

## Pengaruh *Knowledge Sharing*, *Self Efficacy* dan *Reward* Terhadap Kreativitas Guru pada SMK Batik Sakti 1 Kebumen

Tuti Khunaefa<sup>1</sup>, Marynta Putri Pratama<sup>2</sup>

Universitas Putra Bangsa<sup>1,2</sup>

tkhunaefa@gmail.com<sup>1</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji 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 mengguakan teknik analisi 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: kreativitas; knowledge sharing; self efficacy; reward

### Abstract

*The purpose of this study is to examine the influence of knowledge sharing, self-efficacy, and rewards on the creativity of teachers at SMK Batik Sakti 1 Kebumen. The population in this study consists of 38 teachers from SMK Batik Sakti 1 Kebumen. The data collection technique used is saturated sampling, which involves the entire population. The data collection methods employed in this study are observation and questionnaires. This study utilizes multiple regression analysis techniques with the assistance of SPSS version 22. The analysis results indicate that there is no significant influence of the knowledge sharing variable on teacher creativity, while the self-efficacy variable has a significant influence on teacher creativity, and the reward variable has a significant influence on teacher creativity at SMK Batik Sakti 1 Kebumen.*

*Keywords: creativity; knowledge sharing; self efficacy; reward*

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah hal yang sangat penting bagi kemajuan sebuah Negara. Setiap warga Negara diwajibkan untuk mengikuti program pendidikan, termasuk jenjang Pendidikan Taman Kanak-Kanak, pendidikan Sekolah Dasar, pendidikan Sekolah Menengah Pertama, pendidikan Sekolah Menengah Keatas, Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dan sampai Perguruan Negeri. Dari proses jenjang pendidikan sangat memerlukan adanya peranan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ahli dan menguasai serta kompeten pada bidangnya salah satunya adalah tenaga guru karena untuk meningkatkan kualitas SDM pada sebuah Negara. Karena pendidikan yang diberikan kepada setiap warga Negara dapat memberikan dampak yang sangat positif terhadap anak sehingga dapat belajar mengenai banyak hal diantaranya mengetahui tentang sejarah, perhitungan, bacaan, perilaku budi pekerti, nilai moral juga keterampilan dan lain sebagainya. Selain itu pengembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju diharapkan peran SDM khususnya pada lingkup lembaga pendidikan dapat berkembang lebih baik lagi. Peranan sumber daya manusia akan sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan dalam organisasi.

Tentunya kecakapan, keterampilan dan kemampuan guru sangat diperlukan dalam sebuah organisasi pendidikan. Oleh karena itu pemerintah beserta jajarannya memerlukan adanya SDM yang bisa dan mampu untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab untuk ikut serta mewujudkan kesejahteraan pembangunan dan kemasyarakatan serta berdaya guna dan Guru adalah pendidik profesional dengan tugas pokok mendidik, mengajar, membimbing dan mengevaluasi peserta didik menurut (Undang- undang Nomor 8 Tahun 1974). Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berperan penting, karena keberhasilan suatu pembelajaran sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang guru dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik Lismayati (2019:1).

Pendidikan Kejuruan atau disebut SMK memiliki peran dalam mengembangkan ilmu profesi, keterampilan dan kompetensi dalam bidangnya masing-masing. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu menurut (UU Nomor 20 Tahun 2013, Penjelasan Pasal 15). Perannya tersebut akan menghasilkan warga Negara yang kreatif, ekspresif dengan melakukan hal yang

menyenangkan sesuai minat dan hobi. Dan diharapkan dengan Sekolah Menengah Kejuruan Negara dapat menciptakan Sumber Daya Manusia yang siap masuk dalam dunia kerja, dengan bekal keahlian yang sudah diberikan pada masa pendidikan. Menurut Data Pokok SMK, Kabupaten Kebumen menduduki peringkat pertama dengan jumlah Sekolah Menengah Kejuruan terbanyak di Jawa Tengah yaitu terdapat 68 sekolah SMK. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan Batik Sakti 1 Kebumen yang terletak di Jl. Letnan Jenderal Suprpto No.75, Kranggan, Bumirejo, Kec. Kebumen, Kabupaten Kebumen.

**Tabel 1. Jumlah tenaga pendidik SMK Batik sakti 1 Kebumen**

No	Status	Jumlah
	GTT	16
	GTY	22
	Jumlah	38

*Sumber: Data diolah, 2023*

Tujuan pembelajaran dengan kreativitas yang baik dan mudah diterima merupakan bagian terpenting bagi seorang guru. Guru merupakan bagian penting dalam sebuah organisasi pendidikan dan memiliki peran yang sangat besar terhadap keberhasilan sekolah. Mutmainnah (2008:3) menyatakan: “Peranan guru dalam proses pembelajaran meliputi banyak hal di antaranya pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, perencana supervisor, motivasi dan juga konselor”. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sunarno, S.Pd, M.Si selaku Wakil Kurikulum SMK Batik Sakti 1 Kebumen dan beberapa guru 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.

Motode 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 *knowlegde 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 *knowlegde 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 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.

## **Kajian Teori dan Telaah Literatur**

### **Kreativitas**

Kreativitas Menurut Munandar kreatifitas adalah: “Kreatifitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Penilaian Kreativitas dalam penelitian ini dibatasi oleh Putri (2012) dengan indikator sebagai berikut:

1. Keahlian adalah pengetahuan atau kecakapan dalam suatu hal, keahlian dapat berupa apapun yang dilakukan manusia.
2. Kemampuan berfikir, kemampuan berfikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan segala sesuatu yang berkaitan dengan masing-masing individu.
3. Menurut Murty (2012) motivasi adalah pemberian dorongan- dorongan individu untuk bertindak yang menyebabkan orang tersebut berperilaku dengan cara tertentu yang mengarahkan pada tujuan pemberian motivasi merupakan salah satu tujuan agar

karyawan yang diberi motivasi dapat bekerja sesuai dengan acuan kerja dan tanggung jawab yang diberikan sehingga tujuan perusahaan dapat tercapai dengan baik.

### ***Knowledge Sharing***

*Knowledge sharing* merupakan salah satu kegiatan utama dalam manajemen pengetahuan adalah berbagi (*share*) pengetahuan menurut Nurhattati (2021:7) “*Knowledge Sharing* adalah proses yang sistematis dalam mengirimkan, mendistribusikan dan mendiseminasikan pengetahuan dan konteks multidimensi dari seseorang atau organisasi kepada orang atau organisasi lain yang membutuhkan melalui metode dan media yang variatif” menurut Tobing (2011; 24). Menurut Hooff dan Rider (2004) dimensi yang dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur *knowledge sharing* sebagai berikut:

1. *Knowledge Donating* adalah perilaku individu atau kelompok untuk mengkomunikasikan pengetahuan atau model intelektual yang dimiliki kepada orang lain. *Knowledge donating* disebut juga sebagai proses komunikasi individu yang bertujuan untuk melihat bagaimana pengetahuan individu berubah menjadi pengetahuan organisasi atau kelompok dari waktu ke waktu, sehingga nantinya persediaan pengetahuan yang ada di dalam organisasi akan bertambah dan meningkat.
2. *Knowledge Collecting* adalah perilaku individu atau kelompok untuk saling berkonsultasi guna mendapatkan pengetahuan atau model intelektual yang dimiliki dan dikomunikasikan oleh orang lain.

### ***Self efficacy***

*Self efficacy* sebagai rasa kepercayaan seseorang bahwa ia dapat melakukan dan menunjukkan perilaku yang dituntut dalam suatu situasi yang spesifik. Indikator *self efficacy* yang digunakan dla penelitian ini antara lain Engko (2008:36). Dan *self efficacy* merupakan kesiapan. Menurut (Bandura,2002) berikut adalah indikator dari *self efficacy*:

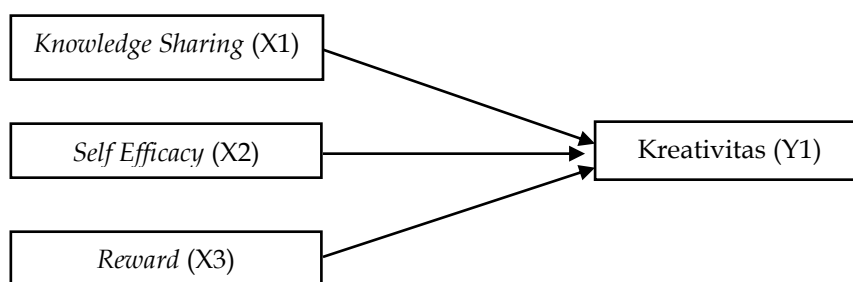
1. Tingkat kesulitan tugas
2. Luas bidang perilaku
3. Kemampuan keyakinan

### **Reward**

Menurut Chin-Ju (dalam Sajuyigbe, Bosede dan Adeyami (2013:28) menyatakan bahwa penghargaan dapat berupa uang, perhatian dan pujian atau gabungan dari keduanya. Menurut Schuler dalam penelitian yang dilakukan oleh Sania (2012:42), terdapat tiga indikator untuk mengukur penghargaan, yaitu:

1. Penghargaan ekstrinsik suatu penghargaan yang datang dari luar diri orang tersebut. Seperti Gaji atau upah bulanan, berupa pemberian rutin karena hasil dari kinerja bisa 1 bulan insentif: pemberian diluar dari gaji atau upah, biasanya diberikan ketika karyawan berhasil mencapai target. Promosi jabatan. Pemberian penghargaan karyawan teladan.
2. Penghargaan ekstrinsik tidak langsung adalah penghargaan ekstrinsik tidak langsung terdiri dari program proteksi, bayaran di luar jam kerja, dan fasilitas-fasilitas untuk karyawan.
3. Penghargaan instrinsik adalah diartikan sebagai penghargaan yang didapatkan bisa melalui pribadi itu sendiri. Hal ini bisa berupa perasaan puas, bisa juga sebagai terima kasih dan perasaan yang begitu bangga dengan pekerjaan yang telah dilakukan dengan tepat oleh karyawan. Seperti dapat menyelesaikan pekerjaan tertentu berhasil mencapai target pada pekerjaan kebebasan dalam mengambil keputusan pada pekerjaan kemampuan bertumbuh.

### **Model Empiris**



**Gambar 1. Model Penelitian**



## **Metode**

### **Objek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2009), Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan penelitian, atau dengan kata lain segala sesuatu menjadi sasaran penelitian. Objek penelitian yang digunakan adalah variabel *knowledge sharing*, *self efficacy* dan *reward* sebagai variabel *independent* (bebas) dan kreativitas sebagai variabel *dependent* (terikat).

### **Subjek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2009) subjek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian. Subjek penelitian harus ditata sebelum peneliti siap untuk mengumpulkan data. Adapun subjek dari penelitian ini adalah 38 Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan pada Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen yang berjumlah 38 orang. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non probability sampling. Dimana peneliti mengambil teknik sampel berupa teknik sampling jenuh, karena seluruh jumlah populasi dijadikan sampel dan populasi kurang dari 100. Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh Guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen.

### **Hasil dan Pembahasan**

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2009). Berikut hasil uji validitas untuk masing-masing variabel.

## Uji Validitas

**Tabel 2. Uji Validitas**

Keterangan	Butir	r hitung	r tabel	Signifikansi	Keterangan
<i>Knowledge Sharing</i>	1	0,872	0,3202	0,000	Valid
	2	0,732	0,3202	0,000	Valid
	3	0,683	0,3202	0,000	Valid
	4	0,754	0,3202	0,000	Valid
	5	0,715	0,3202	0,000	Valid
	6	0,668	0,3202	0,000	Valid
<i>Self Efficacy</i>	1	0,519	0,3202	0,000	Valid
	2	0,453	0,3202	0,000	Valid
	3	0,802	0,3202	0,000	Valid
	4	0,799	0,3202	0,000	Valid
	5	0,556	0,3202	0,000	Valid
	6	0,769	0,3202	0,000	Valid
<i>Reward</i>	1	0,737	0,3202	0,000	Valid
	2	0,804	0,3202	0,000	Valid
	3	0,774	0,3202	0,000	Valid
	4	0,816	0,3202	0,000	Valid
	5	0,713	0,3202	0,000	Valid
Kreativitas	1	0,885	0,3202	0,000	Valid
	2	0,885	0,3202	0,000	Valid
	3	0,881	0,3202	0,000	Valid

*Sumber: Data diolah, 2023*

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga seluruh item butir pernyataan seluruh variabel pada kuesioner adalah valid.

## Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah tingkat keandalan kuesioner. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, dikatakan reliabilitas jika alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten walaupun diadakan pengujian ulang. Reliabilitas instrumen yang mengacu pada rumus *Cronbach Alpha* (Ghazali 2005)

**Tabel.3 Uji Realibilitas**

No	Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	r Kritis	Ket
1	<i>Knowledge Sharing</i>	0,829	0,6	Reliabel
2	<i>Self Efficacy</i>	0,739	0,6	Reliabel
3	<i>Reward</i>	0,827	0,6	Reliabel
4	Kreativitas	0,860	0,6	Reliabel

*Sumber: Data diolah, 2023*

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  alpha maka dapat dikatakan bahwa kuesioner untuk seluruh variabel penelitian dinyatakan reliabel.

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Multikolinearitas

Menurut Ghazali (2013) uji asumsi ini bertujuan untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independent*). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Jika variabel independen saling berkorelasi, maka variabel-variabel ini tidak ortogonal. Variabel ortogonal adalah variabel *independen* yang nilai korelasi antar sesama variabel *independen* sama dengan nol Ghazali, (2013).

**Tabel.4 Uji Multikolinieritas**

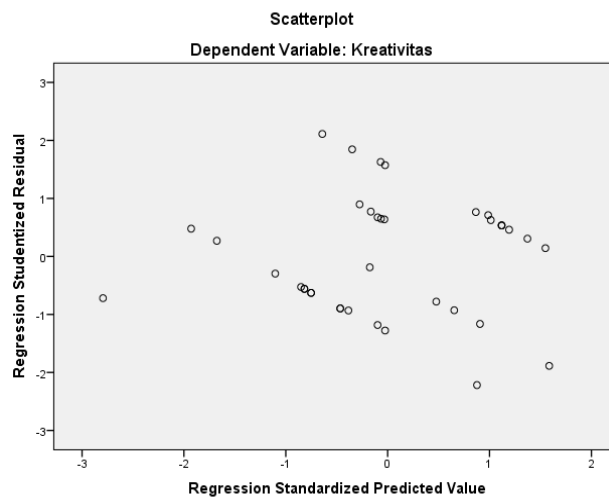
<b>Variabel Bebas</b>	<b><i>Collonierity</i></b>	<b><i>Stratistic</i></b>
	<b><i>Tolerance</i></b>	<b><i>VIF</i></b>
<i>Knowledge Sharing</i>	0,883	1,133
<i>Self Efficacy</i>	0,794	1,259
<i>Reward</i>	0,730	1,370

*Sumber: Data diolah, 2023*

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa semua variabel independen memiliki nilai tolerance lebi besar dari 0,1 dan VIF dibawah 10. Maka dapat disimpulkan tidak terjadi gejala multikolinieritas antara variable bebas, sehingga model regresi ini pada penelitian dapat digunakan.

#### Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas 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 heteroskedastisitas. Model regresi yang baik homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas menurut Ghazali (2009).

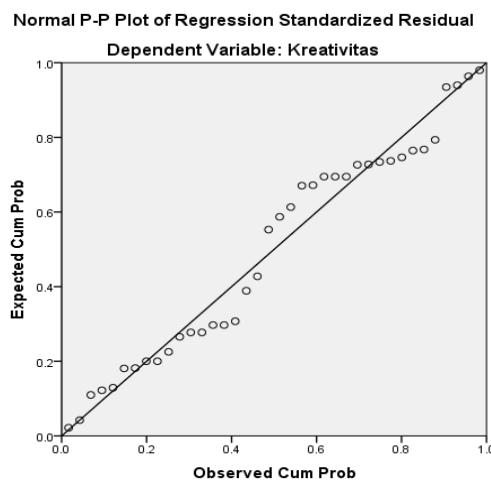


Sumber: Data diolah, 2023

**Gambar 2. Uji Heterokeaastisitas**

### Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2013) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.



Sumber: Data diolah, 2023

**Gambar 3. Uji Normalitas**

Berdasarkan gambar 3, 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

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

**Tabel 5. Analisis Regresi Linear Berganda**

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

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Data Primer Diolah Tahun 2023

Berdasarkan hasil uji analisis regresi linear berganda adalah sebagai berikut

Nilai konstanta ( $a$ ) = 2,001. Menunjukkan  $a$  (Alpha) pada perumusan diatas adalah nilai konstanta atau nilai tetap yang tidak dipengaruhi oleh *Knowledge Sharing*, *Self Efficacy* dan *Reward*. Artinya apabila *Knowledge Sharing*, *Self Efficacy* dan *Reward* sama dengan (0) nol, maka Kreativitas guru sebesar 2,001 dengan asumsi variabel lain tidak berubah atau konstan.

$b_1 = -0,035$ , koefisien regresi untuk  $X_1$  sebesar  $-0,035$  artinya setiap penambahan 1 satuan pada variabel *knowledge sharing* ( $X_1$ ) maka akan menurunkan kreativitas sebesar 0,035 satuan, apabila variabel independen lainnya tetap. Nilai negatif ini merujuk bahwa ada hubungan terbaik antara variabel variabel *knowledge sharing* ( $X_1$ ) dengan kreativitas.

$b_2 = 0,243$ , koefisien regresi untuk  $X_2$  sebesar 0,243 artinya setiap penambahan 1 satuan pada variabel *self efficacy* ( $X_2$ ) maka akan meningkatkan kreativitas sebesar 0,243 satuan, apabila variabel independen lainnya tetap.

$b_3 = 0,275$  koefisien regresi untuk  $X_3$  sebesar 0,275 artinya setiap penambahan 1 satuan pada variabel *reward* ( $X_3$ ) maka akan meningkatkan kreativitas sebesar 0,275 satuan, apabila variabel independen lainnya tetap.

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji pengaruh variabel *Knowledge Sharing*, *Self Efficacy* dan *Reward* terhadap Kreativitas guru SMK Batik Sakti 1 Kebumen digunakan uji t dan uji f yaitu sebagai berikut:

## Uji t

**Tabel.6 Uji t**

**Tabel 6. Hasil Uji t**

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

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Data Primer Diolah Tahun 2023

Berdasarkan uji t diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

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.

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.

Berdasarkan uji t variabel *Reward* diperoleh nilai thitung 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.

## Uji F

Uji F adalah untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh variabel independen (X) secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel dependen (Y) dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Nilai F dapat dirumuskan sebagai berikut (Sugiyono, 2009):

**Tabel.7 Uji F**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	34.084	3	11.361	9.478	.000 <sup>b</sup>
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)

Sumber: Data Primer Diolah Tahun 2023

Berdasarkan hasil tabel 7 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.

## Koefisien Determinasi

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

**Tabel 8. Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.675 <sup>a</sup>	.455	.407	1.09488

a. Predictors: (Constant), *Reward* (X3), *Knowledge Sharing* (X1), *Self Efficacy* (X2)

Sumber: Data Primer Diolah Tahun 2023

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat dianalisis bahwa nilai koefisien Adjusted 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**

Implikasi praktis dari variabel *Knowledge Sharing* pada penelitian ini tidak berpengaruh terhadap Kreativitas. Ini dikarenakan dari hasil kuesoner 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.

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).

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.

## **Kesimpulan**

Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa *knowledge sharing* berpengaruh terhadap kreativitas. Artinya *knowledge sharing* yang ada di SMK Batik Sakti 1 Kebumen mampu mempengaruhi



keaktivitas 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.

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.

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,S (2016) yang menyatakan bahwa *self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pegawai.

## Daftar Pustaka

- Dwipayana, K. (2011). Dampak Peristiwa Pengesahan UU No 25 Tahun 2007 Tentang Penanaman Modal pada Harga Saham di Bursa Efek Indonesia. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Undip Press.
- Garriga, E., & Melé, D. (2004). Corporate social responsibility theories: Mapping the territory. *Journal of Business Ethics*, 53(1), 51-71.
- Luthans, F. (2011). *Organizational Behavior: An Evidence-Based Approach*. United States: McGraw-Hill.
- Masitho, N. (1998). Pengaruh Unsur-unsur Motivasi Kerja terhadap Prestasi Kerja karyawan Operasional pada perusahaan Sepatu yang Go Publik di Jawa Timur. *Tesis*. Program Pascasarjana Universitas Airlangga.
- Nugroho, W. S. (2010). Pengaruh Mekanisme Corporate Governance terhadap Manajemen Laba di Bursa Efek Indonesia. *Prosiding Seminar Akbar Forum Manajemen*

*Indonesia “Management Future Challenges”*, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia, 02-03 November 2010.

Rozemeijer, F. A., & van Weele, A. J. (2005). Making the Most of Corporate Purchasing: Understanding Organizational Behaviour. In *Conference; the 14th IPSERA Conference; 2005-03-20; 2005-03-23*. EIPM & ESA Grenoble.

Toby, A. (2006). Empirical study of the liquidity management practices of Nigerian banks. *Journal of Financial Management & Analysis*, 19(1), 57.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas pasal 74 ayat 1.

Utomo, B. S. (2012). Model Peningkatan Kinerja Inovatif dalam Konteks Teknologi Informasi. *JDM (Jurnal Dinamika Manajemen)*, 3(2), 132-138.