

## Analisis Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Kewirausahaan Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado

Louisa Nicolina Kandoli\*

Universitas Negeri Manado, Manado, Indonesia

### Histori artikel:

Pengiriman Maret 2022

Revisi Maret 2022

Diterima April 2022

\*Email korespondensi:

[ln.kandoli@gmail.com](mailto:ln.kandoli@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian survei deskriptif. Penelitian ini, terdapat satu variabel bebas (independen) yaitu kreativitas dan satu variabel terikat (dependen) yaitu hasil belajar dari mata kuliah kewirausahaan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PKK Program Keahlian Tata Boga dan Pariwisata Perhotelan dengan jumlah adalah 40 mahasiswa. Pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan *standard deviasi*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil pengujian signifikansi menunjukkan  $F_h=43.355 > F(0,05;1/33)=4.13$ , dan menunjukkan  $F_h=0.656 < F_t(0,05;7/25)=2.41$ , yang berarti Kreativitas Belajar Mahasiswa (X) atas Nilai Hasil Belajar (Y) sangat signifikan dan hubungan keduanya berpola linier. Hasil penelitian diperoleh variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0.000, ternyata nilai probabilitas 0.05 lebih besar dari nilai probabilitas *Sig (2-tailed)* atau  $0.05 > 0.000$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya signifikan. Terbukti bahwa kreativitas belajar mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata kuliah kewirausahaan mahasiswa PKK Fatek UNI-MA. Belajar dengan kreativitas yang tinggi akan meningkatkan hasil belajar atau prestasi yang tinggi pula.

*Kata Kunci: kreativitas, hasil belajar*

### Pendahuluan

Pendidikan diseluruh dunia tidak lepas dari yang disebut belajar, oleh karena itu kegiatan pembelajaran memerlukan yang disebut keseriusan, baik pemberi belajar atau tenaga pengajar maupun pembelajar. Agar tujuan belajar boleh tercapai, proses belajar mengajar harus diberikan semaksimal mungkin. Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Sedangkan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidik

dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut agar aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik tidak hanya dituntut keaktifannya saja tapi juga kreativitasnya, karena kreativitas tidak monoton tetapi dapat menciptakan situasi yang baru dan menarik sehingga siswa/mahasiswa akan lebih dalam masuk dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang ada. Hai

### How to cite:

Kandoli, L. N. (2022). Analisis Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Kewirausahaan Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado. *Jurnal Langsat*, 9 (1), 32 – 37.

inilah yang menyebabkan seseorang tidak pernah dapat lepas dari suatu pendidikan. Didalam pendidikan sendiri terdapat salah satu parameter yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan yaitu dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2005).

Menurut pendapat Tu'u (2004) Keluarga sendiri merupakan suatu tempat pendidikan yang pertama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Hal ini disebabkan karena keluarga merupakan orang - orang terdekat bagi anak. Slameto (2010) mengungkapkan indikator lingkungan keluarga sebagai berikut: (1) Cara orang tua mendidik; (2) Relasi antar anggota keluarga; (3) Suasana rumah; (4) Keadaan ekonomi keluarga.

Selanjutnya kreativitas menurut Munandar (2009) adalah sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Seseorang dapat dikatakan kreatif, dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Kreativitas tidak hanya berguna namun juga memberikan kepuasan bagi seseorang menggapai prestasi.

Berbagai dampak akan muncul jika permasalahan terkait dengan kreativitas belajar siswa tidak terpecahkan. Dampak-dampak tersebut antara lain: 1) prestasi belajar siswa yang tidak meningkat; 2) ketidakmampuan siswa dalam memecahkan masalah yang baru; 3) ketidakmampuan siswa untuk bersaing. Selain itu permasalahan pembelajaran lainnya juga akan muncul jika kreativitas belajar siswa tidak segera ditingkatkan. Salah satu solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi kreativitas belajar siswa adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan instrumen serta media pembelajaran yang menarik (Permatasari, 2018).

Selanjutnya, Munandar (Ali & Asrori, 2014) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran,

keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat.

Adapun prestasi merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Hasil belajar menurut Nawawi (Susanto, 2013) dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Pengertian ini sesuai dengan makna belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang dicapai seseorang. Hasil belajar bukan hanya sekedar pengetahuan saja tetapi ada bermacam-macam. Winkel (Mujirin, 2009) menyebutkan bahwa diantaranya dapat berupa fakta, konsep, menilai keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sebagainya.

## **Metodologi Penelitian**

### **Subjek Penelitian**

Penelitian tentang kreativitas mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado, penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan yaitu dari bulan Maret 2022 sampai bulan Juli 2022.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan data atau obyek yang diteliti berupa karakteristik ter-

tentu terhadap gejala, fenomena, peristiwa atau kejadian-kejadian. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PKK Program Keahlian Tata Boga dan Pariwisata Perhotelan dengan jumlah adalah 40 mahasiswa. Pengambilan sampel ditentukan menggunakan *simple random sampling*.

### Desain Penelitian

Metodologi yang baik harus membawa peneliti untuk mencapai tujuan (Kelimedia, Hairudinor, Ridwan, & Dalle, 2018). Penelitian ini menggunakan desain penelitian survei deskriptif karena hasil survei yang telah diperoleh kemudian digambarkan/dipaparkan sebagaimana mestinya dan untuk keperluan analisisnya menggunakan analisis statistik deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dimana data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian kemudian dianalisis sesuai dengan metode statistik yang digunakan lalu diinterpretasikan.

### Teknik Analisa Data

Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi setiap butir pertanyaan berdasarkan indikator dalam instrument angket kreativitas belajar dan hasil belajar mahasiswa. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan dalam hal penyajian data melalui daftar distribusi dan histogram, ukuran sentral adalah mean, median dan modus dan ukuran penyebaran data melalui perhitungan rata-rata, dan standar deviasi (Sugiyono, 2010).

### Hasil dan Pembahasan

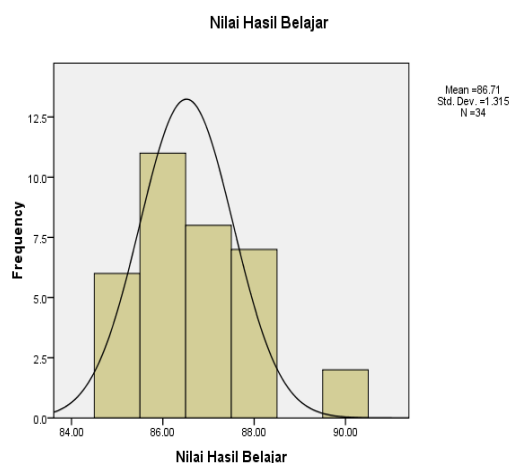
#### Deskripsi Hasil Penelitian

##### Nilai Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor minimum Hasil Belajar adalah 85 dan skor maksimum adalah 90, memiliki rata-rata (Mean) 86.7059 dengan standar deviasi 1.31494.

Data sebesar 17.60% berada pada kelompok rendah atau di bawah skor rata-rata, 32.40% data berada pada kelompok sedang

atau pada kelompok rata-rata, dan 50.00% data berada pada kelompok tinggi atau di atas rata-rata. Rata-rata, modus, dan median memiliki nilai yang saling berdekatan, hal ini berarti bahwa skor nilai hasil belajar berdistribusi normal.



Gambar 1. Nilai Hasil Belajar

### Hasil Belajar Kewirausahaan

Berdasarkan perhitungan menunjukkan bahwa skor minimum Kewirausahaan adalah 88 dan skor maksimum adalah 97, memiliki rata-rata (Mean) 93.5882 dengan standar deviasi 2.48776. Data sebesar 8.82% berada pada kelompok rendah atau di bawah skor rata-rata, 32.35% data berada pada kelompok sedang atau pada kelompok rata-rata, dan 58.83% data berada pada kelompok tinggi atau di atas rata-rata. Rata-rata, modus, dan median memiliki nilai yang saling berdekatan, hal ini berarti bahwa skor nilai hasil belajar berdistribusi normal.

Hasil pengujian signifikansi menunjukkan  $F_h=43.355 > F(0,05;1/33)=4.13$ , dan menunjukkan  $F_h=0.656 < F_t(0,05;7/25)=2.41$ , yang berarti Kreativitas Belajar Mahasiswa (X) atas Nilai Hasil Belajar (Y) sangat signifikan dan hubungan kedua datanya berpola linier.

### Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh Kreativitas belajar (X) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Y). Hipotesis Statistik  $H_0 : \rho_{yx} = 0$  dan  $H_1 : \rho_{yx} \neq 0$ .

Untuk mengetahui hubungan tersebut digunakan analisis regresi sederhana antara X dan Y atau  $r_{yx}$ .

Hasil koefisien *Correlations* antara kedua variable tersebut, nilai yang diperoleh besar  $r_{yx} = 0.759$  berarti terdapat pengaruh yang kuat antara variabel kreativitas belajar terhadap variabel hasil belajar mahasiswa.

Diperoleh data variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0.000, ternyata nilai probabilitas 0.05 lebih besar dari nilai probabilitas *Sig (2-tailed)* atau  $0.05 > 0.000$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya signifikan. Terbukti bahwa kreativitas belajar mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata kuliah kewirausahaan mahasiswa PKK Fatek Uniam.

Ternyata nilai  $t_{hitung} > t_{table}$ , atau  $6.584 > 2.0315$ , maka  $H_0$  ditolak dan diterima  $H_1$ , artinya signifikan. Jadi, kreativitas belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata kuliah kewirausahaan pada mahasiswa PKK Fatek Unima.

Dari hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar terhadap nilai hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan Mahasiswa Pariwisata Perhotelan PKK Fatek Unima. Hipotesis  $H_1$  diterima.

## Pembahasan

Al-khalili (2006) berpendapat kreativitas sebagai suatu proses rasionalisasi maksudnya adalah bahwa kreativitas itu merupakan hasil dari pemikiran yang kreatif. Sedangkan bakat kreatif berarti proses rasionalisasi atau ia merupakan produk akal. Anak yang berbakat memiliki keistimewaan dan kapabilitas tertentu atau yang sering disebut sebagai bakat alamiah yang diciptakan khusus oleh Allah SWT.

Slameto (2003) mengatakan secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataannya. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku; suatu bangunan misalnya sebuah gedung, hasil-hasil kesustraan, dan lain-lain.

Kreativitas mencerminkan pemikir yang *divergen* yaitu kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban. Membaca merupakan kegiatan mencerna, memahami dan menganalisis informasi yang terdapat dalam teks. Aktivitas-aktivitas tersebut menuntut siswa untuk memiliki kreativitas yang tinggi dengan mampu melakukan berbagai inisiatif dalam belajar. Namun selama ini aktivitas belajar siswa hanya dilakukan berdasarkan instruksi yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan kreativitas belajar siswa tidak muncul (Ningrum et al., 2018).

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada, Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya yang baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Hawadi, et al., 2001; Sihombing, dkk., 2021).

Kreativitas merupakan karakter manusia yang masih dan sulit di definisikan (Susongko, 2013). Semakin tinggi kreativitas peserta didik, maka semakin besar pula peluangnya untuk mencapai tujuan dari pendidikan (Boty & Ari, 2018). Kreativitas juga digunakan untuk melihat integritas antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Waty et al., 2018).

Indikator operasional kreativitas siswa menurut (Munandar, 2009) yaitu: a) Berpikir lancar (*Fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; b) Berpikir luwes (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah; c) Berpikir orisinal (*Originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli, dan jarang diberikan kepada orang; d) Elaboratif (*Elaboration*), adalah kemampuan menambah suatu masalah sehingga menjadi lengkap, dan didalam terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model, dan kata-kata.

Selanjutnya, kreativitas sebagai salah satu faktor *intern* yang berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Keingi-

nan dan motivasi yang kuat akan mendorong siswa untuk berkreasi baik dalam belajar maupun memecahkan suatu permasalahan berupa soal (Wilda, et al., 2017).

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 (Ramadhy, 2009; Sihombing, dkk., 2021).

Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor yang dapat memberikan sumbangan terhadap keberhasilan belajar siswa karena siswa yang kreatif jarang menghadapi masalah dalam belajar. Siswa-siswa yang kreatif mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mengenali masalah dan mampu mencari sendiri penyelesaian dari permasalahan tersebut (Nita, 2019). Artinya untuk merangsang kreativitas, guru harus menyediakan situasi bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Kreativitas siswa ditandai dengan peningkatan kreativitas dalam mencetuskan gagasan yang relatif baru seperti cara memecahkan masalah, menguraikan sesuatu dengan lancar, mengalihkan persoalan yang lain secara luwes (Amin, 2019).

Selanjutnya, Dimiyati & Mudjiono (1999) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi mahasiswa dan dari sisi pengajar. Menurut Purwanto (1995) bahwa, hasil dari pekerjaan mendidik tidak hanya ditentukan oleh kehendak si pendidik sendiri, tetapi juga ditentukan oleh banyak faktor lain.

Hasil penelitian Setyowati & Widana (2016) menemukan bahwa terdapat pengaruh langsung kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika dengan koefisien jalur sebesar 0,237. Sama halnya dengan Siagian & Nurfitriyanti (2012) yang menyebutkan pada hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. Sejalan dengan Nurfitriyani (2014) yang juga menyebutkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas mahasiswa terhadap hasil belajar kalkulus.

Adapun hasil penelitian Efendi (2009) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajar dengan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi.

Namun berbeda dengan hasil penelitian Sihombing, dkk. (2021) yang menyebutkan bahwa kreativitas belajar matematika tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selanjutnya, hasil penelitian Tirtiana (2013) menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran *power point*, dan lingkungan keluarga motivasi belajar; adanya pengaruh langsung dan tidak langsung antara kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran *power point*, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar.

### **Kesimpulan dan Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, sebagai jawaban atas rumusan permasalahan dan tujuan penelitian, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan Mahasiswa PKK Fatek UNIMA. Kontribusi kreativitas belajar (X) dengan nilai hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan (Y). Artinya bahwa peningkatan kreativitas belajar dan dengan penguasaan materi tentang bagaimana berwirausaha dengan benar akan meningkatkan nilai hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka sebagai saran bagi mahasiswa agar memahami kreativitas belajar, jenis-jenis wirausaha, bagaimana mengolah usaha itu sendiri sehingga dapat meningkatkan prestasi atau meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Untuk tenaga pengajar agar dapat meningkatkan kualitas mengajar sesuai dengan metode yang tepat sehingga mahasiswa memiliki kreativitas belajar yang tinggi dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa itu sendiri.

### **Referensi**

- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Al-Khalili, A. A. (2006). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Amin, M. (2019). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Saintifik terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, 63–74. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v2i1.36>
- Boty, M., & Handoyo, A. (2018). Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Mi Ma'had Islamy Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, Vol. 4, No. 1 (Juni 2018). <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/2265>
- Dimiyati & Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kelimedha, Hairudinor, Ridwan, M. N. I., & Dalle, J. (2018). The Effect of Motivation, Job Satisfaction and Job Discipline Toward Employee Performance of PT. Buma Perindahindo at Lng Tangguh Site, Teluk Bintuni Regency, West Papua, Indonesia. *European Journal of Human Resource Management Studies*, 2(1), 49-73. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.2040456>
- Mujirin. (2009). *Hubungan Kreativitas, Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga*. Tesis (diterbitkan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ningrum, R. S., Saputro, S., & Utami, B. (2018). Upaya Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Dilengkapi LKS pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI IPA 3 Semester Genap SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 7, No. 1, 69-76. <https://doi.org/10.20961/jpkim.v7i1.24566>
- Nita, O. (2019). Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, Vol. 3, No. 1, 92–103. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i1.903>
- Nurfitriyani, M. (2014). Pengaruh Kreativitas dan Kedisiplinan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Kalkulus. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 4, No. 3, 219-226. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v4i3.157>
- Permatasari, B. I. (2018). Kreativitas dan Hasil Belajar. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1, 46–54. <https://doi.org/10.36277/deferemat.v1i1.15>
- Purwanto, M. N. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Setyowati, D. & Widana, I. W. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal EMASAINS (Edukasi Matematika dan Sains)*, Vol. V, No. 1, (Maret 2016); 66-72. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/21>
- Siagian, R. E. F., & Nurfitriyani, M. (2012). Metode Pembelajaran Inquiry Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas Belajar. *Jurnal Formatif*, Vol. 2, No. 1, 35-44. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i1.85>
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education* Vol. 4, N. 1 (Januari-Juni 2021); 41-55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susongko, P. (2013). *Penilaian Hasil Belajar*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal.
- 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 AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening). *EEAJ: Economic Education Analysis Journal*, Vol. 2 No. 2. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Waty, N. L., Sumarmi, S., & Susilo, S. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 3, No. 1, 9–14. <https://doi.org/article/b1b510d5252e46598367180c6bd50aa2>
- Wilda, W., Salwah, S., & Ekawati, S. (2017). Pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1. <http://dx.doi.org/10.30605/pedagogy.v2i1.667>