

## KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR

(Studi tentang Mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Balikpapan)

Besse Intan Permatasari  
Universitas Balikpapan  
pos-el : besse.intan@uniba-bpn.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar matematika mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Balikpapan pada Mata Kuliah Aljabar Linear. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto*. Populasi penelitian adalah seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika yang mengampuh Mata Kuliah Aljabar Linear pada Tahun Ajaran 2017/2018, yakni 49 mahasiswa. Sampel dipilih secara *random* sebanyak 25 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Aljabar Linear.

**Kata kunci : Kreativitas, Hasil Belajar**

### ABSTRACT

*This study aims to determine whether there is an influence of creativity on mathematics learning outcomes of students of Mathematics Education in University of Balikpapan Study Program on Linear Algebra Courses. The approach used is a quantitative approach with ex post facto research type. The population of this research is all students of Mathematics Education Study Program Linear Algebra Course in the School Year 2017/2018, which are 49 students. Samples were chosen randomly are 25 students. The results showed that there is a positive and significant effect on student learning outcomes in Linear Algebra Subject.*

**Keywords : Creativity, Learning Outcome**

### 1. PENDAHULUAN

Matematika sering digunakan untuk memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu matematika merupakan disiplin ilmu yang banyak diterapkan pada bidang keilmuan lain. Sehingga, matematika menjadi pelajaran yang diajarkan sedini mungkin. Mulai dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga tingkat Perguruan Tinggi. Terlepas dari tingkat pendidikan, standar kompetensi yang harus dimiliki dalam pembelajaran matematika antara lain; *problem solving, reasoning and proof, communication, connection*, dan

*representation* (NCTM, 2000). Sedangkan ruang lingkup materi matematika yaitu: bilangan, geometri, peluang dan statistika, trigonometri, aljabar, serta kalkulus (Nasaruddin, 2013).

Terlebih bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika, semua patokan standar baik standar isi maupun kompetensi harus dikuasai dengan baik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 lulusan dari Jurusan Pendidikan Matematika diharuskan menjadi pendidik yang profesional, yaitu

mampu menjelaskan dan menggunakan/mengaplikasikan pengetahuan matematika yang dimiliki serta mampu menggunakan teknologi yang berkaitan dengan matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang dengan baik dengan memerhatikan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

Ada banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor belajar tersebut terbagi menjadi dua; yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2010). Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa. Sedangkan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa, salah satunya adalah kreativitas (Wilda, Salwah, & Shindy, 2016). Dalam proses pembelajaran di kelas mahasiswa akan dihadapkan pada masalah matematika yang *open-ended*. Penyelesaian masalah matematika tidak hanya terfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses penyelesaian yang diberikan. Penyelesaian inilah yang membutuhkan pemikiran kreatif mahasiswa.

Secara empiris, pada penelitian oleh Wilda, Salwah, & Shindy (2016) diperoleh bahwa terdapat pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Serta penelitian oleh Tirtiana (2013) diperoleh bahwa terdapat pengaruh kreativitas baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya (Susanto, 2013). Kreativitas membantu untuk membuat dugaan yang masuk

akal dalam mengembangkan teori matematika (Nadjafikhaha & Yaftian, 2012) dalam pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu, memandang pentingnya kreativitas dalam pembelajaran matematika, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh kreativitas secara spesifik terhadap hasil belajar matematika mahasiswa Universitas Balikpapan khususnya pada mata kuliah Aljabar Linear. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki apakah terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar matematika Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika pada Mata Kuliah Aljabar Linear.

Banyak ahli mendefinisikan kreativitas dari sudut pandang yang berbeda. Ada yang memandang kreativitas dari proses/cara berfikir, dan ada juga yang memandang kreativitas dari hasil/produk yang dihasilkan. Bahkan ada yang mengaitkan kreativitas dengan: sikap keingintahuan; kesediaan untuk terlibat dan menjelajah; bersikap proaktif; bersedia mengambil risiko, memiliki tekad dan bahkan obsesi (Smith, Nerantzi, & Middle, 2014). James J. Gallagher (Rachmawati & Euis, 2010) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. Nadjafikhaha & Yaftian (2012) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah proses mental dinamis yang meliputi pemikiran yang berbeda dan konvergen. Ada 5 aspek dalam kreativitas, antara lain: *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan),

*originality* (keaslian), *sensitivity* (kepekaan) dan *elaboration* (keterperincian) (Noer, 2011). Penelitian ini berfokus pada empat aspek, yaitu (Nadjafikhaha & Yaftian, 2012; Mahmudi, 2008):

1. *Fluency* merujuk pada kemudahan untuk menghasilkan ide atau menyelesaikan masalah,
2. *Fleksibility* merujuk kemampuan untuk meninggalkan cara berpikir lama dan mengadopsi ide-ide atau cara berpikir baru. Fleksibilitas juga ditunjukkan oleh beragamnya ide yang dikembangkan dari berbagai aspek,
3. *originality* mengacu pada sesuatu yang baru yang dihasilkan (diluar dari kebiasaan) dan solusi baru, kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang tidak biasa atau unik,
4. *elaboration* dikaitkan dengan kemampuan untuk mendeskripsikan, memperluas, dan mengembangkan ide dan fokus pada detail, kemampuan untuk memberikan penjelasan secara detail atau rinci terhadap skema umum yang diberikan.

Kreativitas dalam pembelajaran matematika sering dikaitkan dengan berfikir kreatif karena sebagian besar aktivitas yang dilakukan pada saat belajar matematika adalah berfikir (Noer, 2011). Seperti yang dinyatakan oleh Siswono (Kesumawati, 2014), berfikir kreatif diartikan sebagai suatu proses yang digunakan seseorang dalam mensintesis (menjalin) ide-ide, membangun ide-ide baru, merencanakan dan menerapkannya untuk menghasilkan produk yang baru secara fasih (*fluency*) dan fleksibel. Trefinger (Rachmawati & Euis, 2010)

menyatakan bahwa tidak ada sama sekali seorangpun yang tidak memiliki kreativitas. Menurutnya, semua orang kreatif, namun dengan tingkat yang berbeda-beda, bergantung bagaimana potensi kreativitas tersebut dikembangkan dengan baik hingga tidak hilang dimakan usia.

Belajar sering kali dikaitkan dengan aktivitas di dalam kelas. Padahal tak hanya itu, belajar dapat dilakukan di manapun. Belajar merupakan proses internal yang kompleks yang melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nidawati, 2013). Di lain pihak, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap pada seseorang akibat pengalaman atau latihan yang menyangkut aspek fisik maupun psikis, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak berpengetahuan menjadi tahu tentang sesuatu, dari tahu menjadi lebih tahu, dari tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan dan sebagainya (Syarifuddin, 2011). Menurut Dalyono (Syarifuddin, 2011) tujuan belajar adalah sebagai berikut: 1) Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku, 2) Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik, 3) Belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya, 4) Dengan belajar dapat memiliki keterampilan, 5) Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Sudijono (Siswanto, 2016) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga

dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Sedangkan menurut Horwart Kingsley (Sudjana, 1989) membagi tiga macam hasil belajar mengajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengajaran, 3) Sikap dan cita-cita. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1989). Hasil belajar adalah pernyataan tentang apa yang diharapkan mahasiswa mampu tunjukkan pada akhir pembelajaran (Adam, 2004). Sudijono (Siswanto, 2016) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran. Jelas artikulasi hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas proses belajar mengajar. Pada pembelajaran di kelas, biasanya hasil belajar yang hendak dicapai dirumuskan dalam kompetensi dasar atau kompetensi inti.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto*. Populasi penelitian adalah seluruh Mahasiswa

Program Studi Pendidikan Matematika yang menempuh Mata Kuliah Aljabar Linear pada Tahun Ajaran 2017/2018, yakni 49 mahasiswa. Sampel dipilih secara *random* sebanyak 25 mahasiswa. Dari 25 sampel tersebut diperoleh data mengenai kreativitas dan hasil belajar. Data tersebut kemudian akan dianalisis dengan analisis regresi linear sederhana apabila memenuhi asumsi klasik.

Bentuk persamaan regresi yang diprediksi adalah  $Y = a + bx$

Keterangan:

Y = hasil belajar

X = kreativitas

a = *intercept* (nilai Y, jika X = 0)

b = koefisien regresi (kemiringan garis regresi)

Dengan design penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel terikat, yaitu hasil belajar dan variabel bebas, yaitu kreativitas. Untuk memperoleh data mengenai kreativitas dan hasil belajar diperlukan instrumen penelitian yang baik. Data kreativitas mahasiswa diperoleh melalui angket/kuisisioner. Penyusunan angket/kuisisioner berpedoman pada teori mengenai kreativitas dan penilaiannya didasarkan kepada skala likert. Pernyataan pada angket/kuisisioner terbagi menjadi dua, yaitu pernyataan *favourable* dan pernyataan *unfavourable*. Sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui tes hasil belajar Materi Aljabar Linear dengan bentuk soal uraian. Sebelum diberikan kepada sampel, instrumen diuji coba

terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan instrumen. Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang reliabel dan terdiri dari butir yang valid.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini disajikan tentang Kreativitas dan Hasil Belajar Aljabar Linear. Kreativitas sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Tabel 1 menampilkan hasil olah kedua data: data kreativitas dan hasil belajar secara deskriptif.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Angket Kreativitas dan Tes Hasil Belajar

		Statistics	
		Hasil Belajar	Kreativitas
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		73.2000	52.6000
Std. Error of Mean		2.81188	2.00666
Median		75.0000	52.0000
Std. Deviation		14.05940	10.03328
Variance		197.667	100.667
Minimum		50.00	36.00
Maximum		95.00	68.00

Uji prasyarat analisis data regresi linear sederhana adalah uji normalitas dan uji linearitas. Adapun hasil perhitungan uji normalitas disajikan pada Tabel 2 dan hasil perhitungan uji linearitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.86841877
Most Extreme Differences	Absolute	.122
	Positive	.084
	Negative	-.122
Kolmogorov-Smirnov Z		.612
Asymp. Sig. (2-tailed)		.847

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan Tabel 2, Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

		df	Mean Square	Sig.
Hasil Belajar * Kreativitas	Between Groups	18	218.18	.291
	Linearity	1	2856.4	.004
	Deviation from Linearity	17	62.994	.901
Total		24		

Berdasarkan tabel 3, Sig. value > 0,05. Hal ini berarti terdapat hubungan linear secara signifikan antara kreativitas dan hasil belajar.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	Sig.
1	Regression	2856.428	1	2856.428	.000 <sup>a</sup>
	Residual	1887.572	23	82.068	
	Total	4744.000	24		

a. Predictors: (Constant), Kreativitas

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Besar Sig. value > 0,05, yang berarti pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar adalah signifikan. Hal ini berarti model regresi dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar. Adapun model regresi mengacu pada hasil analisis koefisien pada Tabel 5.

Tabel 5. Model Regresi Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	16.00	9.862		1.623	.118
	Kreativitas	1.087	.184	.776	5.900	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 5 menunjukkan bahwa konstanta model regresi adalah 16,006 sedangkan koefisien kreativitas adalah 1,087, sehingga persamaan regresinya

adalah  $Y = a + bX$  atau  $Y = 16,006 + 1,087X$

Tabel 6. Korelasi dan Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.776 <sup>a</sup>	.602	.585	9.05916

a. Predictors: (Constant), Kreativitas

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

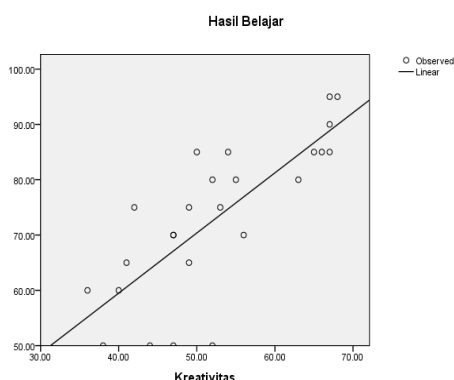
Dari Tabel 6 diketahui bahwa hubungan antara kreativitas dan hasil belajar sebesar 0,776. Besar pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar, yaitu 60.2%.

### Pembahasan

Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Aljabar Linear termasuk kategori baik, yaitu 73,2 dan rerata kreativitasnya adalah 52. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa kreativitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Dengan model persamaan regresi

$$Y = 16,006 + 1,087X$$

Hasil belajar akan bertambah sebesar 1,087 pada setiap penambahan satu nilai kreativitas. Sedangkan pada nilai kreativitas nol, maka hasil belajarnya adalah 16. Bentuk regresinya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Estimasi Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar

Hubungan antara kreativitas dan hasil belajar dapat dilihat dari besarnya koefisien korelasi yaitu 0,776 termasuk pada kategori kuat (Sugiyono, 2015). Dengan koefisien korelasi bernilai positif menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi adalah hubungan positif. Gambar 2 memberikan gambaran visual bahwa semakin tinggi kreativitas mahasiswa semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Listiani (2017), Purwanto (2014), Tirtiana (2013) menyatakan bahwa kreativitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Artinya, semakin kreatif seorang mahasiswa maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Besar pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar cukup besar, yaitu 60,2%. Sedangkan 39,8% dapat dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar seperti inteligensi, minat, kesiapan, kematangan, keadaan keluarga, media belajar, dll (Slameto, 2010).

Kreativitas adalah kemampuan dan bakat yang umum di antara manusia dan setiap orang berpotensi memiliki bakat ini dengan tingkat yang berbeda sejak lahir (Ghasemi, Rastegar, Jahromi, & Marvdahsti, 2011). Jackson (Smith, Nerantzi, & Middle, 2014) menyatakan bahwa pola pikir seseorang yang kreatif antara lain: berfokus pada pengenalan pola; penciptaan model mental; menemukan analogi/metafora untuk mewakili ide; memiliki kemampuan untuk menyeberang domain; mengeksplorasi alternatif; dan memiliki kelancaran berpikir. Pemikiran yang seperti ini yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika secara umum. Kreativitas

dibutuhkan dalam mengembangkan teori matematis dalam memecahkan masalah-masalah matematis non-rutin, masalah matematis yang membutuhkan pemikiran yang lebih mendalam, seperti masalah matematis yang berbasis pemecahan masalah (Nadjafikhaha & Yaftian, 2012).

Oleh karena itu, demi tercapainya hasil belajar yang baik, pembelajaran di kelas harus memerhatikan kreativitas mahasiswa. Dibutuhkan pembelajaran yang konstruktif dalam mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas di dalam kelas. De la Torre (Ayllón, Gómez, & Ballesta-Claver, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang dimaksud haruslah fleksibel, mengaitkan materi dan ide, memiliki metodologi tidak langsung, membina dan imajinatif dan mendukung hubungan antara mahasiswa dan pengajar. Salah satu pembelajaran yang tepat adalah pembelajaran konstruktivisme, karena pembelajaran ini dapat menstimulus kemampuan berfikir kritis matematis (Mulyani, 2015). Selain itu perlu pula mengembangkan strategi dan instrumen matematika yang mendukung pembelajaran kreatif di kelas (Ayllón, Gómez, & Ballesta-Claver, 2016), serta memastikan ketersediaan media pembelajaran yang baik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilandasi oleh kajian literatur yang berkaitan dengan teori tentang kreativitas dan hasil belajar, diperoleh simpulan bahwa kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Aljabar Linear. Oleh karena itu kreativitas menempati posisi yang

penting dalam pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dilakukan terkait dengan mengembangkan kreativitas mahasiswa yaitu pengajar perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif serta penggunaan instrumen dan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran kreatif.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2004). *Using Learning Outcomes: A consideration of the nature, role, application and implications for European education of employing learning outcomes' at the local, national and international levels*. Edinburgh, Scotland. : Heriot-Watt University.
- Ayllón, M. F., Gómez, I. A., & Ballesta-Claver, J. (2016). Mathematical thinking and creativity through mathematical problem posing and solving. *Propósitos y Representaciones*, 169-218. [online] : tersedia <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126306.pdf>
- Ghasemi, F., Rastegar, A., Jahromi, R. G., & Marvdahsti, R. R. (2011). The relationship between creativity and achievement motivation with high school students' entrepreneurship. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1291 – 1296. [online] : tersedia <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811020751>
- Kesumawati, N. (2014). Kreativitas Berpikir Matematis Dalam Pembelajaran Berkarakter. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1-10.
- Listiani, N. M. (2017). Pengaruh Kreativitas dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2

- Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 264-276.
- Mahmudi, A. (2008). *Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: UNY: Jurusan Pendidikan Matematika. [online] : tersedia  
[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Ali%20Mahmudi,%20S.Pd,%20M.Pd,%20Dr./Makalah%2001%20KNM%20UNSR1%202008%20\\_Pemecahan%20Masalah%20&%20Berpikir%20Kreatif.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Ali%20Mahmudi,%20S.Pd,%20M.Pd,%20Dr./Makalah%2001%20KNM%20UNSR1%202008%20_Pemecahan%20Masalah%20&%20Berpikir%20Kreatif.pdf)
- Mulyani, E. (2015). Penggunaan Model Pembelajaran dengan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Matematis Peserta Didik SMK Bina Putra Nusantara Jurusan Farmasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 25-29.
- Nadjafikhaha, M., & Yaftian, N. (2012). The frontage of Creativity and Mathematical Creativity. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (pp. 344 – 350 ). Malaysia: Elsevier Ltd. [online] : tersedia  
<https://pdfs.semanticscholar.org/3567/a1cbb187d411345e615d755420cd6bd1d687.pdf>
- Nasaruddin. (2013). Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah. *al-Khwarizmi*, 63 - 76.
- NCTM. (2000). *Principles dan Standards for School Mathematics*. Reston: Virginia: National Council of teachers of Mathematics. [online] : tersedia  
[https://www.nctm.org/uploadedFiles/Standards\\_and.../PSSM\\_Executive\\_Summary.pdf](https://www.nctm.org/uploadedFiles/Standards_and.../PSSM_Executive_Summary.pdf)
- Nidawati. (2013). Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Agama. *Jurnal Pionir*, 13-28.
- Noer, S. H. (2011). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Open-Ended. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 104-111.
- Purwanto, A. (2014). Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Sub Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Kampak Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Profesional*.
- Rachmawati, Y., & Euis, K. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 111-120.
- Smith, C., Nerantzi, C., & Middle, A. (2014). *Promoting Creativity in Learning and Teaching*. UK: University Campus Suffolk, Manchester Metropolitan University, Sheffield Hallam University. [online] : tersedia  
[http://www.iced2014.se/proceedings/1120\\_Smith.pdf](http://www.iced2014.se/proceedings/1120_Smith.pdf)
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido .
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran d Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Syarifuddin, A. (2011). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Ta'dib*, 113-136.
- Tirtiana, C. P. (2013). Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akutansi SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel



- Intervening. *Economic Education Analysis Journal*, 15-23.
- Wilda, Salwah, & Shindy, E. (2016). Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogy*, 134-144.
- Undang-undang No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, [online] : tersedia <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas%20No%2016%20Tahun%2007.pdf>