

Tuti Khunaefa

S1 Manajemen Universitas Putra Bangsa

Email: tkhunaefa@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *knowledge sharing*, *self efficacy* dan *reward* terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Populasi dalam penelitian ini adalah Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen dengan jumlah guru 38 orang. Teknik pengumpulan data yang menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu menggunakan seluruh populasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi berganda dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Hasil analisis menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan dari variabel *knowledge sharing* terhadap kreativitas guru, variabel *self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru, dan variabel *reward* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru di SMK Batik Sakti 1 Kebumen.

Kata Kunci: *Knowledge sharing*, *Self Efficacy*, *Reward* dan Kreativitas Guru

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of knowledge sharing, self-efficacy and rewards on the creativity of teachers at SMK Batik Sakti 1 Kebumen. The population in this study were teachers at SMK Batik Sakti 1 Kebumen with a total of 38 teachers. Data collection techniques using saturated sampling techniques, namely using the entire population. Data collection methods used in this study are observation and questionnaires. This study uses multiple regression analysis techniques with the help of the SPSS version 22 application. The results of the analysis show that there is no significant effect of the knowledge sharing variable on teacher creativity, the self-efficacy variable has a significant effect on teacher creativity, and the reward variable has a significant effect on teacher creativity at Batik Sakti1 Vocational School Kebumen.

Keywords: *Knowledge sharing*, *Self efficacy*, *Teacher Reward* and *Creativity*

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia merupakan asset yang sangat penting dalam pengembangan dan pencapaian tujuan organisasi atau suatu instansi pendidikan. Salah satu yang dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah sekolah kejuruan. Salah satu sekolah lembaga pendidikan yang bergerak mengembangkan pendidikan tingkat kejuruan adalah SMK Batik Sakti 1 Kebumen. SMK Batik Sakti 1 Kebumen merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta di Kabupaten Kebumen. SMK Batik Sakti 1 Kebumen atau yang lebih familiar disebut SMK Basasa adalah salah satu SMK di Kebumen yang berlokasi sangat strategis di jantung Kota Kebumen tepatnya di Jl. Letnan Jenderal Suprpto No.75, Kranggan, Bumirejo, Kec. Kebumen, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Membuka tiga jurusan yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Otomatisasi dan tata Kelola Perkantoran (OTKP) dan Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP). Ketiga jurusan tersebut semuanya sudah terakreditasi A.

SMK batik Sakti 1 mempunyai tujuan yaitu mewujudkan tamatan yang berahlak mulia, kompeten dibidangnya, taggap teknologi dan mampu berkompetisi

di era globalisasi. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, tentunya perlu ditunjang dengan kinerja yang baik dari para guru yang ada didalamnya. Untuk saat ini, SMK Batik Sakti 1 mempunyai tenaga pengajar atau guru sebanyak 38 orang yang terbagi menjadi guru mata pelajaran umum, agama, dan kejuruan. Diantaranya terdapat GTT dan GTY. SMK Batik Sakti 1 Kebumen adalah salah satu sekolah swasta yang berprestasi ditandai dengan informasi dari bagian Kesiswaan jumlah minat pendaftar ke SMK Batik Sakti 1 Kebumen semakin meningkat dan kepercayaan masyarakat terhadap mutu pendidikan di SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Beberapa bukti nyata dari bagian Kurikulum dan Bursa Kerja Khusus (BKK) SMK Batik Sakti 1 Kebumen melaporkan diketahui kinerja gurunya bagus, dilihat dari nilai para siswa yang baik, dan hasil lulusan bisa diterima perusahaan-perusahaan ternama di Indonesia, ini merupakan bukti bahwa para murid mampu menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh para guru sekaligus menjelaskan keberhasilan para guru dalam proses penyampaian materi kepada para murid.

Fenomena kreativitas SMK Batik Sakti 1 Kebumen bahwa SMK Batik Sakti 1 Kebumen menetapkan metode PAKEM dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi dimana PAKEM sendiri adalah metode yang sesuai dan sudah diamanatkan dalam

perundang-undang mengenai pembelajaran dalam pendidikan. Metode PAKEM memiliki kepanjangan dari pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwasannya dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen mampu menciptakan suasana kelas yang sedemikian rupa sehingga para peserta didik menjadi aktif dalam bertanya, menemukan gagasan baru. Pengetahuan yang dibangun dalam proses pembelajaran aktif untuk peserta didik sangatlah penting. Bukan proses pasif yang diberikan para guru kepada peserta didik seperti memberi ceramah atau menghakimi peserta didik tentang pengetahuan. Kreatif dimaksudkan agar guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen mampu menciptakan kegiatan dalam proses pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memenuhi berbagai tingkatan kemampuan para peserta didik.

Selanjutnya ada faktor lain yang mempengaruhi kreativitas guru yaitu *knowledge sharing* merupakan bagian dari manajemen pengetahuan. Hal ini merupakan salah satu kegiatan utama dalam manajemen pengetahuan untuk memastikan bahwa pengetahuan dapat didistribusikan dan diakses oleh setiap orang yang membutuhkan kapan dan dimanapun dia berada demi kepentingan pengembangan diri dan kemajuan organisasi. Salah satu kegiatan utama dalam manajemen pengetahuan adalah berbagi (*share*) pengetahuan menurut Nurhattati (2021) dan mendefinisikan bahwa *knowledge sharing* adalah proses dimana individu saling mempertukarkan pengetahuan mereka (*tacit knowledge* dan *explicit knowledge*). Menurut Ghaniyu (2019) bahwa faktor lain yang mempengaruhi kreativitas ialah *knowledge sharing*. *Knowledge sharing* juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas individu dalam organisasi, karena melalui *knowledge sharing*, pengetahuan yang bersifat *tacit* maupun *explicit* dapat disebar, diimplementasikan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMK Batik Sakti 1 Kebumen, budaya berbagi ilmu di sekolah sudah baik. Hal ini dibuktikan dengan pertemuan rutin baik itu berupa rapat atau pertemuan yang bersifat informal yang diikuti oleh seluruh guru SMK Batik Sakti Kebumen. Ada pertemuan rutin dimana guru berinteraksi dengan guru lain untuk berbagi pengetahuan dan forum diskusi diadakan. *Sharing* antar Guru lain dengan yang lainnya. Adanya ruangan khusus atau ruang temu ini untuk memudahkan berbagi informasi dan pengetahuan antara guru dengan guru lainnya. Di SMK Batik Sakti 1 Kebumen, juga menyelenggarakan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) sebagai bagian dari perluasan berbagi ilmu. Budaya berbagi pengetahuan juga dapat diterapkan melalui media sosial dapat dilaksanakan dengan menggunakan WhatsApp grup. Grup WA ini memudahkan guru dalam memberikan informasi tanpa harus bertatap muka langsung dengan guru lain. Dan tidak hanya informasi yang disampaikan di grup WA lebih efisien. Menurut penelitian Ghaniyu (2019), berbagi

pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas. Semakin baik berbagi pengetahuan setiap orang, semakin baik kreativitas di tempat kerja.

Selanjutnya ada *self efficacy* yang dapat mempengaruhi kreativitas. *Self efficacy* merupakan bagian penting dalam teori sosial kognitif atau afikasi diri sebagai kepercayaan terhadap kemampuan dirinya untuk mencapai hasil. Kenyakinan diri sebagai kepercayaan terhadap diri sendiri dalam melakukan suatu tindakan guna menghadapi suatu situasi sehingga dapat memperoleh hasil seperti yang diharapkan. *Self efficacy* merupakan evaluasi seseorang mengenai kemampuannya atau kompetensi dirinya untuk melakukan tugas, mencapai tujuan dan mengatasi hambatan. Sehingga *self efficacy* disimpulkan bahwa sikap atau perasaan yakni atas kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang disukai dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat menerima dan menghagai orang lain, memiliki dorongan untuk berprestasi serta mengenali kelebihan dan kekurangannya menurut Wira Suciono (2021:13). *Self efficacy* adalah kepercayaan seseorang atau kemampuan dalam mengatasi situasi dan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan menurut Santrock (2007:8)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru yang ada di SMK Batik Sakti 1 Kebumen diketahui bahwa jam mengajar melebihi batas hal ini memberikan dampak kesulitan tersendiri terhadap para guru serta membuktikan bahwa hal tersebut perlu adanya *self efficacy* yang tinggi pada guru untuk memberikan ilmu kepada siswa. Serta dituntutnya para guru agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang harus serba bisa dalam pengoperasian dan memberikan program tersebut kepada para siswa. Sebagai Pelopor Pendidikan Menengah Kejuruan SMK Batik Sakti 1 Kebumen harus memiliki *self efficacy*. Untuk memaksimalkan kontribusi pendidik kepada peserta didik, terciptanya generasi muda yang handal, kompeten dan bermoral. Perguruan Batik Sakti 1 Kebumen merupakan salah satu sekolah swasta terpercaya dan populer. Secara kualitas lulusan dan masyarakat yang dapat dikatakan sebagai kebaikan Kebumen. Oleh karena itu, harus mampu menjaga dan meningkatkan kualitas pendidik.

Selain *self efficacy* dan *knowledge sharing* variabel lain yang diduga berpengaruh terhadap produktivitas guru di SMK Batik Sakti 1 Kebumen adalah *reward*. *Reward* merupakan sebuah ganjaran atau pemberian yang didapatkan untuk menunjukkan apa yang diperbuat oleh seseorang. Dalam pembahasannya yang lebih luas, pengertian istilah *reward* dapat diartikan sebagai alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid dan sebagai hadiah terhadap perilaku yang baik dari anak dalam proses pendidikan

menurut Purnomo (2012: 2). Menurut Chin-Ju (dalam Adeyami 2013:28) menyatakan bahwa penghargaan dapat berupa uang, perhatian dan pujian atau gabungan dari keduanya. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Batik Sakti 1 Kebumen *reward* yang diberikan kepada guru dalam bentuk gaji, bonus dan tunjangan hari raya bahkan tanda penghormatan seperti pemberian hadiah dengan memberikan bingkisan dan apresiasi dengan dengan bentuk sertifikat pencapaian. Gaji dan bonus diterima secara bersama-sama. *Reward* juga diberikan ketika salah satu guru berhasil melatih para siswa untuk mengikuti lomba dan mendapatkan juara. Pemberian *reward* berupa penghargaan serta pemberian materiil dilakukan sebagai bahan untuk mengapresiasi para guru. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Knowledge sharing, Self efficacy Dan Reward Terhadap Kreativitas Pada Guru SMK BATIK SAKTI 1 KEBUMEN**”

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis serta jenis penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian adalah Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen, dengan teknik sampel jenuh yaitu semua Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen dengan total 38. Teknik pengumpulan data yang dilakukan antara lain observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Alat bantu pengolahan data dengan menggunakan Spss for windows versi 23.0 Teknik analisis data dilakukan dengan dua cara yaitu analisis deskriptif dan analisis statistika. Analisis data secara statistika meliputi : uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji hipotesis, analisis regresi berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas dimaksud untuk mengetahui apakah butir-butir pernyataan dalam kuesioner cukup valid sebagai instrument penelitian dengan ketentuan jika hasil r hitungnya lebih besar dari r tabel dengan $\alpha < 0,05$ maka dinyatakan valid. Nilai r tabel pada derajat kebebasan (df) = $n - 2$ atau ($38 - 2 = 36$) maka didapat nilai r tabel sebesar 0,3202, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir instrument pada kuesioner variabel *knowledge sharing*, *self efficacy* dan *reward* terhadap kreativitas guru dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Menurut Ghazali (2009), reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel konstruk. Berdasarkan hasil uji reliabilitas

menunjukkan bahwa nilai cronbach alpha untuk variabel *knowledge sharing* sebesar 0,829, untuk variabel *self efficacy* sebesar 0,827, untuk variabel *reward* sebesar 0,827 dan untuk variabel kreativitas guru sebesar 0,860. Hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai koefisien Alpha yang cukup besar yaitu lebih dari 0,60 sehingga dapat dikatakan semua konsep pengukur masing-masing variabel dari kuesioner adalah reliabel.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk menguji apakah persamaan regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas.

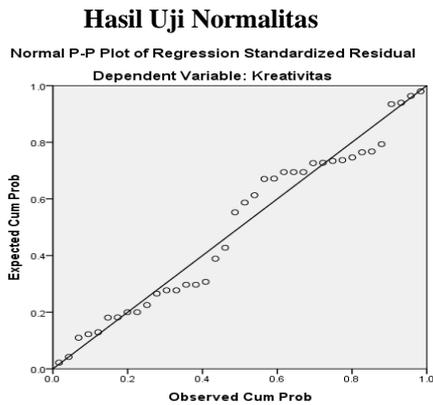
Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel Bebas	Collonierity Tolerance	Stratistic VIF
<i>Knowledge sharing</i>	0,883	1,133
<i>Self efficacy</i>	0,794	1,259
<i>Reward</i>	0,730	1,370

Hasil uji multikolinieritas menunjukkan semua variabel bebas menunjukkan angka VIF dibawah 10 dan tolerance diatas 0,1. Berarti model regresi yang digunakan dapat dipakai karena tidak terjadi multikolinieritas.

2. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model ini regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homokedastisitas dan jika berbeda disebut heterokedastisitas. Model regresi yang baik homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas menurut Ghazali (2009).



Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, dapat diketahui bahwa titik menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Hal tersebut menunjukkan bahwa pola distribusi normal, maka model regresi tersebut memenuhi asumsi normalitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisi ini digunakan untuk memenuhi besarnya pengaruh variabel *knowledge sharing*, *self efficacy* dan *reward* terhadap kreativitas. Adapun hasil dari perhitungan regresi sebagai berikut:

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error		
(Constant)	2.001	2.237		.894	.377
<i>Knowledge sharing</i>	-.035	.085	-.056	-.417	.679
<i>Self efficacy</i>	.243	.100	.346	2.437	.020
<i>Reward</i>	.275	.088	.462	3.118	.004

a. Dependent Variable: Kreativitas

Berdasarkan hasil output SPSS didapat koefisien regresi sehingga persamaan regresinya dapat disusun sebagai berikut:

$$Y = 0,232 + 0,076X1 + 0,136X2 + 0,119X3 + e$$

Uji Hipotesis

1. Uji Parsial (uji t)

Penentuan ttabel dengan rumus $df = n-1-k$, dimana adalah sampel atau total responden dan k adalah jumlah variabel yang diteliti. Df dalam penelitian ini yaitu $df =$

$38-1-3 = 34$, dengan tingkat signifikan sebesar 0.05 atau 5%, sehingga dihasilkan angka pada ttabel sebesar 2,03224.

Hasil Uji Parsial (uji t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Std. Error	Beta	t	Sig.
<i>Knowledge sharing</i>	-.035		.085	-.056	-.417	.679
<i>Self efficacy</i>	.243		.100	.346	2.437	.020
<i>Reward</i>	.275		.088	.462	3.118	.004

a. Dependent Variable: Kreativitas

Berdasarkan uji t diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengaruh *Knowledge sharing* Terhadap Kreativitas Guru Berdasarkan uji t variabel *Knowledge sharing* diperoleh nilai t hitung sebesar $-0,417 < t$ tabel sebesar 2,03224 dengan tingkat signifikan $0,67 > 0,05$ (lebih besar dari 0,05) ini berarti variabel *Knowledge sharing* tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen, maka dapat dikatakan bahwa H1 ditolak.
2. Pengaruh *Self efficacy* Terhadap Kreativitas Guru. Berdasarkan uji t variabel *Self efficacy* diperoleh nilai t hitung sebesar $2,437 > t$ tabel sebesar 2,03224 dengan tingkat signifikan $0,020 < 0,05$ ini berarti variabel *Self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen, maka dapat dikatakan bahwa H2 diterima.
3. Pengaruh *Reward* Terhadap Kreativitas Guru Berdasarkan uji t variabel *Reward* diperoleh nilai t hitung sebesar $3,118 > t$ tabel sebesar 2,03224 dengan tingkat signifikan sebesar $0,004 < 0,05$ ini berarti variabel *Reward* berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen, maka dapat dikatakan bahwa H3 diterima.

2. Uji Simultan

Uji simultan (Uji F) digunakan untuk mengetahui

apakah terdapat hubungan yang nyata antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) secara bersama-sama.

Hasil Uji Simultan

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	34.084	3	11.361	9.478	.000 ^b
Residual	40.758	34	1.199		
Total	74.842	37			

a. Dependent Variable: Kreativitas

b. Predictors: (Constant), *Reward* (X3), *Knowledge sharing* (X1), *Self efficacy* (X2)

Berdasarkan hasil tabel IV-13 dapat diketahui bahwa *f* hitung adalah 11,361 > *f* tabel 2,88 dapat mempunyai nilai signifikan 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa variabel *Knowledge sharing*, *Self efficacy* dan *Reward* secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap Kreativitas Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen.

3. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil koefisien determinasi dapat dilihat dari tabel berikut :

Hasil Uji R2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.675 ^a	.455	.407	1.09488

a. Predictors: (Constant), *Reward* (X3), *Knowledge sharing* (X1), *Self efficacy* (X2)

Berdasarkan tabel IV-14 diatas dapat dianalisis bahwa nilai koefisien *Ajusted R Square* sebesar 0,407 atau 40,7% Kreativitas guru yang SMK Batik Sakti 1 Kebumen dipengaruhi oleh *Knowledge sharing*, *Self efficacy* dan *Reward* sedangkan sisanya

59,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang berada diluar penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Knowledge sharing*, *Self efficacy* dan *Reward* terhadap Kreativitas Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Setelah dilakukan uji hipotesis, perlu dikembangkan implikasi manajerial yang diharapkan mampu memberikan sumbangan teoritis kepada Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Berdasarkan hasil olah data analisis kuantitatif yang telah dilakukan, penulis memberikan implikasi terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh *Knowledge sharing* Terhadap Kreativitas Guru.

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas, terbukti bahwa *knowledge sharing* tidak berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Hal ini dapat dilihat dari nilai *t* hitung sebesar -0,417 < *t* tabel sebesar 2.03224 dengan tingkat signifikan 0,679 > 0,05 sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa secara bersama-sama *knowledge sharing* tidak berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen ditolak. Dengan penelitian terdahulu yang dilakukan. Etikariena (2021) menunjukkan dan disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan hubungan antara *knowledge sharing* dan kreativitas karyawan. Ini memberikan makna *knowledge sharing* tidak berpengaruh langsung terhadap kreativitas prestasi kerja. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa semakin rendah *knowledge sharing* terhadap organisasi yang dirasakan maka akan semakin rendah pula kreativitas gurunya. Nilai koefisien regresi *knowledge sharing* sebesar -0,035. Artinya jika terjadi penurunan satu satuan nilai variabel *knowledge sharing*, maka akan mengakibatkan penurunan kreativitas guru sebesar -0,035.

2. Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kreativitas Guru

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas, terbukti bahwa *self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Hal ini dapat dilihat dari nilai *t* hitung sebesar 2,437 > *t* tabel sebesar 2.03224 dengan tingkat signifikan 0,679 < 0,05 sehingga hipotesis kedua yang menyatakan bahwa secara bersama-sama *self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen diterima. Penelitian terdahulu yang dilakukan Nafidah Ayu (2017) mengungkapkan bahwa *self efficacy* berpengaruh signifikan dan positif terhadap Kreativitas pada Karyawan. Karena semakin tinggi *self efficacy* karyawan maka akan semakin tinggi

pula kreativitas. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa semakin tinggi *self efficacy* terhadap organisasi yang dirasakan maka akan semakin tinggi pula kreativitas gurunya. Nilai koefisien regresi *self efficacy* sebesar 0,243. Artinya jika terjadi kenaikan satu satuan nilai variabel *self efficacy*, maka akan mengakibatkan kenaikan kreativitas guru sebesar 0,243 diasumsikan variabel lain tetap.

3. Pengaruh *Reward* Terhadap Kreativitas Guru

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas, terbukti bahwa *reward* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Hal ini dapat dilihat dari nilai *t* hitung sebesar 3,118 > *t* tabel sebesar 2.03224 dengan tingkat signifikan 0,004 < 0,05 sehingga hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa secara bersama-sama *reward* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen diterima. Penelitian terdahulu yang dilakukan. Nurpina, S (2016) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh langsung positif penghargaan (*reward*) terhadap kreativitas kerja. Ini memberikan makna penghargaan (*reward*) berpengaruh langsung terhadap kreativitas prestasi kerja. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa semakin tinggi *reward* terhadap organisasi yang dirasakan maka akan semakin tinggi pula kreativitas gurunya. Nilai koefisien regresi *reward* sebesar 0,275 Artinya jika terjadi kenaikan satu satuan nilai variabel *reward*, maka akan mengakibatkan kenaikan kreativitas guru sebesar 0,275 diasumsikan variabel lain tetap.

4. Pengaruh *Knowledge sharing*, *Self Efficacy* dan *Reward* Terhadap Kreativitas Guru

Berdasarkan hasil uji *F* dalam penelitian ini diperoleh nilai *F* hitung sebesar 9,478 lebih besar dari *F* tabel sebesar 2,88 dengan signifikansi 0,000 dan lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini membuktikan variabel *knowledge sharing*, *self efficacy* dan *reward* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Sedangkan berdasarkan hasil uji *R*² (Koefisien Determinasi) diperoleh nilai sebesar 0,407 sehingga dapat disimpulkan bahwa besarnya variabel independent dalam mempengaruhi variabel dependent sebesar 40,7% dan sisanya sebesar 59,3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak ada dalam model penelitian ini. Hasil ini membuktikan bahwa variabel kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen belum bisa sepenuhnya dijelaskan oleh variabel *knowledge sharing*, *self efficacy* dan *reward* karena nilainya masih dibawah 100%

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner mengenai penelitian tentang *Knowledge sharing*, *Self efficacy* dan *Reward* terhadap Kreativitas. Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah guru pada SMK Batik Sakti 1 Kebumen dengan 38 responden, hasil dari analisis data dengan menggunakan alat analisis regresi linier berganda maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *Knowledge sharing* tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Artinya peran dari *Knowledge sharing* tidak berpengaruh dalam peningkatannya Kreativitas guru pada SMK Batik Sakti 1 Kebumen, dengan dibuktikan hasil, bahwa *Knowledge sharing* yang tidak baik akan mempengaruhi Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Begitupun sebaliknya guru yang memiliki *Knowledge sharing* yang baik akan berakibat pada peningkatan Kreativitas.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *Self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Artinya peran dari *Self efficacy* sangat berpengaruh dalam peningkatannya Kreativitas guru pada SMK Batik Sakti 1 Kebumen, dengan dibuktikan hasil, bahwa *Self efficacy* yang baik akan mempengaruhi Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Begitupun sebaliknya guru yang memiliki *Self efficacy* yang tidak baik akan berakibat pada peningkatan Kreativitas.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *Reward* berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Artinya peran dari *Reward* sangat berpengaruh dalam peningkatannya Kreativitas guru pada SMK Batik Sakti 1 Kebumen, dengan dibuktikan hasil, bahwa *Reward* yang baik akan mempengaruhi Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Begitupun sebaliknya guru yang memiliki *Reward* yang tidak baik akan berakibat pada peningkatan Kreativitas.
4. Variabel *Knowledge sharing*, *Self efficacy* dan *Reward* secara bersama-sama berpengaruh terhadap Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Artinya peran dari ketiga variabel tersebut pada penelitian ini sangat penting bagi peningkatan Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen.

Keterbatasan

Penelitian yang dilakukan tidak lepas dari banyaknya keterbatasan yang diharapkan dapat disempurnakan oleh penelitian selanjutnya. Semoga keterbatasan yang disampaikan penulis dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya, adapun keterbatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dan studi pustaka.
2. Temuan penelitian ini hanya dapat digunakan di SMK Batik Sakti 1 Kebumen saja. Penelitian selanjutnya dapat memperluas populasi penelitian.
3. Penelitian ini terbatas pada variabel *Knowledge sharing*, *Self efficacy* dan *Reward*.

Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini mencakup dua hal, yaitu implikasi praktis dan implikasi teoritis. Implikasi praktis berkaitan dengan kontribusi penelitian terhadap Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Sedangkan implikasi teoritis berhubungan dengan kontribusinya perkembangan teori-teori tentang Kreativitas, *Knowledge sharing*, *Self efficacy* dan *Reward*.

Implikasi Praktis

Berdasarkan atas temuan penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya maka ada beberapa implikasi praktis sesuai dengan prioritas yang dapat diberikan sebagai masukan:

1. Implikasi praktis dari variabel *Knowledge sharing* pada penelitian ini tidak berpengaruh terhadap Kreativitas. Ini dikarenakan dari hasil kuesioner karakteristik berdasarkan usia guru > 50 tahun berjumlah 4 hal ini memicu rendahnya dalam penyampaian pengetahuan karena guru senior lebih rendah daripada guru yang berusia produktif, yang artinya guru tidak maksimal dalam menyelesaikan informasi serta antar guru lain juga memiliki pemikiran bahwa guru lain mampu dalam mengkondisikan pekerjaannya secara mandiri. Artinya apabila *Knowledge sharing* guru rendah maka tidak akan ada keinginan untuk mengkomunikasikan dan berbagi pengetahuan dan tidak meningkatkan Kreativitas.
2. Berdasarkan analisis data hasil analisis yang dilakukan membuktikan bahwa *self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen. Oleh karena itu kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen harus selalu memperhatikan *self efficacy* yang telah diterapkan. Beberapa cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan *self efficacy* antara lain: meningkatkan keyakinan diri, menambah pelatihan dalam mempelajari *self efficacy*, memperkuat penguasaan diri dan informasi dengan cara rutin berulang-ulang menurut Ghaniyu (2017)
3. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, *reward* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kreativitas. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi *reward* akan meningkatkan Kreativitas guru. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurpina, S

(2016) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh langsung positif terhadap kreativitas kerja. Ini memberikan makna *reward* berpengaruh langsung terhadap kreativitas prestasi kerja. Oleh karena itu kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen harus selalu memperhatikan *reward* yang telah diterapkan. Beberapa cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan *reward* antara lain: memberikan bonus, penghargaan tahunan dan pujian yang tulus.

Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis merupakan sebuah cerminan bagi setiap penelitian dimana implikasi teoritis memberikan gambaran mengenai rujukan-rujukan yang dipengaruhi dalam penelitian ini, baik itu rujukan permasalahan, permodelan, hasil-hasil dan penelian terdahulu. Berikut ini adalah implikasi teoritis dalam penelitian ini:

1. Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa *knowledge sharing* berpengaruh terhadap kreativitas. Artinya *knowledge sharing* yang ada di SMK Batik Sakti 1 Kebumen mampu mempengaruhi kreativitas pada guru. Dengan demikian penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Nafidah, A (2017) yang menyatakan bahwa *knowledge sharing* tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kreativitas pegawai.
2. Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa *self efficacy* berpengaruh terhadap kreativitas. Artinya *self efficacy* yang ada di SMK Batik Sakti 1 Kebumen mampu mempengaruhi kreativitas pada guru. Dengan demikian penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Nafthalia Ghaniyu (2017) yang menyatakan bahwa *self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas pegawai.
3. Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa *reward* berpengaruh terhadap kreativitas. Artinya *reward* yang ada di SMK Batik Sakti 1 Kebumen mampu mempengaruhi kreativitas pada guru. Dengan demikian penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Nurpina (2016) yang menyatakan bahwa *self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pegawai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghaniyu. (2019). Peningkatan Pembelajaran Menulis Teks Berita Dengan Menggunakan Model Auditory Intellectually Repetition (Air) Pada Siswa Smp. . *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 321-326.
- Lismayanti, S. (2019). Kreativitas Guru dan Implementasi Kurikulum 2013. *Badan Penelitian Pengembara. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan* , 1-25.

- Mamundar. (2009). Mengembangkan Inisiatif Dan Kreativitas Anak. Psikologika. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 11-23.
- Nurhattati. (2021). *Knowledge sharing strategi penguatan perilaku berbagi pengetahuan guru dalam perspektif servant leadership*. Makasar: Nas Media Pustaka.
- Purnomo. (2012). Pengaruh kepribadian, self-efficacy, dan locus of control terhadap persepsi kinerja usaha skala kecil dan menengah. *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*, 1-20.
- Putri. (2012). Pengujian keefektifan jalur pelaporan pada structural model dan reward model dalam mendorong whistleblowing Pendekatan Eksperimen. *Simposium Nasional Akuntansi*, 1-24.
- Santrock, J. W. (2007). Perkembangan Anak. *Jilid 1 Edisi kesebelas.*, 1-59.
- Sarjana, N. K. (2015). Efikasi Diri Dan Kreativitas Menciptakan Inovasi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(3), 243-261.
- Setiadi, B. (2009). *Penarapan Knowledge Management Pada Organisasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siagaan, P. Sondang (2006). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sianipar, D. R. (2013). Pengaruh Sistem Pengukuran Kinerja Dan Sistem Reward Terhadap Kinerja Manajerial. . *Jurnal Akuntansi*, 1-11.
- Suciono, W. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Akademik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dimediasi Oleh Efikasi Diri. *S2 Tesis Universitas Pendidikan Indonesia*, 50-62.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. (2009). *Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. ISBN: 979-843-71-8. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi, S. &. (2019). Reward Dan Punishment Sebagai Pemicu Kinerja Karyawan Pada PT. Dunia Setia Sandang Asli IV Ungaran. . *Serat Acity*, 8-51.
- Suparta, D. W. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Terhadap Kreativitas Karyawan Dimediasi Efikasi Diri Kreatif Pada PT. Aura Bali Craft. *E-Jurnal Manajemen Unud*, 1230-1254.
- Syahril, T. N. (2016). Pengaruh Reward Ekstrinsik & Intrinsik Terhadap Kinerja Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Riset Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Wiwaha Program Magister Manajemen*, 23-37.
- Yuniati, J. A. (2021). PAK Dan COVID-19 Problematika Pembelajaran PAK Daerah Tertinggal. . *Penerbit Adab.*, 23-45.
- Wibowo. (2007). Kajian pengaruh gaya kepemimpinan, sistem penghargaan, dan kondisi kerja terhadap prestasi kerja karyawan (studi kasus perkebunan negara Merbau Pagar, Indonesia). . *Riset Ilmiah Muda*, 1-225.