

**PENGARUH KREATIVITAS DAN MINAT BELAJAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**Wilda<sup>1</sup>, Salwah<sup>2</sup> Shindy Ekawati<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika<sup>1,2,3</sup>, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan<sup>1,2,3</sup>, Universitas Cokroaminoto Palopo<sup>1,2,3</sup>  
salwa\_gamma@yahoo.com<sup>2</sup>, shindy.ekawati@yahoo.com<sup>3</sup>**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian *expost facto* dengan pendekatan analisis regresional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) gambaran kreativitas belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba, (2) gambaran minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba, (3) gambaran hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba, (4) pengaruh kreativitas dan minat belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba. Instrumen penelitian untuk meneliti kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika adalah teknik angket yang bersifat tertutup dimana telah disediakan alternatif-alternatif jawaban yang telah disediakan. Kemudian populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba tahun ajaran 2016/2017. Teknik pengambilan sampelnya adalah *cluster sampling* dengan jumlah sampel 115 siswa. Analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan komputerisasi dengan memanfaatkan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Dari hasil analisis data diperoleh bahwa kreativitas berada pada kategori sedang (75,7%) dengan nilai rata-rata 53,5 dan standar deviasi sebesar 4,868. Minat belajar berada pada kategori sedang (60,4%) dengan nilai rata-rata 50,65 dan standar deviasi sebesar 4,160. Sedangkan untuk hasil belajar berada pada kategori tinggi (62,6%) dengan nilai rata-rata 84,19 dan standar deviasi sebesar 6,719. Pada hasil analisis uji hipotesis diperoleh secara bersama-sama kreativitas dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan persamaan linear bergandanya adalah  $Y = 75,987 + 0,028X_1 + 0,133X_2$  pada nilai  $F_{hitung}$  yaitu 0,453 dengan nilai signifikan 0,001.

Kata kunci: kreativitas, minat, dan hasil belajar.

---

**A. Pendahuluan**

Proses belajar mengajar di SMP, biasanya lebih menekankan proses berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal-soal. Didalam kegiatan belajar mengajar, siswa sering menghadapi kesulitan ketika menyelesaikan soal ataupun permasalahan yang diberikan oleh guru mereka. Kebanyakan dari siswa hanya mengerjakan sama seperti apa yang dicontohkan oleh para guru. Ketika soalnya agak berbeda penyajiannya, siswa

kesulitan untuk menyelesaikan soal tersebut. Cara penyelesaian permasalahan setiap siswa juga terlihat homogen dan tidak ada yang mengajarkan dengan cara mereka sendiri. Oleh karena itu, diperlukan adanya kemampuan untuk berkeaktivitas sehingga siswa dapat memilih dan menerapkan permasalahan yang dihadapinya dengan benar dan pada akhirnya hasil belajar yang diharapkan dapat optimal.

Kreativitas sebagai salah satu faktor intern yang berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Keinginan dan motivasi yang kuat akan mendorong siswa untuk berkreasi baik dalam belajar maupun memecahkan suatu permasalahan berupa soal. Setiap siswa memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Siswa dengan daya kreativitas yang tinggi akan mampu belajar dengan baik karena ia selalu mempunyai ide-ide yang kreatif yang dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Siswa juga akan selalu berusaha menemukan sesuatu yang baru dalam hidupnya.

Kreativitas belajar sangat penting didalam proses pembelajaran, khususnya dalam bidang matematika. Kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika merupakan sesuatu yang banyak dijumpai dalam pembelajaran matematika terlebih dengan soal yang bervariasi. Suatu saat siswa dihadapkan 2 pada sebuah masalah yang menuntut berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal tetapi siswa tersebut tidak mampu menyelesaikan karena hanya tertuju pada satu jalan keluar saja. Hal ini menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan soal sangat penting untuk mencari alternatif jawaban dari permasalahan yang muncul. Guru selain memberikan pengetahuan dan pengalaman dengan konsep yang benar juga harus dapat memperhatikan sisi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Begitu pula dengan minat belajar, setiap orang memiliki minat belajar yang berbeda-beda. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika akan mendorong siswa untuk belajar materi pada mata pelajaran tersebut. Sikap siswa yang berminat kepada mata pelajaran tertentu akan tampak termotivasi terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima saja terhadap materi yang diberikan.

Anak-anak malas, tidak belajar, gagal karena tidak ada minat. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka

sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik. Diharapkan melalui EQ dan minat belajar dapat bersinergi dan saling menunjang siswa untuk mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

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.

Menurut Untari (2016) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa”, dengan hasil penelitiannya mengatakan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kreativitas dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Masamba”.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kreativitas belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba?
2. Bagaimana gambaran minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba?
3. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba?
4. Apakah kreativitas dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba?

## **B. Metode Penelitian**

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Masamba yang terletak di Jalan Andi Djemma Kelurahan Bone Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Jumlah siswa di SMP Negeri 1 Masamba adalah 722 orang. Adapun objek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

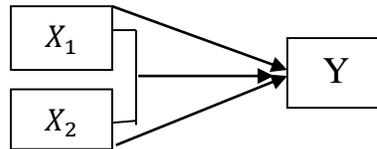
### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* adalah penelitian dimana peneliti berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan mereka tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang telah diteliti.

### **Desain Penelitian**

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) variabel bebas yang dimaksud adalah kreativitas ( $X_1$ ) dan minat belajar ( $X_2$ ) sedangkan variabel terikat yang dimaksud adalah hasil belajar matematika (Y).

Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

$X_1$  : Kreativitas Belajar

$X_2$  : Minat Belajar

Y : Hasil Belajar

### **Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel dimaksudkan untuk memberi gambaran yang jelas tentang variabel-variabel yang diperhatikan. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### 1. Kreativitas Belajar (X<sub>1</sub>)

Kreativitas belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru. Kreativitas merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran.

### 2. Minat Belajar (X<sub>2</sub>)

Minat belajar dalam penelitian ini adalah kecenderungan seseorang terhadap objek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan senang, dengan adanya perhatian dan keaktifan.

### 3. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam menuntut pelajaran matematika di sekolah yang dinyatakan dengan nilai ulangan matematika siswa yang memenuhi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi bukanlah nilai hasil belajar secara menyeluruh, tetapi dibatasi hanya pada pelajaran tersebut.

## Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba yang terdapat pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 8 kelas sebanyak 234 siswa.

Tabel 1.Keadaan populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII <sub>1</sub>	30
2	VII <sub>2</sub>	31
3	VII <sub>3</sub>	27
4	VII <sub>4</sub>	27
5	VII <sub>5</sub>	30
6	VII <sub>6</sub>	30
7	VII <sub>7</sub>	29
8	VII <sub>8</sub>	30
<b>Jumlah</b>		<b>234</b>

Sumber: SMP Negeri 1 Masamba (2016)

## **2. Sampel**

Pemilihan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* sehingga terpilih sampel sebanyak 115 orang siswa. Berdasarkan jumlah dan sifat populasi penelitian dengan menggunakan *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah teknik pengambilan sampel data dengan cara acak, dalam hal ini peneliti bekerjasama dengan guru bidang studi matematika untuk mamilih sampel.

### **Instrumen Penelitian**

Instumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah angket kreativitas belajar, angket minat belajar dan menentukan hasil belajar dengan menggunakan nilai ulangan harian.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan komputer program *SPSS* versi 20 *for windows*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistika deskriptif dan teknik statistika inferensial.

#### **1. Statistika Deskriptif**

Statistika deskriptif digunakan untuk melihat mean, median, modus, standar deviasi, variansi, skewness, kurtosis, range minimum, maksimum, dan presentase. Analisis ini untuk mendeskripsikan skor responden penelitian untuk masing-masing variabel secara tunggal.

#### **2. Statistika Inferensial**

Statistika inferensial yang dimaksudkan untuk keperluan pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, untuk melihat hubungan masing-masing variabel dengan menggunakan analisis regresi yaitu analisis regresi linear ganda, yaitu:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

Dengan fungsi taksiran:

$$\bar{Y} = b_0 + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Dimana:

$\bar{Y}$  = Variabel hasil belajar matematika

$b_0$  = Konstanta regresi

$b_1$  = Koefisien regresi lingkungan belajar

$X_1$  = Lingkungan belajar

$b_2$  = Koefisien regresi motivasi belajar

$X_2$  = Motivasi belajar.

$\varepsilon$  = Peubah acak

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas, multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas.

##### a. Uji Normalitas

- 1) Nilai probabilitas  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.
- 2) Nilai probabilitas  $\geq 0,05$ , maka data berdistribusi normal.

Dari hasil pengujian SPSS untuk uji normalitas terhadap residual dari variabel bebas dan variabel terikat dengan uji *Kolmogorov-SmirnovZ* pada kolom *Unstandardized residual* menunjukkan nilai probabilitas *Kolmogorov-SmirnovZ* sebesar 1,091 dan *asyimp* sebesar 0,185. Dimana 1,091 dan 0,185  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

##### b. Uji Multikolonieritas

- 1) Jika nilai VIF  $< 10,00$  maka artinya tidak terjadi multikolonieritas terhadap data yang diuji.
- 2) Jika nilai VIIF  $> 10,00$  maka artinya terjadi multikolonieritas terhadap data yang diuji.

Dari hasil penelitian SPSS diperoleh nilai *varians inflation factor* (VIF) variabel bebas kreativitas dan minat belajar sebesar 1,069 sedangkan nilai *tolerance* sebesar 0,935. Karena nilai VIF dari kedua variabel bebas tidak lebih dari 10,00 dan nilai TOL tidak melebihi 1 maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolonieritas pada kedua variabel bebas tersebut.

##### c. Uji Heteroskedastisitas

- 1) Jika nilai probabilitas  $> 0,05$  maka tidak ada indikasi heteroskedastisitas.
- 2) Jika nilai probabilitas  $< 0,05$  maka terjadi indikasi heteroskedastisitas.

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS pada tabel koefisien nilai probabilitas kreativitas, minat belajar dan hasil belajar adalah  $1,305 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan tidak terjadi indikasi heteroskedastisitas.

#### **d. Uji Hipotesis**

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan analisis regresi ganda dengan kriteria yang digunakan adalah apabila nilai  $\rho$  lebih besar ( $>$ ) nilai  $\alpha$  tertentu maka  $H_0$  diterima. Sebaliknya apabila nilai  $\rho$  lebih kecil dari ( $<$ ) nilai  $\alpha$  tertentu maka  $H_0$  ditolak, sehingga didapatkan:

- 1) Untuk variabel kreativitas belajar pada tabel koefisien pada kolom t untuk variabel kreativitas belajar siswa ( $X_1$ ) didapatkan nilai  $b_1 = 0,028$  dengan  $t = 0,134$  dan nilai probabilitas =  $0,004$  dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yaitu  $0,05$ . Oleh karena nilai probabilitas  $0,004 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika.
- 2) Untuk variabel minat belajar ( $X_2$ ) didapatkan nilai  $b_2 = 0,133$  dengan  $t = 0,157$  dan nilai probabilitas =  $0,007$ . Oleh karena nilai probabilitas  $0,007 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar matematika.
- 3) Untuk variabel kreativitas dan minat belajar pada tabel anova kolom F, nilai  $F_{hitung}$  yaitu  $0,453$  dengan nilai probabilitas  $0,001$ . Dimana  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama antara kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.

Persamaan regresi linear yang diperoleh dari perhitungan yang telah dilakukan adalah:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

$$Y = 75,987 + 0,028X_1 + 0,133X_2$$

#### **Pembahasan**

Hasil belajar siswa pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Pada penelitian ini dikaji pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diuraikan, maka pada bagian pembahasan hasil penelitian meliputi hasil analisis deskriptif dan hasil analisis inferensial. Pembahasan meliputi kreativitas belajar matematika siswa, minat belajar matematika siswa dan hasil belajar matematika siswa. Pembahasan aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek kreativitas belajar matematika siswa berada pada kategori sedang diperoleh bahwa persentase kreativitas belajar dari hasil analisis data primer adalah 75,5%. Menurut (Ramadhy, 2009) kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu hal yang baru. Kreativitas merupakan sesuatu yang dapat dipelajari dan dikembangkan. 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%. Menurut (Slameto, 2003) minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dengan adanya minat, siswa dapat lebih mudah dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena siswa memiliki rasa ketertarikan pada bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Apabila siswa tidak mempunyai minat atau ketertarikan maka siswa akan enggan dan malas untuk mempelajarinya. Apabila 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. Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada analisis yang telah dilakukan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori tinggi, diperoleh bahwa persentase hasil belajar dari hasil analisis data primer adalah 62,6%.

Adapun uji normalitas kreativitas, minat belajar dan hasil belajar dari tabel *test of normality*, nilai probabilitas di *kolmogrof smirnof Z* pada kolom *unstandardized*

*residual* menunjukkan nilai probabilitas KSZ dan *asyimp* lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan 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  $F_{hitung}$  yaitu 0,453 dengan probabilitas 0,000. Dimana  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.

Penelitian relevan yang dilakukan Untari (2016) dengan judul “Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa” menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara kreativitas dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.

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 adalah:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

$$Y = 75,987 + 0,028X_1 + 0,133X_2$$

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori sedang.
2. Minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori sedang.
3. Hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori tinggi.

4. Terdapat pengaruh antara kreativitas ( $X_1$ ) dan minat belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika ( $Y$ ) siswa kelas VII SMP N<sub>o</sub> 1 Masamba.

### Daftar Pustaka

- Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Asri Mahasatya. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Jabbar. 2011. *Pengaruh Minat Belajar Matematika terhadap Kompetensi Belajar Logika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bupon*. Skripsi tidak diterbitkan. FKIP-UNCP. Palopo.
- Mawarni, Ade. 2014. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Palopo*. Skripsi tidak diterbitkan. FKIP-UNCP. Palopo.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Untari, Erny. 2016. *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa*. Skripsi. Pdf. Ngawi.
- Usman, Fitri. 2016. *Pengaruh Persepsi Penggunaan Alat Peraga dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 BUA*. Skripsi tidak diterbitkan. FKIP-UNCP. Palopo.
- Winkel, WS. 2000. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia. Jakarta.
- Wisnawati, 2014. *Pengaruh Konsep Diri dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Negeri 1 Malili*. Skripsi tidak diterbitkan. FKIP-UNCP. Palopo.