



PENGARUH KREATIVITAS DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Naila Malihatul Fitri^{1✉}, Sita Rokhana Sari²

Info Artikel

Article History:

Accepted May 2018

Approved November 2019

Published December 2019

Keywords:

creativity, interest in learning, learning outcomes.

How to Cite:

Fitri, N.M., & Sari, S.R. (2019). Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 4 (2), halaman (68-73)

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas, kreativitas sangat penting dalam menyelesaikan masalah padamatematika, sedangkan minat nertujuan untuk memupuk siswa agar mempunyai dorongan mengerjakan masalah terkait matematika tanpa ada paksaan dari pihak mana pun. Dari akumulasi kedua hal tersebut akhirnya adaah hasil dari belajar siswa. Populasi dalam penelitian adalah siswa siswi MAN 3 Kab. Blitar dan sampelnya adalah kelas X MIA1. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi berupad data sekunder dari guru dan primer dari angket data dapat dianalisa dengan penggunaan regresi linier.

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1)terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap belajar siswa. (2) terdapat hubungan positif dan signifikansi anantara minat belajar dengan hasil belajar siswa. (3) terdapat hubungan positif antara kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa. maka semua siswa berpotensi dalam menyelesaikan masalah terkait matematika secara optimal dibantu dengan menumbuhkan kreativitas dan minatnya yang cenderung tidak terasah karena banyak faktor didalamnya.

Abstract

In the learning activities in class, creativity is very important in solving problems in mathematics, while interest nertujuan to nurture students to have the impetus to work on mathematic related problems without any coercion from any party. From the accumulation of these two things ultimately there is the result of student learning.

Population in research is student of MAN 3 Kab. Blitar and the sample is class X MIA1. Data collection techniques used are questionnaires and documentation secondary data from the teacher and primary of the questionnaire data can be analyzed with the use of linear regression.

Based on the research findings indicate that: (1) there is a significant influence between creativity on student learning. (2) there is a positive relationship and significance of interest in learning with student learning outcomes. (3) there is a positive relationship between creativity and interest in learning on student learning outcomes. then all students have the potential to solve mathematics related problems optimally assisted by the growth of creativity and interest that tends to not be honed because of many factors in it.



PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional pada setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mempunyai tujuan dan karakteristik tertentu, terdapat dalam UU Sistem Pendidikan Nasional, yaitu UU No. 20 Tahun 2003. Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tersebut dikatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan taqwa kepada YME, berakhlak mulia, sehat jasmani/rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga demokrasi serta tanggung jawab. Berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan diberikan kepada siswa di dalam pendidikan, salah satunya adalah matematika. Berdasarkan tujuan diatas, pendidikan memegang andil penting dalam keikutsertaan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Dalam pendidikan setiap disiplin ilmu membantu siswa untuk berfikir. Pendidikan membantu siswa bertanggung jawab terhadap pemikirannya. Walaupun tujuan sering tersirat dalam setiap disiplin ilmu, tujuan lebih cocok untuk pendidikan matematika karena matematika suatu disiplin dimana seorang anak dapat menyelesaikan suatu problem dan mempunyai kepercayaan diri bahwa apa yang dilakukannya adalah benar. Hal ini bukan karena guru yang mengatakan benar, tetapi karena logika yang sangat jelas dalam penyelesaian itu. Mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal kemajuan segala bidang terutama ilmu sains dan teknologi, pada kurikulum pendidikan sendiri pun mengisyaratkan pentingnya kreativitas, aktivitas kreatif dan pemikiran (berpikir) kreatif dalam pembelajaran matematika. Pada kreativitas bukan semata-mata menunjukkan sebuah hasil, melainkan juga proses pada setiap siswa memiliki kemampuan berbeda-beda dalam belajar, jika siswa terpacu untuk dengan baik ia akan mampu belajar dengan baik.

Sama halnya dengan minat belajar, siswa memiliki minat belajar berbeda-beda. Minat belajar siswa terhadap matematika akan mampu stimulus siswa untuk belajar materi pada pelajaran matematika. Sikap siswa yang berminat pada pembelajaran matematika tentu akan tampak mendapat dorongan untuk tekun belajarnya dan akan dapat memilih dan menerapkan permasalahan yang dihadapinya dengan benar dan pada akhirnya berhasil secara optimal.

Menurut Davis (Tatag,2008:3) kreativitas menekankan pada:

- 1) matematika bersifat kompleks dan luas untuk diajarkan dengan cara hafalan,
- 2) siswa diharapkan dapat menemukan solusi-solusi yang asli saat memecahkan masalah,
- 3) guru perlu merespon untuk kontribusi siswa yang asli dan mengejutkan,
- 4) pembelajaran matematika dengan pemberian hafalan dan masalah rutin membuat siswa tidak termotivasi dan mengurangi kemampuannya,
- 5) keaslian merupakan sesuatu yang dianjurkan,
- 6) pada pengaitan dengan kehidupan nyata sehari-hari memerlukan kreativitas dalam penyelesaiannya.

Pada pengimpletasiannya di kelas terdapat kendala berkenaan dengan penerapan pembelajaran yang mendorong berpikir kreatif, kreativitas, maupun minat belajar siswa. Sehingga kemampuan untuk berkreativitas siswa dapat memilih dan menerapkan permasalahan yang dihadapinya dengan benar dan pada akhirnya hasil belajar yang diharapkan dapat optimal. Faktor yang mempengaruhi tinggi dan rendahnya hasil belajar siswa, termasuk didalamnya faktor intern dan ekstern. Kreativitas dan minat belajar merupakan faktor intern yang terdapat dalam diri siswa yang mendukung dan dapat juga menghambat untuk menjadikan hasil belajar siswa dikatakan baik.

Proses belajar yang dialami siswa selalu menghasilkan perubahan pada bidang pengetahuan atau pemahaman baru dalam bidang sikap, bidang keterampilan, bidang nilai. Adanya perubahan nampak ketika hasil belajar siswa sifatnya dalam hal menyikapi masalah pada matematika. Sejalan dengan tujuan pendidikan, matematika juga berperan penting untuk mempersiapkan siswa terkait perubahan-perubahan melalui latihan soal bertindak atas dasar pemikiran rasional dan logis, kritis, cermat, obektif, melalui bimbingan pengajar.

Menurut Lehmen(suryadi,2006:95) memberikan gambaran tentang faktor yang mempengaruhi kreativitas. Faktor-faktor tersebut lingkungan rumah, lingkungan sekolah, faktor sosial, dan faktor keuangan :

- a. Lingkungan rumah



- Rumah adalah lingkungan pertama yang dikenal anak sehingga rumah merupakan faktor pertama yang membangun kreativitas anak. Orangtua harus menyadari bahwa setiap anak terlahir dengan kemampuan, bakat, serta minat yang berbeda-beda.
- b. Lingkungan sekolah
Sekolah harus mengembangkan suatu proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak, tidak hanya memberikan penghargaan pada berpikir konvergen tetapi juga divergen.
Kondisi kehidupan masyarakat juga sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas. Masyarakat yang tidak terlalu menghargai usaha-usaha dapat menghambat perkembangan kreativitas.
 - c. Faktor sosial
Kondisi kehidupan masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas, bagi mereka yang tidak menghargai usaha kreatif dapat menghambat perkembangan kreativitas.
 - d. Faktor keuangan
Anak dari keluarga dengan status ekonomi tinggi cenderung mempunyai kreativitas yang lebih tinggi karena lengkapnya sarana dan prasarana yang mereka miliki.

Kreativitas dapat berkembang dengan kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Membiarkan anak berfikir secara bebas, alami, dan tanpa kekangan yang berlebihan dapat mengembangkan kreativitas anak, tetapi orangtua juga harus berperan aktif dalam mengarahkan dan mengawasi kreativitas anak.

Sedangkan Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002 : 133) beberapa cara yang bisa dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa sebagai Berikut :

- a. Menumbuhkan terkait kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- b. Menyampaikan bahan pelajaran dengan masalah yang diberikan, dengan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa agar memperoleh hasil belajar yang baik dengan cara memfasilitasi lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan model pembelajaran dalam konteks perbedaan individual siswa.

Begitu juga proses pendidikan dalam sistem sekolah bagaimana menerapkan pembelajaran sampai anak menguasai materi. Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika adalah melalui pendekatan belajar tuntas (mastery learning). Untuk melaksanakan pembelajaran matematika dengan pendekatan belajar tuntas untuk meningkatkan minat siswa, perlu adanya kerja sama antara guru matematika dan peneliti yaitu melalui penelitian tindakan kelas. Proses penelitian tindakan kelas memberikan peluang dan kesempatan kepada Peneliti dan guru matematika untuk mengidentifikasi masalah – masalah pembelajaran disekolah sehingga dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan. Suatu mata pelajaran memungkinkan siswa untuk berkolaborasi berfikir terhadap pelajaran terutama pada mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar, siswa yang terbiasa memahami dan mempelajari matematika mampu memadupadankan soal dengan masalah secara terkonstruksi sehingga terdapat minat untuk mengerjakan dan kreativitas pada saat mengolah data. Selain itu minat, tingkat kreativitas belajar siswa sendiripun juga perlu diperhatikan agar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Proses belajar mengajar, keaktifan siswa merupakan hal yang penting dan perlukan sehingga proses belajar mengajar yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil optimal , pengembangan ide dan gagasan dan perilaku pembelajaran yang kreatif menjadi faktor penentuan hasil sedang kan minat dalam belajar sebagai dorongan agar siswa ingin dan mau mengerjakan soal tanpa dipaksakan, sebagian besar jika siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika mengikuti cara seperti apa yang dicontohkan oleh guru. Ketika permasalahan diberikan sedikit berbeda penyajiannya mereka merasa kesulitan untuk menyelesaikannya dan kembali bertanya kepada guru bagaimana cara menyelesaikannya. maka diperlukan kemampuan berkeaktifan sehingga siswa dapat memilih dan menerapkan cara yang tepat guna menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dengan benar.

Tingkat tinggi minat dan tingkat kreativitas siswa juga yang perlu dipupuk untuk mendukung penguasaan materi matematika sehingga dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengerjakan



soal. Pemberian tugas sebagai arti untuk penanaman konsep agar lebih terasah komunikasi pengajar dan siswa harus intens terjalin. Belajar dan minat tidak dapat dipisahkan makanya seseorang melakukan aktivitas belajar tertentu tentu dengan dukungan oleh keinginan pada dirinya untuk memenuhi kebutuhan. Secara psikologis, belajar suatu proses perubahan yaitu tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut pendapat bahwa hasil belajar adalah puncak kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan dan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan tingkah laku (psikomotorik), semua ini akan berkesinambungan dan dinamis serta dapat diukur dan diamati. Sedangkan matematika ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan konsep-konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tinggi, sedang, rendah hasil belajar siswa, termasuk didalamnya berkaitan faktor internal dan eksternal. Kreativitas dan minat belajar siswa merupakan faktor internal yang dapat pada diri siswa yang didukung dan terdapat hambatan untuk menjadikan hasil belajar siswa dikatakan memuaskan. Maka dari itu siswa diharapkan untuk senantiasa memperoleh hasil belajar secara optimal

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, subjek penelitiannya adalah siswa-siswi MAN 3 Kab. Blitar semester genap 2017/2018. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *propotion random sampling*.

Sumber data berupa data sekunder bersumber dari Guru bidang Studi Matematika MAN 3 Kab. Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan metode kuesioner berupa pernyataan dan pertanyaan secara tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa dalam arti jawaban pada kepribadiannya atau hal yang diketahui oleh siswa (Arikunto, 2000:134). Skor total diperoleh kemudian dikonversikan dalam bentuk nilai skala 0 sampai 100 dibantu dengan menggunakan rumus oleh Purwanto, 2003:84 sebagai berikut : $N = \frac{X_p - X_{min}}{X_{max} - X_{min}} \times 100$

Dengan :

N = Nilai hasil konversi

X_p = skor yang diperoleh

X_{min} = skor total minimum = 1

X_{max} = skor maksimum = 5

metode yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Instrumen pengumpulan data sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti pada saat observasi dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan menjadi sistematis dan dipermudah (Arikunto, 2000:158). Instrumen adalah angket tertutup artinya angket berupa pernyataan dan pernyataan dan alternatif jawabannya telah ditentukan oleh peneliti sehingga siswa hanya akan memilih jawaban yang menurutnya mendekati keinginan.

Angket kreativitas dan angket minat tersusun atas beberapa pertanyaan amupun pernyataan. Setiap nomer dinyatakan sifat positif dan pernyataan negatif. Tes minat dan kreativitas penilaiannya menggunakan keterampilan berpikir dan kecenderungan bertindak. Sedangkan untuk sumber data berasal dari siswa-siswi kelas X MIA, MAN 3 KAB. Blitar tahun ajaran 2017/2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebanyakan dari siswa hanya mengerjakan sama seperti apa yang dicontohkan oleh para guru. Ketika soalnya agak berbeda penyajiannya, siswa kesulitan untuk menyelesaikan soal tersebut. Oleh karena itu, diperlukan adanya kemampuan untuk berkreaitivitas sehingga siswa dapat memilih dan menerapkan permasalahan yang dihadapinya dengan benar dan pada akhirnya hasil belajar yang diharapkan dapat optimal. Faktor yang mempengaruhi tinggi dan rendahnya hasil belajar siswa, termasuk didalamnya faktor intern dan ekstern. Kreativitas dan minat belajar merupakan faktor intern yang terdapat dalam diri siswa yang mendukung dan dapat juga menghambat untuk menjadikan hasil



belajar siswa dikatakan baik. Mengingat pentingnya hasil belajar, maka siswa diharapkan untuk senantiasa memperoleh hasil belajar yang optimal. Berdasarkan pada tahap perencanaan. Oleh Guru Mata Pelajaran yang telah ditentukan pada analisis deskriptif untuk dilakukan mendapatkan gambaran tentang karakteristik sampel penelitian berdasarkan variabel diteliti sebagai berikut: kreativitas, minat belajar dan hasil belajar siswa melalui observasi. Hubungan variabel kreativitas, minat belajar dan hasil belajar matematika siswa

Peneliti membuat angket sebanyak 25 butir dengan skala 1-5 dan Terdapat 42 siswa yang menjadi subjek untuk mengisi instrumen kreativitas dan minat belajar dengan hasil belajar. Pada pengaplikasiannya di dalam kelas, instrumen berupa angket dari Hasil analisis data pada aspek kreativitas belajar matematika siswa berada kategori sedang diperoleh bahwa persentase dari hasil belajar analisis data sekunder adalah 75,5%.

Menurut Dredahl (Mohammad ali:2006:41) kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang ada pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Semua orang memiliki potensi kreatif, meskipun tidak semua orang dapat mengembangkan dan menggunakannya secara penuh. Adapun hasil analisis minat belajar siswa berada pada kategori sedang, diperoleh bahwa persentase minat belajar dari hasil analisis data primer adalah 60,4%.

Minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu pada tanpa ada yang menyuruh. Dengan adanya minat, siswa diharapkan mudah dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena siswa memiliki rasa ketertarikan pada bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Jika tidak mempunyai minat atau ketertarikan maka siswa akan enggan dan malas untuk mempelajarinya. Maka mengerjakan sesuatu harus dengan bantuan orang lain, tidak mampu berpikir, tidak kreatif, tidak punya inisiatif serta siswa akan absen atau membolos.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran sedangkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai dari hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mengacu pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada analisisnya yang telah dilakukan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori sedang, diperoleh bahwa persentase hasil belajar dari hasil analisis data primer adalah 42,6%.

Adapun regresi ganda kreativitas, minat belajar dan hasil belajar pada uji dengan program SPSS untuk uji hipotesis pada hipotesis yaitu bagaimana pengaruh kreativitas dan minat belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika didapatkan nilai pada tabel anova kolom F, nilai Fhitung yaitu 2,069. prediksi untuk kreativitas dan minat memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa sehingga secara bersama-sama antara kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian dilakukan Hasil pengujian analisis deskriptif hasil belajar terdapat pada kategori tinggi dan hasil output dari analisis regresi ganda menunjukkan bahwa kreativitas dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Persamaan regresi linear yang diperoleh dari perhitungan yang telah dilakukan.

Umumnya sering terjadi di lapangan, muncul minat belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam pemberian persepsi dan motivasi, dukungan, perhatian guru pada saat pembelajaran. jadi bisa di mungkinkan jika guru kreatif, inovatif dan mampu menghidupkan suasana kelas mempengaruhi minat belajar siswa. Bila guru mampu seperti itu maka bisa saja proses belajar dalam kelas menjadi hidup, tidak membosankan dan tidak merasa terkurung. Pada saat mengembangkan bagaimana cara menyampaikan materi kepada siswa. diperlukan kemampuan untuk memberikan usaha dalam usaha pemahaman kepada siswa, tingkat kejelian guru pada saat mengajar dalam menjeaskan permasalahan agar persepsi siswa dalam menyelesaikan masalah pada matematika tidak rumit agar pada saat mengerjakan soal mereka nyaman dan menikmati.

Penelitian ini dilakukan sesuai prosedur ilmiah, namun masih ada beberapa keterbatasan yang kami miliki dalam melakukan penelitian, antara lain :

- 1) Keterbatasan obyek, dimana tidak bisa dipungkiri bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada matematika sangat banyak. Sementara pada penelitian kami hanya membahas dua variabel kreativitas dan minat siswa belajar namun demikian terdapat pengaruh signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat.
- 2) Tempat penelitian Penggunaan tempat yang dilakukan untuk penelitian oleh peneliti hanya terbatas pada satu tempat. Yaitu sekolah tingkatan SMA/MA/MAN.



SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Dari uraian pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dan minat belajar siswa dapat ditimbulkan salah satunya dengan melalui pengajaran menurut teori Syaiful Bahri Djamarah, Lehmen, Davis. Terdapat hubungan yang signifikan kreativitas terhadap hasil belajar siswa. kreativitas terhadap hasil termasuk sedang artinya kreativitas juga mempengaruhi terhadap hasil belajar. Terhadap hubungan yng signifikan anatara minat belajar terhadap hasil, tergolong cukup artinya minat belajar sangat mendukung dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh hubungan bernilai positif dan kreativitas an minat belajar terhadap hasil belajar

Saran

Saran untuk penelitian ini berikutnya perlu dikaji lebih jauh karena banyak faktor-faktor yang mempengaruhi dari kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sehingga banyak karakteristik pemikiran kreatif yang perlu gali agar pembelajaran optimal

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta:2012.
Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. *Psikologi RemajaPerkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara:2006.
Djamarah, syaiful Bahri. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya:Renika Cipta:2012.
Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara:2010.
Tatag Yuli Eko Siswono dan Abdul Haris Rosyidi.2008. *menilai kreativitas siswa dalam matematika*, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: Peranan Matematika dan Terapannya Dalam meningkatkan Mutu SDM Indonesia,(FMIPA UNESA:Tidak Diterbitkan)
Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*, Jakarta: Edsa Mdsa Mahkota:2006.