

**KONTRIBUSI LINGKUNGAN, MOTIVASI DAN KREATIVITAS
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**



**Disusun sebagai salahsatu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Jurusan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh :

Septi Nur Afifah

A410140251

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN
KONTRIBUSI LINGKUNGAN, MOTIVASI DAN KREATIVITAS
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

SEPTI NUR AFIFAH

A410140251

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Ariyanto, M.Pd

NIDN. 0031075601

HALAMAN PENGESAHAN ARTIKEL PUBLIKASI
**KONTRIBUSI LINGKUNGAN, MOTIVASI DAN KREATIVITAS
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Oleh :

Septi Nur Afifah

A410140251

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Senin, 26 Maret 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Drs. Ariyanto, M.Pd

(.....)

2. Drs. Slamet HW, M.Pd

(.....)

3. Prof.Dr. Sutama, M.P

(.....)

Dekan,



(.....)

(.....)
Dr. Harun Prayitno, M.Hum

NIDN. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan mempertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 22 Maret 2018



Septi Nur Afifah

A410140251

KONTRIBUSI LINGKUNGAN, MOTIVASI DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan, (1) menguji kontribusi lingkungan, motivasi, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika, (2) menguji kontribusi lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika, (3) menguji kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika, (4) menguji kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi seluruh siswi kelas X IPA SMA MTA Surakarta. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode propotional random sampling. Pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan regresi linier berganda dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian diperoleh, (1) terdapat kontribusi lingkungan, motivasi, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika, (2) terdapat kontribusi lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika, (3) terdapat kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika, (4) terdapat kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika.

Kata Kunci: lingkungan, motivasi, kreativitas, hasil belajar matematika.

Abstract

This study was conducted with the aim, (1) examine the contribution of environment, motivation, and creativity of learning to the learning result of mathematics, (2) examine the contribution of the learning environment to the learning outcomes of mathematics, (3) test the contribution of learning motivation to mathematics learning outcomes, (4) test the creativity of learning to the result of learning mathematics. This type of research is quantitative. Population of all students of grade X IPA SMA MTA Surakarta. The sampling technique used the method of propotional random sampling. Data collection using questionnaire and documentation methods. Data analysis using multiple linear regression with 5% significance level. The results obtained, (1) there are environmental contributions, motivation, and creativity of learning to the results of learning mathematics, (2) there is contribution of learning environment to mathematics learning result, (3) there is a contribution of learning motivation to the learning result of mathematics, (4) there is a contribution of learning creativity to the learning result of mathematics. This research is expected to provide new knowledge about the factors that influence the result of learning mathematics.

Keywords: environment, motivation, creativity, result of learning mathematics.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan berkembangnya teknologi yang pesat, kita dituntut untuk mengikuti arah berkembangnya teknologi, begitu dengan ilmu pengetahuan dan kualitas sumber daya manusia menuntut kita untuk menjadi individu yang militan. Sebagai negara berkembang Indonesia turut bersaing dengan negara lain, terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Lestari (2015) salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan suatu pendidikan. Pendidikan merupakan faktor penting dalam mencetak sumber daya yang berkualitas, pendidikan yang berkualitas akan mampu mencerdaskan kehidupan bangsa dan menumbuhkan keterampilan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten mampu bersaing dengan profesional dan menghasilkan sumber daya manusia hebat.

Matematika merupakan sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk perkembangan kemampuan berpikir logis, sistematis dan kritis. Matematika berperan penting dalam perkembangan peradaban manusia sehingga kompetensi mutlak diperlukan dalam mengoperasikan konsep matematika. Akan tetapi, fakta di lapangan menunjukkan siswa masih kesulitan menguasai konsep dan kurang tertarik dengan matematika. Permasalahan besar yang dialami bangsa Indonesia dalam hal pendidikan yaitu rendahnya kualitas pembelajaran, terutama pada hasil belajar matematika. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa tiap semester menjadi tolok ukur berhasil atau tidak tujuan yang dicapai dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kartika (2013) keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa, dan bagaimana siswa menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan persoalan yang ada. Alat untuk mengukur hasil belajar disebut tes prestasi belajar yang disusun oleh guru mata pelajaran bersangkutan. Sesuai dengan pernyataan tersebut, hasil belajar matematika digunakan untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana penguasaan, pengetahuan dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Seperti yang diuraikan diatas, hasil belajar matematika merupakan hal yang penting, namun kenyataan yang terjadi di sekolah penguasaan ilmu matematika masih rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment*

(PISA) pada tahun 2015 yang dirilis oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud, 2016) menyatakan bahwa kemampuan matematika di Indonesia menduduki peringkat ke 64 dari 72 negara. Berdasarkan rerata nilai tiga kompetensi yang diujikan, Indonesia mengalami peningkatan nilai PISA, peningkatan nilai matematika sebesar 11 poin dari 375 poin di tahun 2012 menjadi 386 poin di tahun 2015. Namun, rerata hasil capaian tersebut masih menempatkan Indonesia dibawah rerata OECD (*Organization For Economic Cooperation and Developments*). Sesuai dengan hal tersebut hasil studi *Trend in International Mathematic and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 bidang matematika menempati peringkat ke 45 dari 50 negara dengan skor 397 poin. Hasil survey tersebut menunjukkan bahwa mutu pendidikan, terutama bidang matematika di Indonesia masih rendah jika dibandingkan negara lain. Rendahnya hasil belajar matematika juga terlihat dari rerata nilai hasil Ujian Nasional matematika tingkat SMA/MA negeri maupun swasta, pada tahun 2015 sebesar 61,29 sementara tahun 2016 nilai rerata hanya sebesar 54,78. Selaras dengan data tersebut, nilai rerata Ujian Nasional matematika di SMA MTA Surakarta tahun 2015 sebesar 87,5 rerata tersebut masih perlu perbaikan.

Kurang maksimalnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut yaitu faktor dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Utami (2012) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Faktor dari dalam diri individu meliputi inteligensi, kreativitas, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan. Sedangkan faktor di luar individu meliputi kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru, dan lingkungan.

Faktor pertama yaitu lingkungan belajar. Utami (2012) lingkungan merupakan salah satu unsur dalam pendidikan, hal ini dikarenakan lingkungan merupakan sumber belajar, lingkungan merupakan bagian dari manusia khususnya bagi siswa untuk berinteraksi dengan sesamanya. Lingkungan mempunyai pengaruh positif maupun negatif terhadap proses belajar. Siswa yang berada pada lingkungan yang baik, besar kemungkinan lingkungan tersebut memberikan pengaruh yang positif kepada siswa. Faktor selanjutnya adalah motivasi, Utami (2012) menyatakan bahwa Motivasi merupakan salah satu faktor dari dalam diri

individu turut serta menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam proses belajar. Motivasi merupakan daya penggerak di dalam tubuh, motivasi dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Siswa yang kurang memiliki motivasi berprestasi umumnya kurang mampu untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu rendahnya motivasi berprestasi memberikan dampak terhadap tercapainya hasil belajar. Faktor terakhir yaitu kreativitas, Hesselbein (2005:21) menyatakan bahwa kreativitas menyentuh berbagai aspek pemikiran, pendidikan, sosial, dan kehidupan. Kreativitas menghasilkan sesuatu menjadi ada. Kreativitas berkaitan dengan individu adalah bakat untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan : 1) untuk menganalisis dan menguji kontribusi lingkungan, motivasi, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika, 2) untuk menganalisis dan menguji kontribusi lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika, 3) untuk menganalisis dan menguji kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika, 4) untuk menganalisis dan menguji kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian asosiatif dan berdasarkan pendekatannya yaitu penelitian kuantitatif. Sutama (2016:32) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif bertujuan mencari hubungan dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta-fakta sosial yang terukur. Sugiyono (2010:8) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Teknik untuk uji instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas tes dan angket menggunakan rumus korelasi *Product Moment*. Uji reliabilitas tes dan angket menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α). Teknik

analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data regresi linier berganda. Dalam teknik analisis regresi linier berganda ada asumsi yang harus terpenuhi, yaitu uji prasyarat analisis regresi. Langkah utama yang dilakukan yaitu melakukan uji prasyarat analisis regresi yaitu uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik uji statistika *Liliefors*. Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas mempunyai hubungan linier atau tidak. Uji multikolinieritas bertujuan untuk menentukan apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui adanya ketidaksamaan variasi pada semua pengamatan. Uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan, yaitu korelasi yang terjadi antara residual antar pengamat. Uji autokorelasi dalam penelitian ini menggunakan Uji Durbin Watson. Uji prasyarat ini menggunakan taraf signifikansi 5%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh, hasil uji asumsi klasik yaitu :

Tabel 1. hasil uji normalitas

Variabel	L_{tabel}	L_{obs}
Lingkungan Belajar (X1)	0,097	0,071
Motivasi Belajar (X2)	0,097	0,087
Kreativitas Belajar (X3)	0,097	0,059
Hasil Belajar Matematika (Y)	0,097	0,062

uji normalitas menunjukkan bahwa nilai L_{obs} variabel lingkungan belajar, motivasi belajar, kreativitas belajar dan hasil belajar matematika kurang dari L_{tabel} . Artinya, data dari masing-masing variabel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 2. hasil uji linearitas

Variabel	Harga F		Keterangan
	F _{obs}	F _{tabel}	
X1 terhadap Y	1,50	1,74	Linier
X2 terhadap Y	1,18	1,73	Linier
X3 terhadap Y	0,76	1,73	Linier

Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa seluruh nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sehingga lingkungan belajar (X_1), motivasi belajar (X_2), dan kreativitas belajar (X_3) mempunyai hubungan linear terhadap hasil belajar matematika (Y).

Tabel 3. hasil uji multikolinearitas

Variabel	Toleransi	VIF
X1 dan X2	0,980	1,020
X1 dan X3	0,957	1,045
X2 dan X3	0,984	1,016

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antar variabel bebas.

Tabel 4. hasil uji heteroskedastisitas

Variabel	<i>P-Value</i>
Lingkungan Belajar (X1)	0,71
Motivasi Belajar (X2)	0,77
Kreativitas Belajar (X3)	0,87

Hasil uji heteroskedastisitas menunjukkan bahwa nilai $P\text{-Value} > 0,05$ sehingga tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi.

Tabel 5. uji autokorelasi variabel penelitian

Variabel	$du < dw < 4-dw$
Lingkungan Belajar (X1),	$du = 1,719$
Motivasi Belajar (X2), Kreativitas	$dw = 2,164$
Belajar (X3), Hasil Belajar	$4-du = 2,281$
Matematika (Y)	$1,719 < 2,164 < 2,281$

Hasil uji autokorelasi menunjukkan bahwa $du < dw < 4 - du$ yaitu $1,719 < 2,164 < 2,281$, maka tidak terjadi autokorelasi pada hasil regresi.

Tabel 6. hasil uji analisis regresi linier berganda

Variabel	Koefisien Regresi
Konstanta	76,515
Lingkungan Belajar	-0,030
Motivasi Belajar	0,258
Kreativitas Belajar	-0,095

Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa kelima uji prasyarat terpenuhi, sehingga dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear ganda, diperoleh nilai koefisien $a = 76,515$, $b_1 = -0,030$, $b_2 = 0,258$, $b_3 = -0,095$. Persamaan regresi linear ganda pada penelitian ini yaitu $Y = 76,515 - 0,30 X_1 + 0,258 X_2 - 0,095 X_3$.

Tabel 7. hasil uji simultan regresi linier berganda

Sumber	JK	Dk	RK	Fhitung
Regresi	91849,323	3	30616,44093	
Galat	35393999,677	80	4200,970965	7,288
Total	35485849,000	83		

Hasil perhitungan uji F pada variabel lingkungan belajar, motivasi belajar, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika diperoleh nilai $F_{hitung} = 7,288 \geq F_{tabel} = 2,718$. Sehingga keputusan dalam uji F adalah H_0 ditolak yang artinya bahwa ada hubungan secara signifikan antara lingkungan belajar, motivasi belajar, dan kreativitas belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika. Semakin bertambah nilai lingkungan, motivasi dan kreativitas belajar secara bersama-sama, maka semakin bertambah pula nilai hasil belajar matematika.

Tabel 8. Hasil Analisis Koefisien Korelasi Ganda dan Koefisien Determinasi

Model	R	R Square (R^2)
1	0,21231	0,045077

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,045 menunjukkan bahwa pengaruh variabel lingkungan belajar, motivasi belajar, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika sebesar 4,5% atau dengan kata lain variabel bebas mampu menjelaskan variabel terikat sebesar 4,5% dan sisanya yaitu sebesar 95,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Adanya pengaruh lingkungan belajar, motivasi belajar, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika sesuai pendapat Suprihatiningrum (2016:37-38) menyatakan bahwa hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada sasaran dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan ketrampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan ketrampilan untuk berinteraksi, dan kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh tinggi rendahnya motivasi berprestasi.

Berdasarkan hasil uji t, kontribusi lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika diperoleh hasil perhitungan $t_{hitung} = -3,738 < t_{tabel} = -1,98$. Maka H_0 ditolak. Artinya secara parsial ada pengaruh signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika. Maka diartikan bahwa motivasi belajar tidak memberikan kontribusi terhadap hasil belajar matematika. Nilai sumbangan relatif dan sumbangan efektif yang diberikan variabel lingkungan belajar yaitu sebesar 1,35% dan 0,06%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika.

Dari nilai sumbangan relatif dan sumbangan efektif, menunjukkan bahwa lingkungan belajar memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kartika (2013) Selain kebiasaan belajar, hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar siswa. Pendapat lain oleh Patria (2014) menyatakan bahwa lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena disitu siswa melakukan proses belajar maksimal. Selain itu lingkungan sosial di sekitar tempat tinggal siswa dapat dijadikan tempat belajar siswa, yaitu lingkungan masyarakat yang tenang, damai, dan jauh dari konflik akan menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung siswa. Pakiding (2016) menyimpulkan bahwa lingkungan belajar berpengaruh terhadap prestasi siswa dikelas bahkan terbukti dari nilai rapor siswa disekolah, faktor yang mempengaruhi terutama sekolah dikarenakan oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik disebabkan oleh kurikulum, norma, dan pembiasaan nilai-nilai kehidupan yang terlaksana di sekolah sedangkan faktor ekstrinsik disebabkan oleh bangunan, alat, sarana prasarana beserta guru. Lingkungan sekolah berperan penting dalam hasil belajar

siswa, dengan lingkungan sekolah yang kondusif dan kurikulum yang baik serta guru yang berkualitas maka hasil belajar siswa akan meningkat. Artinya lingkungan belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika kondisi sekolah yang kondusif, bangunan yang nyaman, sarana dan prasana lengkap dan terpenuhi.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil uji t, kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika sesuai perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,803 > t_{tabel} = 1,98$ maka H_0 ditolak. Artinya secara parsial ada pengaruh signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Nilai sumbangan relatif dan nilai sumbangan efektif yang diberikan variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika yaitu sebesar 87,65% dan 3,95%. nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar matematika.

Secara parsial hasil perhitungsn dari uji t, nilai sumbangan relatif dan sumbangan efektif, ada kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Supardi (2012) menyimpulkan bahwa antara pendekatan/hasil pembelajaran matematika dan motivasi belajar memiliki interaksi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada setiap diri siswa terdapat motivasi belajar yang berbeda-beda, ada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan ada pula yang memiliki motivasi belajar rendah. Sama halnya peneliti lain yang sependapat dengan Korir (2014) menyimpulkan bahwa lingkungan belajar di rumah dan disekolah, serta motivasi belajar memberi pengaruh kuat pada hasil belajar matematika siswa. Motivasi diri diperlukan sebagai identifikasi untuk belajar mandiri yang sukses serta ketrampilan kognitif, metakognitif dan afektif. Motivasi membantu siswa fokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru. Sejalan dengan hal tersebut Tuncel (2016) menyimpulkan bahwa motivasi dipengaruhi oleh kebutuhan fisik, psikologis atau sosial yang memotivasi individu untuk mencapai atau mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan, merasa puas adalah sebagai

akibat dari mencapai tujuan mereka. Sehingga pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar yang optimal.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika. Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa terdapat kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil uji t, kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika sesuai perhitungan diperoleh $-1,67 < t_{\text{tabel}} = -1,98$, maka H_0 diterima. Artinya, secara parsial kreativitas tidak memberikan kontribusi terhadap hasil belajar matematika. Nilai sumbangan relatif dan nilai sumbangan efektif yang diberikan variabel kreativitas yaitu sebesar 11,00% dan 0,49% nilai tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar matematika.

Berdasar nilai sumbangan relatif dan sumbangan efektif, kreativitas belajar memberikan kontribusi terhadap hasil belajar matematika. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Supardi (2016) menyimpulkan bahwa kreativitas berperan menentukan pencapaian kemampuan belajar matematika secara optimal, dan mampu meraih prestasi yang tinggi dalam belajar matematika. Sependapat dengan Rahayu (2011) menyimpulkan bahwa hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa akan meningkat setelah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan kreativitas dan proses keterampilan. Kemampuan berpikir kreatif mampu mengalami peningkatan, hal ini didukung beberapa faktor, diantaranya guru memberikan dukungan kepada siswa sehingga siswa terpacu untuk lebih aktif. Pendapat lain dari Wahyuddin (2016) menunjukkan bahwa motivasi belajar, kreativitas belajar berpengaruh signifikan positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sehingga dapat diartikan bahwa semakin baik motivasi belajar, dan kreativitas belajar yang dimiliki siswa, maka kemampuan pemecahan masalah bagi siswa tersebut semakin tinggi.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa terdapat kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasar hasil penelitian kontribusi lingkungan belajar, motivasi belajar, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika yang telah dilakukan, dari keempat hipotesis tersebut menyatakan bahwa keempat hipotesis tersebut ditolak. Artinya, secara simultan terdapat kontribusi secara signifikan antara lingkungan belajar, motivasi belajar, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. Sedangkan secara parsial, tidak terdapat kontribusi signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika, terdapat kontribusi signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika, dan tidak terdapat kontribusi signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika.

4. PENUTUP

Berdasarkan pada perumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : a) Terdapat kontribusi lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika. Lingkungan belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 1,35% dan sumbangan efektif sebesar 0,06% terhadap hasil belajar matematika. b) Terdapat kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Motivasi belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 87,65% dan sumbangan efektif sebesar 3,95% terhadap hasil belajar matematika. c) Terdapat kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. Kreativitas belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 11,00% dan sumbangan efektif sebesar 0,49% terhadap hasil belajar matematika. d) Terdapat kontribusi lingkungan belajar, motivasi belajar, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,045 atau 4,5%.

DAFTAR PUSTAKA

Hesselbein, Frances. dan Johnston, Rob. 2005. *Tentang Kreativitas, Inovasi, dan Pembaruan*. Diterjemahkan oleh: Michael Elwin Setiadi. Jakarta: Elex Media Komputindo

- Kartika, Diyantri Tri. 2013. " Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri Jombang." *Jurnal Edukasi* 2: 89-96
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. " Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tahun 2007 tanggal 28 Mei 2007." Diakses September 5, 2017 (<http://permendikbud.go.id>)
- _____. 2015. "Lampiran Hasil Sekolah Ujian Nasional SMA/MA Tahun Pelajaran 2014/2015". Diakses September 28, 2017 (<http://118.98.234.50/lhun/statistik.go.id>)
- _____. 2016. "Hasil Survei PISA. Peningkatan Capaian Indonesia Termasuk Empat Besar." Diakses oktober 2, 2017 (<http://litbang.kemdikbud.go.id>)
- Korir, Daniel. dan Felix, K. 2104. "The Impact of School Environment and Peer Influences Students Academic Performance In Village Country, Kenya." *International Journal of Humanities and Social Science* 4(5): 240-251
- Lestari, Eni. 2015. " Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekecamatan Turi Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015." *Jurnal Prima Edukasa* 2(1): 89-94
- Pakiding, Sainal. 2016. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Matematika Melalui Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri Kecamatan Samarinda Utara." *Jurnal Pendas Mahakam* 1(2): 237-249
- Patria, Bhina. 2014. "The effects of Learning Environment on Graduates' Competencies. " *International Journal of Research Studies in Education* 3(1): 49-62.
- Rahayu. 2011. " Pembelajaran Sains Dengan Pendekatan Ketrampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. " *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 7: 106-110
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2012."Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi." *Jurnal Formatif* 2(1): 2-12.
- _____. 2016. "Peran Berpikir Kreatif dalam proses Pembelajaran Matematika. " *Jurnal Formatif* 2(3): 248-262.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutama. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Kartasura: Fairus Media.

- Tuncel, Ediz. 2016. "Penalaran Statistik Dampak Motivasi Terhadap Prestasi Siswa Dalam Belajar Bahasa Asing." *Jurnal Ilmu Komputer* 102: 244 – 250.
- Utami, Ita Bkti. 2012. "Kontribusi Fasilitas Belajar, Lingkungan Belajar, Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Berbasis ISO Di SMK Negeri 1 Purwodadi." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1): 78-83.
- Wahyuddin. 2016. " Pengaruh Metakognisi, Motivasi Belajar, Dan Kreativitas Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 sabangparu Kabupaten Wajo." *Jurnal Daya Matematis* 4(1)