



PENGARUH KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI

Wahyu Saputra¹

Universitas Teknokrat Indonesia¹

Wahyu.agwal@gmail.com

Received: 19 November 2020

Accepted: 26 November 2020

Published : 26 Desember 2020

Abstract

This study aims to determine whether there is a significant effect of student creativity on mathematics learning outcomes of class XI students. The research method used is ex-post facto research which is correlative in nature. The population in this study were all class XI SMK Yadika Bandarlampung academic year 2020/2021. The data collection techniques used in this study were questionnaires and documentation. Data analysis using SPSS. The results showed that there was a significant influence between student creativity on mathematics learning outcomes of class XI students of SMK Yadika Bandarlampung.

Keywords: Creativity, Learning Outcomes, Mathematics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto* yang bersifat koresional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMK Yadika Bandarlampung tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *SPSS*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung.

Kata Kunci: Kreativitas, Hasil Belajar, Matematika

Sitasi artikel ini:

Saputra, W. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13-16

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki jiwa, agama, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, negara dan negara (Puspaningtyas, 2019). Dalam Garis – garis Besar Program Pengajar (GBPP), mengungkapkan bahwa tujuan umum diberikannya pembelajaran matematika pendidikan dasar dan menengah meliputi dua hal, yaitu:

1. Mempersiapkan siswa untuk menghadapi perubahan lingkungan internal kehidupan dan dunia yang terus berkembang melalui latihan, berpikir logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menggunakan matematika dalam berpikir pada kehidupan sehari-hari (Mayora *et al.*, 2018).

Dalam proses pembelajaran di sekolah siswa akan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah. Cara untuk memecahkan masalah baru dengan cara yang inovatif sesuai kebutuhan. Berdasarkan observasi peneliti SMK Yadika Bandarlampung kelas XI, beberapa siswa tetap diam lalu bertanya kepada teman berikutnya secara lisan saat guru sedang mengajar. Siswa tersebut meminta temannya untuk menjelaskan kembali penjelasan gurunya. Beberapa siswa meminta gurunya memberikan contoh soal dan jawaban di papan

tulis, beberapa siswa tetap diam, tetapi ketika ditanya siswa tersebut tidak dapat menjawab, dan terdapat siswa hanya dapat melakukan apa yang diberikan guru ketika menyelesaikan soal matematika.

Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan soal di papan tulis. Saat permasalahannya sedikit berbeda penyajian, mereka merasa sulit untuk menyelesaikannya. Selain itu, metode pemecahan masalah matematika untuk setiap siswa terlihat sangat sederhana dan tidak ada yang mengerjakan soal dengan cara lain karena takut salah. masalah ini. Oleh karena itu, perlu adanya kreativitas agar siswa dapat memilih dan menerapkan metode yang benar hingga tuntas untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan suatu komposisi, produk, atau ide baru dan sebelumnya tidak diketahui. Selain itu kreativitas juga mencerminkan perbedaan pola pemikir yaitu kemampuan memberikan berbagai macam alternatif jawaban. Hasil Akhir pembelajaran yang diharapkan adalah yang terbaik.

Menurut Kompri (2016), belajar merupakan suatu perubahan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Belajar sangat berkaitan erat pada hasil belajar yang diperoleh siswa karena untuk siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh maka ia akan memperoleh hasil belajar yang baik begitupun sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa, belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Menurut Putri (2020), sejauh ini matematika memiliki standar kelulusan jauh lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya karena matematika dianggap sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Kesulitan yang dialami siswa tidak hanya bersumber pada kemampuan siswa tetapi ada beberapa faktor lainnya yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Faktor – faktor yang memengaruhinya berasal dari lingkungan keluarga, teknik belajar, pergaulan, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa. Dalam proses pembelajaran siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan masalah berupa soal – soal baru yang membutuhkan adanya kreativitas (Saputra, 2019).

Kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan gagasan atau ide baru yang berbeda serta dapat dilihat dari pola berfikirnya dalam mencari solusi untuk memecahkan sebuah permasalahan (Ngalimun, 2013). Fungsi kreativitas yaitu dapat membantu orang berlatih dalam menghadapi permasalahan yang nyata. Kreativitas yang diharapkan adalah (1) Ketangkasan, yaitu kemampuan dalam menghasilkan banyak ide atau pertanyaan, (2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan dalam menghasilkan berbagai ide dan dengan mudah beralih dari jenis ide tertentu ke jenis pemikiran lainnya, (3) Orisinalitas, yaitu kemampuan dalam berpikir dengan cara baru yang menghasilkan lebih banyak ide jenius daripada ide yang telah disebar, (4) Elaborasi, yaitu kemampuan dalam memberikan hal-hal baru atas pemikirannya (Mayora *et al.*, 2018). Dapat disimpulkan bahwa pada umumnya para ahli memberikan batasan tentang belajar lebih menekankan pada perubahan tingkah laku individu pada saat belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan ilmu pengetahuan tetapi pada keterampilan, kecakapan, minat, sikap, watak, dan lain – lain.

Hasil belajar adalah apa yang diperoleh orang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar terlihat setelah terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa, maka hasil belajar dapat diamati dan diukur dalam hal peningkatan dan pengembangan sebelum. Misalnya, dari paham menjadi paham. Hasil pembelajaran dapat diketahui dengan cara menggunakan satu indikator yaitu uji. Hasilnya kemudian dianalisis dan diberikan penilaian. Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui siswa mana yang memenuhi syarat untuk melanjutkan pelajaran dan siswa mana yang sudah berhasil menguasai materi pelajaran. Seta bertujuan untuk mengetahui apakah metode pengajaran yang diterapkan sudah benar atau belum (Arifin, 2018).

Menurut Ulfa (2019), keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa, apakah terjadi perubahan atau tidak selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi kemajuan belajar, perbaikan hasil belajar, dan proses (Depdiknas, 2016). Materi matematika tersusun secara teoritis dan hirarkis, sehingga untuk mempelajarinya diperlukan proses berfikir secara teliti. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas memegang peran penting dalam proses belajar matematika karena melibatkan proses berfikir yang kontinu dan orang kreatif lebih banyak bekerja dengan otaknya dalam menggunakan gagasan lama yang didapat atau dipelajarinya. Sedangkan hasil belajar matematika dapat dilihat dari kemampuannya dalam menyelesaikan soal – soal dan materi matematika yang sudah dipelajari (Arifin, 2018). Selain itu, hasil pencapaian belajar dikaitkan dengan perolehan nilai siswa dalam kegiatan proses mengajar (KBM) (Maskar & Anderha, 2019).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto* yang bersifat koresional. Penelitian dilakukan di SMK Yadika Bandar Lampung dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI tahun ajaran 2020/2021 terdiri dari 30 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kreativitas siswa kelas XI SMK Yadika

Bandarlampung Tahun Pelajaran 2020/2021 (X) berupa angket yang disusun dalam bentuk instrumen angket dengan jumlah 15 pertanyaan dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung Tahun Pelajaran 2020/2021 (Y) berupa hasil ujian tengah semester (UTS) semester ganjil 2020/2021.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Kuisioner (angket)
Metode ini merupakan cara untuk mengumpulkan dalam bentuk beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti hal – hal yang diketahuinya.
2. Metode Dokumentasi
Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yaitu suatu angket dimana pertanyaan dan jawabannya telah ditentukan agar responden dapat memilih jawabannya yang dibutuhkan. Angket kreativitas digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas setiap siswa dalam mempelajari matematika. Dimensi yang digunakan termasuk ukuran kognitif baik divergen maupun konvergen. Angket kreativitas siswa terdiri dari bagian-bagian pernyataan. Ada dua bentuk penyajian angket yaitu pernyataan positif dan negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Persyaratan untuk melakukan hipotesis data maka data harus terlebih dahulu di uji normalitas dan uji linieritasnya.

Tabel 1. Uji Normalitas dua variabel

Variabel	$L_{tab} > L_o$ atau $L_{tab} < L_o$	Normal atau Tidak Normal
Kreativitas	0.939296 > 0,161	Normal
Hasil belajar	0.627337 > 0,161	Normal

Dapat dilihat sig dari dua variabel tersebut $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh secara signifikan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar matematika.

Hipotesis pada penelitian ini terdapat pengaruh signifikan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung Tahun Pelajaran 2020/2021. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik koefisien korelasi pearson, dimana terlebih dahulu. Sebelum dilakukan uji statistik koefisien korelasi pearson, terlebih dahulu dilakukan perhitungan dengan rumus product moment untuk mendapatkan nilai r , dimana didapatkan bahwa derajat hubungan antara kalkulus diferensial dengan kalkulus peubah banyak dengan nilai $r = 0,0681$, hal ini berarti terdapat pengaruh yang rendah antara kreativitas siswa dengan hasil belajar matematika.

Setelah dilakukan uji statistika koefisien korelasi pearson diperoleh nilai $F_{hitung} = 24,58883$ sedangkan $F_{tabel} = 1,70113$ dengan taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung Tahun Pelajaran 2020/2021.

Pembahasan

Pada dasarnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pada penelitian ini ingin mengetahui adanya hubungan antara kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung tahun ajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diuraikan, maka pada bagian pembahasan hasil ini meliputi hasil analisis deskriptif yaitu kreativitas belajar matematika dan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada aspek kreativitas siswa berada pada kategori sedang yang mana persentasenya diperoleh sebesar 69%. Menurut Rachmawati & Kurniati (2010) kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru yang berguna unyuk diri sendir maupun orang lain. Semua orang memiliki potensi aktif dan kreatif meskipun tidak semua orang dapat menggunakannya secara maksimal.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Prasojo (2016) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi individu secara aktif dan pasif dengan

lingkungannya. Pada analisis yang telah dilakukan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori tinggi dimana perolehan persentasinya adalah 62,3%. Berdasarkan perhitungan untuk uji hipotesis yaitu pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar matematika didapatkan nilai t_{hitung} yaitu $24,55583 > t_{tabel}$ yaitu 1,70113 sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas dan hasil belajar matematika.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Kebanyakan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika hanya mengerjakan apa yang diberikan guru tanpa ada kreativitas dalam mengerjakannya sehingga kembali bertanya kepada guru bagaimana cara untuk menyelesaikan soal tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian pula ada beberapa saran yaitu guru dapat mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif serta berusaha meningkatkan hasil belajar matematika dan dapat memberikan upaya dalam meningkatkan kreativitas hasil belajar siswa dengan cara memberikan soal latihan yang lebih banyak memiliki hitungan.

REFERENSI

- Arifin, S. (2018). Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 59-70. <https://media.neliti.com/media/publications/261954-none-307a1e80.pdf>
- Depdiknas. (2016). Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016, Tentang Pendidikan. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.athoracsur.2009.09.030>
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maskar, S., Anderha, R. R. (2019). Pembelajaran Transformasi Geometri dengan Pebdekatan Motif Kain Tapis Lampung. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 40-47.
- Mayora, E., Junaidi., Rusdi. (2018). Hubungan antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 1 X Koto Di Atas Kabupaten Solok Tahun Pelajaran 2017/2018. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 1(3), 254-259.
- Ngalimun, A. (2013). *Perkembangan dan Pengetahuan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Press-Indo.
- Prasojo, Teguh. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Tutor Sebaya pada Siswa Kelas X IPA 7 Materi Trigonometri SMA Negeri 1 Kudus. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, vol. 7 (1) : 91-98.
- Puspaningtyas, N. D. (2019). Berfikir lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24-30
- Putri, L. A., Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Saputra, V. H., Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1), 15-23. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350>
- Ulfa, M. (2019). Strategi Preview, Qustion, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) pada Pehaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 48-55.