksi edukatif. Bahan pelajaran merupakan unsur inti dalam kegiatan interaksi edukatif, karenanya harus diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik.
3. Kegiatan belajar mengajar
Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan dari baik tidaknya program pengajaran yang telah direncanakan dan akan mempengaruhi tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4. Metode
Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru

guna mendukung kelancaran proses pembelajaran.

5. **Alat**
Alat adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru atau siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Alat tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga membantu mencapai tujuan pembelajaran.
6. **Sumber pelajaran**
Sumber pelajaran adalah segala hal yang digunakan oleh guru atau siswa untuk memperoleh informasi pembelajaran. Segala sesuatu dapat dipergunakan sebagai sumber belajar sesuai dengan kepentingan, guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
7. **Evaluasi**
Evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang sejauh mana keberhasilan anak didik dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar. Evaluasi memberikan pemahaman yang jelas tentang sejauh mana siswa telah mencapai tujuan yang diharapkan.

Indikator Interaksi Edukatif

Berdasarkan pendapat Djamarah (2014: 14) yang menjadi indikator interaksi edukatif adalah:

1. **Berorientasi pada tujuan**
Interaksi edukatif memiliki tujuan yaitu untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu dengan menempatkan siswa sebagai pusat perhatian.
2. **Prosedur jalannya interaksi**
Adanya suatu prosedur disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. **Penguasaan materi**
Interaksi edukatif ditandai dengan penyusunan materi yang khusus yang didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan.
4. **Keaktifan siswa dikelas**

Interaksi edukatif dicirikan dengan adanya partisipasi aktif dari peserta didik. Keaktifan ini merupakan syarat utama terwujudnya interaksi edukatif yang efektif, sebab kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru menjadi tidak bermakna apabila peserta didik bersikap pasif.

5. **Peran guru sebagai pembimbing**
Dalam interaksi edukatif, guru berperan sebagai pengajar serta pembimbing, sehingga guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi interaksi edukatif.
6. **Disiplin guru dan siswa**
Disiplin dalam interaksi edukatif diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati dengan sadar oleh pihak guru maupun pihak siswa.
7. **Mempunyai batas waktu**
Untuk mencapai tujuan pembelajaran batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan, setiap tujuan akan memberi waktu tertentu, kapan tujuan itu harus sudah tercapai.
8. **Diakhiri dengan evaluasi**
Evaluasi harus dilakukan guru untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pengajaran yang telah ditentukan.

Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki individu sehingga mampu menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang ada sebelumnya. Menurut Mulya (2022: 155) berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan dan menerapkan ide – ide baru dalam konteks tertentu, melihat situasi yang ada dengan cara baru, memberikan penjelasan alternatif, dan melihat atau membuat hubungan baru yang menghasilkan hasil yang positif. Sedangkan menurut Nurlaela, et al. (2019: 58) menyatakan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan ide – ide

baru dan untuk menemukan cara – cara baru dalam melihat masalah dan peluang.

Menurut Uloli (2021: 15) berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai pemikiran yang memungkinkan siswa untuk menghidupkan imajinasi mereka untuk menghasilkan ide, merumuskan pertanyaan, mengungkapkan kemungkinan – kemungkinan baru, menyediakan perspektif yang mengagumkan, serta menghasilkan gagasan – gagasan yang tidak biasa yang bersifat unik.

Thomas (dalam Nurlaela, 2019) menyatakan berpikir kreatif meliputi mengkreasikan, menemukan, berimajinasi, menduga, mendesain, mengajukan alternatif, menciptakan dan menghasilkan sesuatu. Membentuk ide yang kreatif berarti muncul dengan sesuatu yang tidak biasa, baru, atau memunculkan solusi atas suatu masalah.

Berkaitan dengan hal tersebut, kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, misalnya mampu mengusulkan ide baru, mengajukan pertanyaan, berani bereksperimen dan merencanakan strategi.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif

Selama pelaksanaan pembelajaran, masalah dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Coleman dan Hammen (dalam Mahfud, 2017) menyebutkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi berpikir kreatif.

1. Kemampuan kognitif
Orang yang kecerdasannya diatas rata-rata lebih dapat berpikir kreatif dibanding dengan orang yang kecerdasannya biasa-biasa saja. Orang yang berkemampuan kognitif tinggi lebih mudah mengeluarkan gagasan-gagasan.
2. Sikap terbuka
Sikap terbuka memungkinkan individu untuk menerima dan memproses stimulus, baik yang bersumber dari

internal maupun eksternal dengan lebih efektif

3. Sikap yang bebas, otonom dan percaya diri

Orang yang kreatif pada umumnya menunjukkan karakteristik yang tidak terikat oleh struktur konvensional, mereka selalu ingin tampil dan siap menghadapi resiko.

Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Munandar (2012), indikator berpikir kreatif terbagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut:

1. Berpikir lancar (*fluency*)
 - a. meniru (*imitation*) Menghasilkan banyak gagasan/ jawaban yang relevan
 - b. Arus pemikiran lancar
2. Berpikir luwes (*flexibility*)
 - a. Menghasilkan gagasan-gagasan yang bervariasi
 - b. Mampu mengubah atau cara pendekatan
 - c. Arah pemikiran yang berbeda-beda
3. Berpikir orisinal (*originality*)
 - a. Memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang
4. Berpikir terperinci (*elaboration*)
 - a. Mengembangkan, menambah dan memperkaya suatu gagasan
 - b. Memperinci detail-detail
 - c. Memperluas suatu gagasan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *ex – post facto*, yang bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh variabel interaksi edukatif dan berpikir kreatif terhadap hasil belajar projek kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025. Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas XI Bisnis Digital sebanyak 2 kelas yang berjumlah 66 orang. Maka dalam pengambilan sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *total sampling* sehingga

terdapat 66 sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data penelitian ini diperoleh dari penyebaran angket untuk variabel Interaksi Edukatif (X_1), Berpikir Kreatif (X_2) dan Hasil Belajar (Y).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0.200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal, karena nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0.200 > 0.05$.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.95251155
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.096
	Negative	-.058
Test Statistic		.096
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

Uji Mutikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah terjadi interkorelasi (hubungan yang kuat) antar variabel independen. Salah satu metode untuk mendeteksi gejala multikolinearitas adalah dengan menganalisis nilai *tolerance* dan *VIF*. Jika nilai *tolerance* > 0.1 maka artinya tidak terjadi multikolinearitas. Jika nilai *VIF* < 10 maka artinya tidak terjadi multikolinearitas. Berdasarkan hasil uji mutikolinearitas pada tabel 2, dapat dilihat bahwa nilai *tolerance* adalah sebesar 0.967 dan nilai *VIF* sebesar 1.034 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dalam variabel independen pada penelitian ini, karena nilai *tolerance* = $0.967 > 0.1$ dan nilai *VIF* $1.034 < 10$.

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Interaksi Edukatif	.967	1.034
	Berpikir Kreatif	.967	1.034

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda bertujuan untuk melihat seberapa besar koefisien regresi yang berpengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Persamaan regresi linear berganda adalah:

$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$. Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda yang dapat dilihat pada tabel 3, didapatkan persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 52,595 + 0,206 + 0,279$$

Dengan keterangan yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 52,595 dengan arah hubungan positif menunjukkan ketika variabel Interaksi Edukatif (X_1) dan Berpikir Kreatif (X_2) bernilai nol, maka variabel Hasil Belajar (Y) bernilai 52,595.
- b. Nilai koefisien variabel Interaksi Edukatif (X_1) sebesar 0,206 dengan arah hubungan positif mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan sementara variabel Berpikir Kreatif (X_2) tetap, maka akan menyebabkan kenaikan Hasil Belajar (Y) sebesar 0,206.
- c. Nilai koefisien regresi untuk Berpikir Kreatif (X_2) sebesar 0,279 dengan arah hubungan positif mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan sementara variabel Interaksi Edukatif (X_1) tetap, akan menyebabkan kenaikan Hasil Belajar (Y) sebesar 0,279

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	52.595	7.845		6.704	.000
Interaksi Edukatif	.206	.070	.333	2.957	.004
Berpikir Kreatif	.279	.109	.289	2.570	.013

Uji - t

Uji-t dilakukan untuk melihat kemampuan dari masing-masing variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen. Alasan lain dilakukannya pengujian uji-t yaitu untuk menguji apakah variabel bebas secara parsial terdapat hubungan yang signifikan atau tidak terhadap variabel terikat. Berdasarkan metode dalam penentuan t-tabel menggunakan ketentuan tingkat signifikansi 5% dengan $df = n - k$ yaitu $df = 66 - 3 = 63$. Sehingga didapat nilai t_{tabel} sebesar 1.998.

Tabel 4. Hasil Uji-t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	52.595	7.845		6.704	.000
Interaksi Edukatif	.206	.070	.333	2.957	.004
Berpikir Kreatif	.279	.109	.289	2.570	.013

Hasil analisis data pada Tabel 4, variabel interaksi edukatif memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,957 > 1,998$) dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi edukatif secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, atau dengan kata lain H_a diterima. Selanjutnya, variabel berpikir kreatif memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,570 > 1,998$) dengan nilai signifikansi $0,013 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir kreatif secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, atau dengan kata lain H_a diterima.

Uji F

Uji F atau disebut uji signifikan serentak dimaksudkan untuk melihat kemampuan menyeluruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penentuan F_{tabel} menggunakan ketentuan yaitu $df = n - k$ yaitu $df = 66 - 3 = 63$. Sehingga didapat nilai F_{tabel} sebesar 3,140. Berdasarkan tabel uji F pada tabel 5, diperoleh $F_{hitung} 9,366 > F_{tabel} 3.140$ dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dikatakan bahwa interaksi edukatif dan berpikir kreatif berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar.

Tabel 5. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	474.039	2	237.020	9.366	.000 ^b
	Residual	1594.279	63	25.306		
	Total	2068.318	65			

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi bertujuan sebagai indikator untuk mengukur besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah 0 – 1. Berdasarkan pengujian pada tabel 6, diperoleh nilai R Square yaitu 0,230. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh interaksi edukatif dan berpikir kreatif adalah sebesar 23%, sementara 77% lainnya adalah variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Tabel 6. Hasil Uji R^2

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.480 ^a	.230	.206	5.027	

Pembahasan

Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Hasil Belajar

Interaksi edukatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (2,957 > 1,998)$ dengan nilai signifikansi 0,004 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima.

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis penelitian pada siswa Kelas XI Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Binjai, hubungan timbal balik antara guru dan siswa serta antar siswa dapat diterapkan dengan memberikan interaksi edukatif. Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana fokusnya adalah pada penguasaan keterampilan dan pengetahuan kejuruan memerlukan interaksi edukatif yang tinggi supaya siswa dapat lebih berkembang.

Interaksi yang paling sering dilakukan tentu saja seperti diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi antar siswa. Namun dari banyaknya interaksi yang dilakukan tersebut tujuan interaksi edukatif sebenarnya bertujuan agar siswa menggali dan menciptakan makna dari pengetahuan kejuruan yang diajarkan. Siswa dilibatkan ketika mereka harus menyelesaikan masalah pada studi kasus yang mengasah perilaku atau *soft skill* yang sangat dibutuhkan di dunia kerja.

Namun perlu diketahui oleh setiap guru yang mengajar, bahwa mereka tidak dapat terlalu menonjolkan diri ketika interaksi edukatif ini diterapkan. Apabila demikian maka guru tersebut dapat

menghambat pengembangan siswa itu sendiri, contohnya siswa menjadi tidak dapat mengevaluasi kelebihan maupun kekurangan dari hasil karyanya sendiri. Sehingga dapat disimpulkan jika memang interaksi edukatif ini merupakan sebuah gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan siswa yang berlangsung

secara bertahap dan tidak mungkin terjadi apabila hanya dilakukan oleh guru saja (Djamarah, 2014). Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat dari Walewangko et al. (2024) dan Rahmat et al. (2025) yang menyatakan interaksi edukatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Pengaruh Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar

Berpikir kreatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,570 > 1,998$) dengan nilai signifikansi 0,013 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima.

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis penelitian pada siswa Kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai, berpikir kreatif merupakan keterampilan yang perlu dimiliki agar siswa bisa beradaptasi dan mendapatkan hasil belajar secara baik. Hasil belajar dapat diukur dengan peningkatan pemahaman siswa yang dapat berpikir inovatif saat memecahkan masalah atau mengembangkan imajinasi mereka.

Salah satu keunggulan berpikir kreatif adalah penguasaan kompetensi pembelajaran yang mencakup konsep yang luas dan terintegrasi dengan berbagai teori yang diajarkan oleh guru pada mata pelajaran Bisnis Digital. Tujuan berpikir kreatif tentu saja menciptakan mental yang baik untuk beradaptasi pada dunia usaha sehingga siswa mampu melihat peluang usaha yang dapat menghasilkan ide dan gagasan produk maupun jasa yang dibutuhkan di dunia bisnis modern (Nurlaela et al., 2019).

Dalam pembelajaran di kelas, guru harus memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menunjukkan jati dirinya agar mampu mengeluarkan gagasan terbaik yang selama itu mungkin disimpan dalam benak pikiran siswa saja. Dikarenakan kesempatan

waktu yang sedikit, maka gurulah yang berhak mengatur kondisi di kelasnya, apabila siswa tidak mendapatkan kesempatan maka guru harus memberikan dukungan misalnya diluar jam pelajaran saling berdiskusi dan menanyakan apa yang siswa pikirkan mengenai pelajaran yang telah baru saja usai.

Hasil penelitian ini tentu sejalan dengan pendapat dari Firdaus et al. (2024) dan Nisrina et al. (2021) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar, yang diartikan semakin baik kemampuan berpikir kreatif siswa maka semakin baik pula hasil belajarnya.

Pengaruh Interaksi Edukatif Dan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar

Interaksi edukatif dan berpikir kreatif secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A. 2024/2025. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($9,336 > 3,140$) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima.

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis penelitian pada siswa Kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai, interaksi edukatif dan berpikir kreatif memberikan pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang mampu mengaplikasikan interaksi dan kreatifitas di sekolah memberinya motivasi lebih besar seperti rasa percaya diri tinggi dalam menghadapi ujian teori maupun praktik. Selain itu keterampilannya lebih terasah dan dapat beradaptasi lebih baik ketika berada di berbagai situasi atau ditempatkan pada jenjang yang lebih tinggi.

Interaksi edukatif menciptakan ruang yang luas antara guru dan mendorong siswa untuk berani mengambil risiko intelektual, bahkan berbagai ide kreatif tanpa takut disalahkan. Disamping itu berpikir kreatif dapat memperkaya interaksi antar siswa dan guru,

membawa ide – ide orisinal ke dalam diskusi yang membuat guru maupun teman sekelas untuk mempertimbangkan perspektif baru sehingga dapat meningkatkan kualitas diskusi ke level yang jauh lebih tinggi.

Hasil penelitian ini tentu sejalan dengan pendapat dari Wulandari et al (2020) yang menunjukkan bahwa kedua variabel secara simultan dan parsial berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Interaksi edukatif yang berkualitas memperkuat pemahaman konsep, sementara kreativitas membantu siswa dalam memecahkan masalah ekonomi secara inovatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa interaksi edukatif dan berpikir kreatif mempengaruhi hasil belajar proyek kreatif dan kewirausahaan siswa Kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A. 2024/2025. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi untuk variabel interaksi edukatif adalah $0.004 < 0,05$, dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,957 > 1,998$) artinya terdapat pengaruh signifikan antara interaksi edukatif terhadap hasil belajar. Pengujian variabel berpikir kreatif memperoleh nilai signifikansi $0,013 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,570 > 1,998$) artinya terdapat pengaruh signifikan antara berpikir kreatif terhadap hasil belajar. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menganalisis dua variabel dalam mempengaruhi hasil belajar yaitu interaksi edukatif dan berpikir kreatif. Peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas variabel penelitian dengan menambahkan faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap hasil belajar, seperti motivasi intrinsik, kecerdasan emosional dan literasi digital. Penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan pada jenjang atau program keahlian lain untuk memperoleh gambaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Caroselli, Marlene. (2009). *50 Activities for Developing Critical Thinking Skills*. HRD Press, Inc.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2014). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Fahyuni, E. F., & Istiqomah. (2016). *PSIKOLOGI BELAJAR MENGAJAR: Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif*. Nizamia Learning Center.
- Fariyah, Ampera, D., & Anggraini, Y. (2019). *Interaksi Belajar Mengajar*.
- Firdaus, F., Yudhanegara, M. R., & Roesdiana, L. (2024). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 12(1), 13-24.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Kompri. (2017). *BELAJAR: Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya* (Edisi Pertama). Yogyakarta: Media Akademi.
- Mahfud. (2017). Berpikir dalam belajar: Membentuk karakter kreatif peserta didik. *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah*, 1(2).
- Mulya, R. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Media Sains Indonesia.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nisrina, N., Sari, I. K., & Fitriati, F. (2021). Pengaruh Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1

- Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Nurlalela, L., Ismayati, E., Samani, M., & dkk. (2019). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif* (Edisi Revisi). Pustaka Media Guru.
- Pitoyo, A. (2016). *Dasar - Dasar Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Kediri: Dimar Intermedia.
- Priansa, D. J. (2019). *PENGEMBANGAN STRATEGI & MODEL PEMBELAJARAN: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. A. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmat, R., Idris, H., & Tikollah, M. R. (2025). Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi SMK Negeri 7 Makassar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 451-459.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi Suriasumantri.
- Susanti,W. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Uloli, R. (2021). *Berpikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah*. RFM Pramedia.
- Walewangko, G., Usuh, E. J., & Lengkong, J. S. J. (2024). Kajian pustaka: Interaksi edukatif dalam kegiatan belajar mengajar. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 254-259.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, S., & Hidayat, R. (2020). Pengaruh Interaksi Edukatif dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 8(2), 123-135.
- Wulandari, W., Azmi, S., Kurniati, N., & Hikmah, N. (2021). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Persepsi Siswa Tentang Cara Guru Mengajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3).