

**KONTRIBUSI KREATIVITAS SISWA DAN MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN
DAMPAKNYA PADA HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMP**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

SHEILIA ERISTA

A410150081

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

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**KONTRIBUSI KREATIVITAS SISWA DAN MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN DAMPAKNYA PADA HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP**

PUBLIKASI ILMIAH

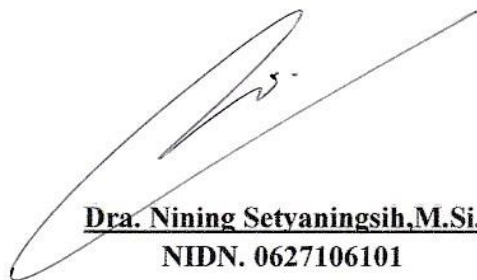
Oleh :

SHEILIA ERISTA

A410150081

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



Dra. Nining Setyaningsih, M.Si.
NIDN. 0627106101

HALAMAN PENGESAHAN

**KONTRIBUSI KREATIVITAS SISWA DAN MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN DAMPAKNYA PADA HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP**

**OLEH
SHEILIA ERISTA
A410150081**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jum'at, 05 April 2019
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji :

1. Dra. Nining Setyaningsih, M.Si. (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. Rita Pramujianti Khotimah, S.Si., M.Se. (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Slamet HW, M.Pd. (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIDN. 00284046501

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kersajanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 19 Januari 2019

Penulis



Sheilia Erista
A410150081

KONTRIBUSI KREATIVITAS SISWA DAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN DAMPAKNYA PADA HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Abstrak

Tujuan peneliti: (1) menguji kontribusi kreativitas dan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika secara tidak langsung melalui motivasi belajar, (2) menguji kontribusi kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar, dan (3) menguji kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan populasi penelitian 251 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Cepu. Peneliti menggunakan rumus *Solvin* untuk mencari sampel yang akan digunakan dalam penelitian, dengan jumlah siswa 155 orang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data penelitian yaitu dengan pengambilan data dengan angket, pengambilan data dengan tes, serta dokumentasi. Penelitian ini di uji dengan menggunakan teknik analisis jalur dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian, yaitu: (1) Kreativitas siswa dan media pembelajaran memberikan kontribusi secara simultan terhadap hasil belajar matematika melalui motivasi belajar dengan $\alpha = 0,05$ sebesar 10,2%. (2) Kreativitas siswa dan media pembelajaran memberikan kontribusi secara simultan terhadap motivasi belajar dengan $\alpha = 0,05$ sebesar 4,2%. (3) Motivasi belajar berkontribusi terhadap hasil belajar matematika dengan $\alpha = 0,05$ sebesar 6,2%.

Kata kunci: kreativitas siswa, media pembelajaran, motivasi belajar, hasil belajar matematika.

Abstract

The objectives of the study: (1) to examine the contribution of creativity and learning media to indirect mathematics learning outcomes through learning motivation, (2) examine the contribution of student creativity and learning media to learning motivation, and (3) test the contribution of learning motivation to mathematics learning outcomes. This research uses a quantitative approach, with a study population of 251 eighth grade students of SMP Negeri 3 Cepu. The researcher used the Slovin formula to find samples to be used in the study, with the number of students 155 people. The technique used in data collection research is by taking data with questionnaires, taking data with tests, and documentation. This study was tested using path analysis techniques with the results obtained in the study, namely: (1) Student creativity and learning media contributed simultaneously to the mathematics learning outcomes through learning motivation with $\alpha = 0.05$ 10.9%. (2) Student creativity and learning media contribute simultaneously to learning motivation with $\alpha = 0.05$ 4.2%. (3) Motivation to learn contributes to mathematics learning outcomes with $\alpha = 0.05$ 6.2%.

Keywords: student creativity, learning media, learning motivation, mathematics learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar memiliki kedudukan terpenting dalam pembelajaran salah satunya yaitu sebagai tolak ukur kemampuan siswa dalam mencapai batas berfikir yang dimiliki siswa untuk mencapai kemampuan yang maksimal. Purwanto (2011: 46) mengartikan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar dan pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar matematika sangat diperlukan untuk mengetahui tercapainya kompetensi yang diberikan setelah dilakukan proses pembelajaran sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran, namun kenyataannya hasil belajar matematika siswa cenderung belum optimal.

Motivasi belajar matematika siswa saling berhubungan dan memiliki pengaruh sangat besar. Suryani, Maulana, dan Julia (2016) menjelaskan bahwa adanya motivasi belajar matematika yang rendah disebabkan karena rasa takut ketinggalan pelajaran matematika, dan siswa yang memiliki rasa bosan yang tinggi dapat mempengaruhi motivasi belajar matematika menjadi rendah.

Kreativitas sendiri dipandang sebagai salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki generasi muda dimasa mendatang, dengan adanya kreativitas siswa, siswa harus mampu menemukan, dan menciptakan hal-hal baru yang berkaitan tentang pembelajaran matematika. Mulyaningsih, & Ratu (2017) menyatakan setiap individu harus memiliki kemampuan berfikir secara matematis, dengan adanya berfikir secara kreatif dalam pembelajaran matematika memudahkan siswa untuk memecahkan permasalahan dalam matematika. Ada beberapa masalah yang dapat menyebabkan tujuan pembelajaran matematika belum sepenuhnya tercapai dengan baik, karena beberapa guru memberikan soal-soal yang hanya memiliki satu jawaban dan penyelesaiannya sesuai dengan rumus yang telah diberikan.

Media pembelajaran matematika sangat membantu menunjang proses pembelajaran matematika di kelas agar lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Media pembelajaran matematika sebagai alat

bantu dalam pembelajaran matematika, dan kenyataannya yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Dengan adanya media pembelajaran, tugas orang tua dan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika lebih ringan, diperjelas dengan pendapat Setyosari, dan Sihkabuden dalam Purwanti (2015) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran matematika dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran matematika, serta mudah dipahami oleh siswa sehingga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar matematika. Dengan adanya media pembelajaran matematika, siswa dituntut oleh guru agar dapat lebih aktif. agar mampu menumbuhkan sifat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dan siswa mampu memecahkan permasalahan soal matematika.

2. METODE

Menurut Sugiyono (2015: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistika dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan desain kolerasional yaitu hubungan kausal antara variabel bebas/oksegen X_1, X_2 terhadap variabel terikat/endogen Y dan berdampak terhadap variabel terikat/endogen Z . Kreativitas Siswa (X_1), Media Pembelajaran (X_2), Motivasi Belajar (Y), sedangkan Hasil Belajar Matematika (Z) merupakan variabel terikat.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Cepu dengan Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berlokasi Jl. Sitimulyo Lr. 5, Cepu, Kec. Cepu Kab. Blora Jawa Tengah 58112. Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan mulai bulan Oktober 2018 sampai bulan April 2018. Populasi sebanyak 251 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Cepu. Sampel penelitian sebanyak 155 siswa ditentukan dengan rumus Slovin. Teknik pengambilan data sampel menggunakan teknik proporsional random sampling.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan data penelitian yaitu dengan pengambilan data dengan angket, pengambilan data dengan tes, serta dokumentasi.

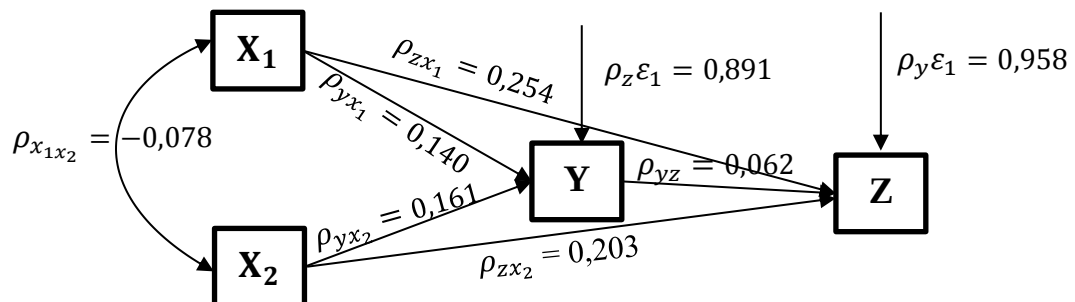
Teknik analisis data menggunakan analisis jalur. Menurut Kuncoro (2013:5) teknik analisis jalur digunakan dalam menguji besarnya kontribusi yang ditunjukkan oleh koefisien jalur pada setiap diagram jalur dari hubungan kausal antara variabel eksogen X_1 , dan X_2 terhadap variabel endogen Y dan Z .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang terkumpul setiap variabel dengan menggunakan korelasi Product Moment diperoleh korelasi antara variabel. Berikut korelasi antar variabel disajikan dalam bentuk Tabel 1 matrik korelasi.

	X_1	X_2	Y	Z
X_1	1	-0,078	0,128	0,246
X_2		1	0,150	0,193
Y			1	0,125
Z				1

Dengan memasukkan harga-harga korelasi (r_{ij}), dapat diperoleh harga-harga sebagai berikut:



Gambar 1. Koefisien Jalur

Berdasarkan nilai-nilai korelasi diperoleh koefisien jalur $\rho_{x_1x_2} = -0,078$, $\rho_{yx_1} = 0,140$, $\rho_{yx_2} = 0,161$, $\rho_{zx_1} = 0,254$, $\rho_{zx_2} = 0,203$, $\rho_{yz} = 0,062$, sehingga diperoleh persamaan $Z = 0,254X_1 - 0,203X_2 + 0,062Y + 0,891\epsilon_1$, dengan lima uji prasyarat yaitu, uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi telah terpenuhi. Sehingga dapat dilakukan uji analisis jalur dan didapatkan hasilnya. Dari data yang telah terkumpul setiap variabel

dengan menggunakan kolerasi *Product Moment* diperoleh korelasi antara Kreativitas siswa (X_1) dengan Media pembelajaran (X_2) yaitu $r_{x_1x_2} = -0,078$. Korelasi antara. Korelasi antara Kreativitas siswa (X_1) dengan Motivasi belajar (Y) yaitu $r_{x_1y} = 0,128$. Korelasi antara Media pembelajaran (X_2) dengan Motivasi belajar (Y) yaitu $r_{x_2y} = 0,150$. Korelasi antara Kreativitas siswa (X_1) dengan Hasil Belajar Matematika (Z) yaitu $r_{x_1z} = 0,246$. Korelasi antara Media pembelajaran (X_2) dengan Hasil Belajar Matematika (Z) yaitu $r_{x_2z} = 0,193$. Korelasi antara Motivasi belajar (Y) dengan Hasil Belajar Matematika (Z) yaitu $r_{yz} = 0,125$. Pada hasil riset Tirtiana (2013) mendiskrisikan bahwa nilai C.R 2,329>1,96 dengan nilai probabilitas 0,020<0,05 yang menjelaskan bahwa ada pengaruh antara motivasi belajar terhadap hasil belajar. Nilai C.R 2,682>1,96 dengan probabilitas 0,007<0,05 yang menjelaskan bahwa ada pengaruh antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar. Nilai C.R 4,491>1,96 dengan nilai probabilitas 0,000<0,005 terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Sehingga pada penelitian ini kenaikan motivasi belajar, kreativitas belajar, dan media pembelajaran dari penelitian yang terdahulu.

3.1 Hasil Analisis Jalur Model 1

Kreativitas siswa dan media pembelajaran secara simultan berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar matematika melalui motivasi belajar. Ternyata secara empiris hasil dalam penelitian mendukung hipotesis yang diajukan berdasarkan pengujian variabel menggunakan uji F kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika, dan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika melalui motivasi belajar diperoleh nilai $F_{hitung} = 6,158$ dan $F_{(0,05;2;151)} = 2,66$, hal ini menunjukkan praduga peneliti atau H_0 ditolak. Sehingga kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika berkontribusi secara simultan melalui motivasi belajar dengan $\alpha = 0,05$. Semakin bertambah Kreativitas siswa, serta media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar matematika secara bersama-sama maka akan semakin bertambah juga hasil belajar matematika yang didapat siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Listiani (2017) menunjukkan bahwa kreativitas dan

motivasi secara silmutan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikan $< 5\%$ yaitu 0,000 sebesar 88,5%.

Kreativitas siswa secara parsial berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar matematika. Ternyata secara empiris hasil dalam penelitian mendukung hipotesis yang diajukan. Pengujian berdasarkan analisis statistik uji t diperoleh $t_{0,025;151} = 1,97580$, pada komputasi diperoleh $t_{hitungZX_1} = 3,256$ dengan sig 0,001 maka terjadi penolakan pada $H_0: \rho_{zx_1}$, sehingga secara parsial kreativitas siswa berkontribusi terhadap hasil belajar matematika, dengan signifikan kreativitas berkontribusi terhadap hasil belajar matematika, secara teoritis siswa yang memiliki kreativitas yang baik akan mendapatkan hasil belajar matematika yang tinggi. Dapat diperjelas dalam penelitian Fatmawati (2011) yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TPS dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa dengan $F_{hitung} = 14,8 > F_{tabel} = 3,91$ pada $p = 0,005$.

Media Pembelajaran secara parsial berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar matematika. Ternyata secara empiris hasil dalam penelitian mendukung hipotesis yang diajukan. Pengujian berdasarkan analisis statistik uji t Untuk $t_{hitungZX_2} = 2,603$ dengan sig 0,010 maka terjadi penolakan pada $H_0: \rho_{zx_2}$, sehingga secara parsial media pembelajaran berkontribusi terhadap hasil belajar matematika, dengan signifikan media pembelajaran berkontribusi terhadap hasil belajar matematika, secara teoritis sekolah yang memiliki media pembelajaran yang baik akan mendapatkan hasil belajar matematika yang tinggi. Hal ini dapat dikuatkan dengan hasil riset para ahli terdahulu menurut Widiyaningrum & Murwanintyas (2012) dengan menggunakan uji z, H_0 ditolak karena $z > z_\alpha$ yaitu $5,27 > 1,64$ dengan menggunakan media pembelajaran geogebra memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Menurut Toyib, Rejeki, & Setyaningsih (2016) menyatakan dengan keterampilan yang dimiliki oleh guru dan perangkat pembelajaran yang telah disusun dapat memberikan dampak positif pada prestasi belajar matematika siswa.

Motivasi belajar secara parsial berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar matematika. Ternyata secara empiris hasil dalam penelitian mendukung hipotesis yang diajukan. Pengujian berdasarkan analisis statistik uji t diperoleh $t_{hitungZY} =$

0,795 dengan sig 0,429 maka terjadi penerimaan pada $H_0: \rho_{zy}$, sehingga secara parsial motivasi belajar tidak berkontribusi terhadap hasil belajar matematika, motivasi belajar yang dimiliki siswa rendah oleh karena itu motivasi belajar tidak berkontribusi secara parsial sehingga hasil belajar matematika siswa rendah. Restu (2015) bahwa tidak ada kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika dengan sig. 0,097 dan $R^2 = 5,3\%$. Hal ini berbeda dengan penelitian Ayu (2017) bahwa adanya kontribusi antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika. Motivasi belajar menjadi salah satu factor penyebab keberhasilan suatu program pendidikan.

3.2 Analisis Jalur Model II

Kreativitas siswa dan media pembelajaran secara simultan berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar. Ternyata secara empiris hasil dalam penelitian mendukung hipotesis yang diajukan berdasarkan pengujian variabel menggunakan uji F kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika, dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar diperoleh uji F diperoleh $F_{hitung} = 3,333$ dan $F_{(0,05;2;152)} = 3,06$, hal ini menunjukkan praduga peneliti atau H_0 ditolak, sehingga kreativitas siswa dan media pembelajaran berkontribusi secara simultan terhadap motivasi belajar dengan $\alpha = 0,05$. Semakin bertambah kreativitas siswa, serta media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar matematika secara bersama-sama maka akan semakin bertambah juga motivasi belajar yang didapat siswa.

Kreativitas siswa secara parsial tidak berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar. Ternyata secara empiris hasil dalam penelitian mendukung hipotesis yang diajukan. Pengujian berdasarkan analisis statistik uji t diperoleh $t_{0,025;152} = 1,97569$, ada komputasi diperoleh $t_{hitung} YX_1 = 1,760$ dengan sig 0,080 maka terjadi penerimaan pada $H_0: \rho_{yx_1}$, sehingga secara parsial kreativitas siswa tidak berkontribusi terhadap motivasi belajar, dengan signifikan kreativitas siswa tidak berkontribusi terhadap motivasi belajar, secara teoritis siswa yang memiliki kreativitas yang rendah akan memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil riset terdahulu menurut Purnami, Widodo, & Prahnama (2018) menyimpulkan bahwa adanya pengaruh peningkatan prestasi dan motivasi

belajar siswa kelas VII pada materi sistem persamaan linier dengan menggunakan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction*. Sehingga prestasi dan motivasi belajar matematika kelas VII lebih baik.

Media pembelajaran secara parsial berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar. Ternyata secara empiris hasil dalam penelitian mendukung hipotesis yang diajukan. Pengujian berdasarkan analisis statistik uji t diperoleh $t_{hitung} YX_2 = 2,022$ dengan sig 0,045 maka terjadi penolakan pada $H_0: \rho_{yx_2}$, sehingga secara parsial media pembelajaran tidak berkontribusi terhadap motivasi belajar, media pembelajaran yang dimiliki sekolah kurang memenuhi oleh karena itu media pembelajaran tidak berkontribusi secara parsial sehingga motivasi belajar siswa rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil riset terdahulu menurut Jumadi,dkk (2014) hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 yang berarti bahwa sig < 0,05 (α) maka H_0 , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan komik terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 2. *Direct and Indirect*

Pengaruh Variabel	Pengaruh Kausal		Sisa ε_1 dan ε_1	Total
	Langsung	Tak Langsung Melalui Y		
X_1 terhadap Z	0,254	-	-	0,254
	-	0,263	-	0,263
X_2 terhadap Z	0,203	-	-	0,203
	-	0,213	-	0,213
Y terhadap Z	0,062			0,062
X_1, X_2, Y terhadap Z	0,109	-	0,891	1
X_1 terhadap Y	0,140	-	-	0,140
X_2 terhadap Y	0,161	-	-	0,161
X_1, X_2 terhadap Y	0,042	-	0,958	1

Berdasarkan koefisien jalur (ρ_{ji}) diperoleh kontribusi variabel secara langsung (*Direct*) dan tidak langsung (*Indirect*) dapat dilihat pada Tabel 3.2. Variabel kreativitas siswa secara tidak signifikan mempengaruhi langsung hasil belajar matematika sebesar 0,254 dan secara tidak langsung melalui motivasi belajar secara tidak signifikan sebesar 0,263, sedangkan kontribusi kreativitas siswa yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar matematika sebesar 6,452%. Variabel kreativitas siswa tidak signifikan terhadap taraf signifikansi 5% namun mempengaruhi hasil belajar matematika ketika menggunakan taraf signifikansi 0,1%,

pada penelitian Supardi (2012) menjelaskan bahwa korelasi yang menunjukkan angka positif dan dari F_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari F_{tabel} . Kesimpulan H_0 ditolak ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara berpikir kreatif dengan prestasi belajar matematika.

Variabel media pembelajaran secara tidak signifikan mempengaruhi langsung hasil belajar matematika sebesar 0,203 dan secara tidak langsung melalui motivasi belajar secara signifikan sebesar 0,213, sedangkan kontribusi media pembelajaran yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar matematika sebesar 4,121%. Variabel media pembelajaran tidak signifikan terhadap taraf signifikansi 5% namun mempengaruhi hasil belajar matematika ketika menggunakan taraf signifikansi 1%. Hal ini sejalan dengan penelitian serupa yang dilakukan Prasetyo, dkk (2008) bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan *Chemo-Edutainment (CET)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan *Chemo-Edutainment (CET)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar sebesar 45,70%.

Variabel Motivasi belajar secara signifikan mempengaruhi langsung hasil belajar matematika sebesar 0,062, sedangkan kontribusi motivasi belajar yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar matematika sebesar 6,2% dan sisanya 99,616%. Hal ini diperkuat dengan hasil riset terdahulu menurut Cleopatra (2015) menyatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh secara signifikan dan mempunyai kontribusi yang sangat besar terhadap hasil belajar matematika dibandingkan dengan variable gaya hidup. Ditunjukkan pada setiap kenaikan satu unit gaya hidup akan diikuti dengan kenaikan prestasi belajar sebesar 0,137. Setiap kenaikan satu unit motivasi akan diikuti kenaikan prestasi belajar matematika sebesar 0,906.

Kontribusi kreativitas siswa yang secara langsung mempengaruhi motivasi belajar sebesar 1,96%, dalam pembelajaran matematika siswa dituntut memiliki kreativitas agar mampu menyelesaikan permasalahan matematika dengan berbagai cara ataupun model. Kontribusi media pembelajaran yang secara langsung mempengaruhi motivasi belajar sebesar 2,592%. Kontribusi kreativitas siswa, dan media pembelajaran dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar $R_{square} = 0,042=$

4,2%. Sisanya 0,958 = 95,8% dipengaruhi faktor-faktor yang tidak dapat dijelaskan dalam penelitian.

3.3 Hasil Uji T

Pengujian secara individual pada variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika menggunakan uji t diperoleh $t = 1,559$ dan $t_{(0,025;153)} = 1,97759$ maka H_0 diterima, sehingga motivasi belajar tidak berkontribusi terhadap hasil belajar matematika, kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 6,2%. Linier dengan penelitian Restu (2015) bahwa tidak ada kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika dengan sig. 0,097 dan $R^2 = 5,3\%$.

4. PENUTUP

Kreativitas siswa dan media pembelajaran memberi kontribusi secara simultan terhadap hasil belajar matematika melalui motivasi belajar sebesar 10,9%. Secara parsial kreativitas siswa secara signifikan mempengaruhi langsung hasil belajar matematika sebesar 0,254 dan secara tidak langsung melalui motivasi belajar yang signifikan sebesar 0,26268. Media pembelajaran secara signifikan mempengaruhi langsung hasil belajar matematika sebesar 0,203 dan secara tidak langsung melalui motivasi belajar yang signifikan sebesar 0,212982. Kreativitas siswa, dan media pembelajaran berkontribusi secara silmutan terhadap motivasi belajar sebesar $\alpha = 0,05$. Kontribusi kreativitas siswa, dan media pembelajaran secara silmutan terhadap motivasi belajar sebesar 4,2%. Secara parsial kreativitas siswa secara langsung mempengaruhi motivasi belajar sebesar 14%. Media pembelajaran secara langsung mempengaruhi motivasi belajar sebesar 16,1%. Motivasi belajar berkontribusi terhadap hasil belajar matematika dengan $\alpha = 0,05$. Kontribusi motivasi belajar dan hasil belajar matematika sebesar 6,2%.

DAFTAR PUSTAKA

Astut, Restu R. (2015). Analisis Pengaruh Jumlah Penduduk Pertumbuhan Ekonomi, Pendidikan dan kesehatan Terhadap Jumlah Penduduk Miskin di Indonesia Tahun 2014-2012. Yogyakarta. FE Universitas Negeri Yogyakarta.

- Ayu, C. (2017). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA N IX Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Matematika*, 9(1), 1-6.
- Cleopatra, Maria. (2015). "Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika". *Jurnal Formatif* 5, 2: 168-181.
- Fatmawati, A. (2011). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe think Pair Share (TPS) dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Sains Siswa Kelas V SD Gugus V Ampenan Kota Mataram Tahun Pelajaran 2009/2010. *Ganec Swara*, 5 (2), 39-44.
- Jumadi. Santoso., & Erfan. Budi. (2014). Pengaruh Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share dan Predict Observe Explain Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gondangrejo Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. *Varia Pendidikan*, 26 (1): 11-20.
- Kuncoro, Engkos Ahmad dan Riduwan. (2013). *Cara Menggunakan Dan Memakai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Bandung: Alfabeta.
- 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*, 2 (2), 263-275.
- Mulyaningsih, T., & Ratu, N. (2017). Analisis kemampuan berfikir kreatif siswa SMP dalam memecahkan masalah matematika pada materi pola barisan bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 65-74(3), 2502-7638.
- Prasetyo, A. T., Priatmoko, S., & Miftakhudin. (2008). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pendekatan *Che-Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. *Jurnal inovasi Pendidikan Kimia*, 2 (2), 287-293.
- Purnami, S. A., Widodo, S. A., & Prahmana, C. I. (2018). The Effect of Team Accelerated Instruction on Students' Mathematics Achievement and Learning Motivation. *Journal of Physics*, 948 (1), 012020.
- Purwanti, B. (2015). Pengaruh Media Vidio Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Supardi, U. S. (2012). Pengaruh Berpikir Kreatif terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2 (3), 248-262.

- Suryani, A., Maulana., & Julia. (2016). Pengaruh Pendekatan *Course Revie Horay* (CHR) Terhadap Pemahaman Matematis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 81-90.
- Toyib, M., Rejeki, S., & Setyaningsih, N. (2016). Penggunaan Permainan LEGO Dalam Pembelajaran Matematika. *University Research Coloquim*, 2407-9189.