PENGARUH KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 4 SATAP TONDONG TALLASA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa

ASTRI ASTUTI
NPM 917842020003

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP ANDI MATAPPA
2021

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR.

Atas nama saudara :

Nama : Astri Astuti

Npm : 917842020003

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkep, 28 November 2020

Disetujui oleh :

Pembimbing I	pembimbing II
MUH TAQWA,S.Pd.,M.Pd	**Ir. HERMAN ALIMUDDIN,S.Pd.,M.Pd**

Diketahui oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	ketua Program Studi Pendidikan Matemmatika
A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.MH.	**RAHMAT KAMARUDDIN,S.Pd.,M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 26 Maret 2022.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : MUHAMMAD TAQWA, S.Pd., M.Pd. (.....)

Sekretaris : Ir. HERMAN ALIMUDDIN, S.Pd., M.M. (.....)

Penguji : 1. A. YUNARNI YUSRI, S.Pd., M.Pd. (.....)

2. RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd., M.Pd. (.....)

Pembimbing : 1. MUHAMMAD TAQWA, S.Pd., M.Pd. (.....)

2. Ir. HERMAN ALIMUDDIN, S.Pd., M.M. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Astri Astuti
NPM	: 917842020003
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/Pendidikan Matematika
Judul Skripsi	: Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kreativitas siswa terhadap hasil belajar Matematika siswa SMP Negeri 4 Satap Tondong Tallasa.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersbut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkep, Februari 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Astri Astuti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

MOTTO :

"Tidak ada rahasia untuk sukses. Ini adalah hasil dari persiapan dan kerja keras dan belajar dari kegagalan"

"Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu"

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk Alm.Ibu , Ayah, Suami, Saudara serta Keluarga dan teman-teman Terima kasih atas supportnya selama ini, selalu setia mendengarkan kelu kesahku.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

ABSTRAK

Astri Astuti 917842020003 "pengaruh kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 4 Satap Tondong Tallasa**".** Jurusan ilmu pendidikan, program studi matematika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, Dibimbing oleh Muhammad Taqwa,S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing I dan Ir. Herman Alimuddin., S.Pd.,MM sebagai pembimbing II.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif desain *Ex post facto*. Variabel bebasnya adalah kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Satap Tondong Tallasa. Pengumpulan data menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah, angket kreativitas untuk mengetahui kreativitas siswa serta tes hasil belajar untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai hasil uji regresi berganda yaitu 4.26e-06 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan kemampuan pemecahan masalah berpengaruh terhadap hasil belajar dan kreativitas dengan hasil uji regresi berganda yaitu 0,915670 > 0,05 sehinga dapat disimpulkan bahwa kreativitas tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kata kunci : kemampuan pemecahan masalah, kreativitas dan hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena berkat rahmat, petunjuk dan hidayah-Nyalah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa smp negeri 4 satap tondong tallasa".**

Shalawat berangkaikan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Sallalahu Alaihi Wasallam, yang telah membawa kita dari alam kegelapan kealam terang benderang, dari alam yang tak berilmu pengetahuan ke alam yang penuh dengan kecangihan teknologi seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Penulis skripsi ini adalah dalam rangka melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Matematika. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi referensi keilmuan dalam bidang matematika. Dalam penulisan proposal ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada semua pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis kepada :

1. **Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd** Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. **Bapak A. Zam Immawan Alam, SH., MH.** Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

3. **Ibu A. Aztri Fithrayani, S.H., S.Pd., M.H** Selaku Wakil Ketua II STKIP ANDI Matappa
4. **Bapak Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd,** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
5. **Bapak Muhammat Taqwa, S,Pd., M,Pd** Selaku Pembimbing I dan **Bapak Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M** Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulisan mengeyam pendidikan maupun saat penyusunan proposal
6. **Seluruh Dosen dan Staf Akademik STKIP Andi Matappa** yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis melaksanakan pendidikan.
7. **Staf Perpustakaan** yang telah membantu penulis selama penulisan proposal dengan memberikan izin untuk meminjamkan buku-buku yang sangat membantu dan bermanfaat bagi penulis
8. **Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Satap Tondong Tallasa** yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut guna mengambil data penelitian untuk skripsi penulis
9. **Kedua Orang Tua** yang selalu mendukung dan mendoakan penulis. Semoga Allah Subhanahu Wataala senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-nya.
10. **Para Sahabat-Sahabat Seperjuangan** yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini.

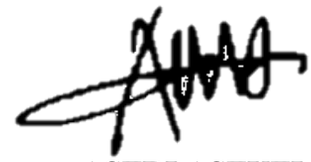
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, karena sebagai manusia biasa tentunya kita tidak pernah luput dari kekhilafan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempurnaan dimasa mendatang. Aamiin….

Wassalamu'Alaikum Warahmatullahi Wabarakhatu

Pangkep, Februari 2022

Penulis



ASTRI ASTUTI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
MOTTO iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v
ABSTRAK vi
PRAKATA vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
A. Kajian Pustaka 9
1. Kemampuan Pemecahan Masalah 9
a. Pengertian kemampuan pemecahan masalah 9
b. Indikator kemampuan pemecahan masalah 11
2. Kreativitas siswa 14
a. Definisi kreativitas 14

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

b. Indikator Kreativitas..... 17
3. Hasil Belajar 17
a. Pengertian hasil belajar 19
b. Aspek -aspek hasil belajar..... 21
B. Kerangka Pikir 24
C. Hipotesis Penelitian 25

BAB III METODE PENELITIAN..... 43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 28
1. Pendekatan Penelitian 28
2. Jenis Penelitian 28
B. Variabel dan Desain Penelitian 28
1. Variabel Penelitian 28
2. Desain Penelitian 29
C. Defenisi Operasional Variabel 29
D. Populasi dan Sampel 30
1. Populasi 30
2. Sampel 31
E. Instrumen penelitian..... 31
F. Teknik Analisis Data 37
1. Statistik Deskriptif 39
2. Statistik Inferensial 40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 43

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

A. Hasil Penelitian 43

B. Pembahasan 56

BAB V PENUTUP 58

A. Kesimpulan..... 58

B. Saran-saran 58

DAFTAR PUSTAKA 60

LAMPIRAN 63

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

DAFTAR TABEL

Nomor Nama Halaman

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Hasil UN Matematika Smp 4..... 2

Tabel 2.1 Kategori Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah 14

Tabel 2.2 Kategori Tingkat Reativitas 19

Tabel 2.3 Kategori Skor Hasil Belajar 23

Tabel 3.1 Tabulasi Silang 33

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket 34

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah..... 35

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar..... 35

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Angket 36

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah..... 37

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar..... 37

Tabel 3.8 Pedoman Penskoran Pemecahan Masalah..... 38

Tabel 3.9 Skor Skala Kreativitas..... 39

Tabel 4.1 Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah..... 43

Tabel 4.2 Frekuensi Dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah..... 44

Tabel 4.3 Nilai MSI..... 45

Tabel 4.4 Deskripsi Kreativitas Siswa..... 46

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Angket Kreativitas..... 47

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Belajar Siswa..... 48

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar..... 49

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

DAFTAR GAMBAR

Nomor Judul Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian..... 25

Gambar 3.1 Desain Penelitian..... 30

Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Kemampuan Pemecahan Masalah 45

Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Angket Kreativitas 47

Gambar 4.3 Diagam Lingkaran Hasil Belajar..... 49

Gambar 4.4 Uji Normalitas Pemcahan Masalah 50

Gambar 4.5 Uji Normalitas Kreativitas 50

Gambar 4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar 50

Gambar 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas..... 51

Gambar 4.8 Hasil Uji Autokorelasi..... 52

Gambar 4.9 Hasil Uji Eteroskedastisitas 52

Gambar 4.10 Deskripsi kemampuan pemecahan masalah 53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen dasar dan kebutuhan yang harus dikembangkan dalam rangka pembentukan kemampuan manusia dalam menggunakan akal pikiran yang rasional. Dengan demikian manusia menghadapi masalah dan memaksimalkan kualitas hidupnya sesuai dengan tuntutan perkembangan pada masa sekarang dan masa yang akan datang . Hal ini sesuai dengan sistem pendidikan nasional di Indonesia yang terdapat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 pada pasal yang menyatakan bahwa fungsi pendidikan adalah mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Matematika merupakan ilmu dasar yang memberikan peranan penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pentingnya peranan matematika bisa dilihat dari manfaat dan kegunaan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga matematika perlu diajarkan disemua jenjang pendidikan formal, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama yang baik. Matematika memiliki objek kajian yang bersifat abstrak karena dalam matematika dikenal banyak notasi maupun simbol yang hanya bisa dibayangkan dalam pikiran saja. Hal inilah yang akan menjadi salah satu alasan matematika kurang diminati oleh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

banyak siswa, meskipun pelajaran ini diberikan kepada semua jenjang pendidikan.

Programme for International Student Assesment (PISA) di tahun 2018 megadakan survey yang hasilnya menunjukkan bahwa peringkat siswa Indonesia dibidang matematika menduduki posisi 74 dari 79 negara dengan skor 379. Skor tersebut jauh lebih rendah dibandingkan rerata *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OEDC) yaitu 489. Hal ini didukung dengn hasil Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) SMP tahun 2019 yang dikeluarkan kemdikbud bahwa mata pelajaran Matematika menduduki rerata terendah sebesar 46 poin.

Berdasarkan hasil ujian tahun 2019 yang dikemukakan oleh kemdikbud tentang rendahnya hasil ujian Nasional mata pelajaran matematika ini juga berdampak pada SMP 4 SATAP Tondong Tallasa. Hal ini dapat dilihat dari tabel nilai Ujian Nasional mata pelajaran Matematika berikut:

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Hasil Ujian Nasional Matematika SMP 4 Satap Tondong Tallasa Tahun Ajaran 2016 - 2019

Tahun Ajaran	Rata- Rata Nilai UN Matematika
2016 /2017	64,83
2017 / 2018	50,13
2018 / 2019	48,89

(sumber: https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id)

Berdasarkan hasil wawancara pada hari selasa 15 desember 2020 dengan ibu Hasrawati, S.Pd, guru dari sekolah tersebut mengatakan " bahwa hasil belajar Matematika siswa masih banyak yang rendah bahkan berada pada standar KKM. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga banyak siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

yang malas belajar matematika. Banyak siswa yang masih kesulitan menyelesaikan soal yang agak berbeda dari contoh sebelumnya yang telah diberikan oleh guru. ketika diberikan sebuah soal latihan oleh guru banyak siswa yang tidak mengerjakan, mereka hanya menunggu jawaban dari teman yang lain. Salah satu yang mempengaruhi siswa malas mengerjakan soal matematika sehingga mendapat hasil belajar matematika yang rendah yaitu kurangnya kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa.

Theresia & Edy (2018) Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, karena siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin, karena melalui kegiatan ini aspek-aspek kemampuan matematika seperti aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian dan komunikasi matematika dapat dikembangkan secara lebih baik.

Oleh karena itu guru sebaiknya tidak memasung siswa dengan pemikiran-pemikiran konservatif yang justru mengekang proses berpikir kreatif siswa, tetapi hendaknya siswa diberikan kebebasan berpikir dinamis dan mengembangkan daya imajinasinya.

Kreativitas atau berpikir kreatif (divergen) akan mengarahkan siswa untuk menemukan berbagai solusi atau penyelesaian terhadap persoalan matematika yang dihadapi, jadi bukan cuma satu solusi seperti dengan apa yang diajarkan atau dicontohkan guru. Guru perlu menciptakan iklim atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai " Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Matematika".

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah kreativitas matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?
3. Apakah kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah ditatas maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa!
2. Untuk mengetahui apakah kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa!
3. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar matematika!

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu matematika. Sehingga memiliki motivasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas matematika pada siswa. Dapat pula digunakan sebagai bahan agar guru bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar sehingga bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas pada siswa.

2. Bagi siswa

   Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan kreativitas agar lebih menyukai matematika, sehingga pada akhirnya mereka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti

   Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian ini yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa sehingga dapat mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik yang profesional terutama pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh banyak siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

4. Bagi peneliti yang akan datang

   Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa. Bagi peneliti yang akan meneliti tentang kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa mungkin bisa membuat strategi yang lebih kreatif dalam pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa. Selain melihat pengaruh kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika, peneliti yang akan datang juga bisa melihat pengaruh lain dari yang ditimbulkan dari kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas masalah tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Pemecahan masalah

a. Pengertian kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dimana siswa berupaya mencari jalan keluar yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan atau untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Tomo *et.al.* berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu keterampilan pada diri peserta didik agar mampu secara matematis memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika atau dalam ilmu lainnya dan masalah yang sering dijumpai siswa di kehidupan nyata.

Menurut Syah (Amirudin, 2018) belajar pemecahan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah/berfikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya adalah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kogntif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah ialah kemampuan siswa untuk menggunakan metode metode ilmiah untuk menyelesaikan suatu masalah ataupun sebuah pertanyaan.

Rusman (Gena, 2017) Proses pemecahan masalah dan latihan melibatkan penggunaan otak atau pikiran untuk melakukan hubungan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

melalui reflektif, artikulasi, dan belajar melihat perbedaan pandangan. Dalam proses pemecahan masalah, skenaria masalah dan urutannya. Pelatihan dalam pemecahan masalah membantu dalam meningkatkan konektifitas, pengumpulan data, elaborasi, dan komunikasi informasi.

Elvira & Edy (2017) Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan suatu aktivitas kognitif yang kompleks, sebagai proses untuk mengatasi suatu masalah yang ditemui dan untuk menyelesaikannya diperlukan sejumlah strategi. Melatih siswa dengan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika bukan hanya sekedar mengharapkan siswa dapat menyelesaikan soal atau masalah yang diberikan, namun diharapkan kebiasaaan dalam melakukan proses pemecahan masalah membuatnya mampu menjalani hidup yang penuh kompleksitas permasalan.

Theresia & Edy (2018) Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, karena siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin, karena melalui kegiatan ini aspek-aspek kemampuan matematika Pemecahan masalah sebagai salah satu aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemecahan masalah adalah suatu aktivitas intelektual untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menggunakan bekal pengetahuan yang sudah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

dimiliki artinya kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam kuliah matematika. Dengan membiasakan siswa untuk menyelesaikan masalah, memungkinkan siswa itu menjadi lebih analitis dalam mengambil keputusan. seperti aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian dan komunikasi matematika dapat dikembangkan secara lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. kemampuan pemecahan masalah juga dapat dikatakan sebagai suatu keterampilan pada diri peserta didik agar mampu menggunakan kegiatan matematik untuk memecahkan masalah dalam matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut George Polya (Amirudin, 2018) dalam memecahkan masalah ada 4 langkah penting yang harus diperhatikan antara lain:

1) Memahami masalah.

Dengan menuliskan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, syarat yang diperlukan. Individu melokalisasi letak sumber kesulitan, untuk memungkinkan mencari jalan pemecahanya. Jadi dengan mengetahui apa masalahnya seorang siswa akan dapat mengambil langkah selanjutnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

(2) Merencanakan

(3) Memproduksi

Tabel 2.3 kategori skor hasil belajar

Interval nilai	Kategori
85 – 100	Sangat baik
75 – 84	Baik
65 – 74	Cukup
45 – 64	Kurang
0 – 44	Sangat kurang

(Sumber: Mega Silviah, 2014)

B. Kerangka Pikir

Dalam proses pembelajaran di sekolah, setiap siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar diperoleh dengan cara belajar, baik disekolah maupun di rumah.akan tetapi terkadang siswa dihadapkan dengan berbagai hambatan, baik dari dalam diri siswa atau dari lingkungannya sehingga siswa menjadi kurang bersemangat dalam belajar. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan atau bahkan menurun.

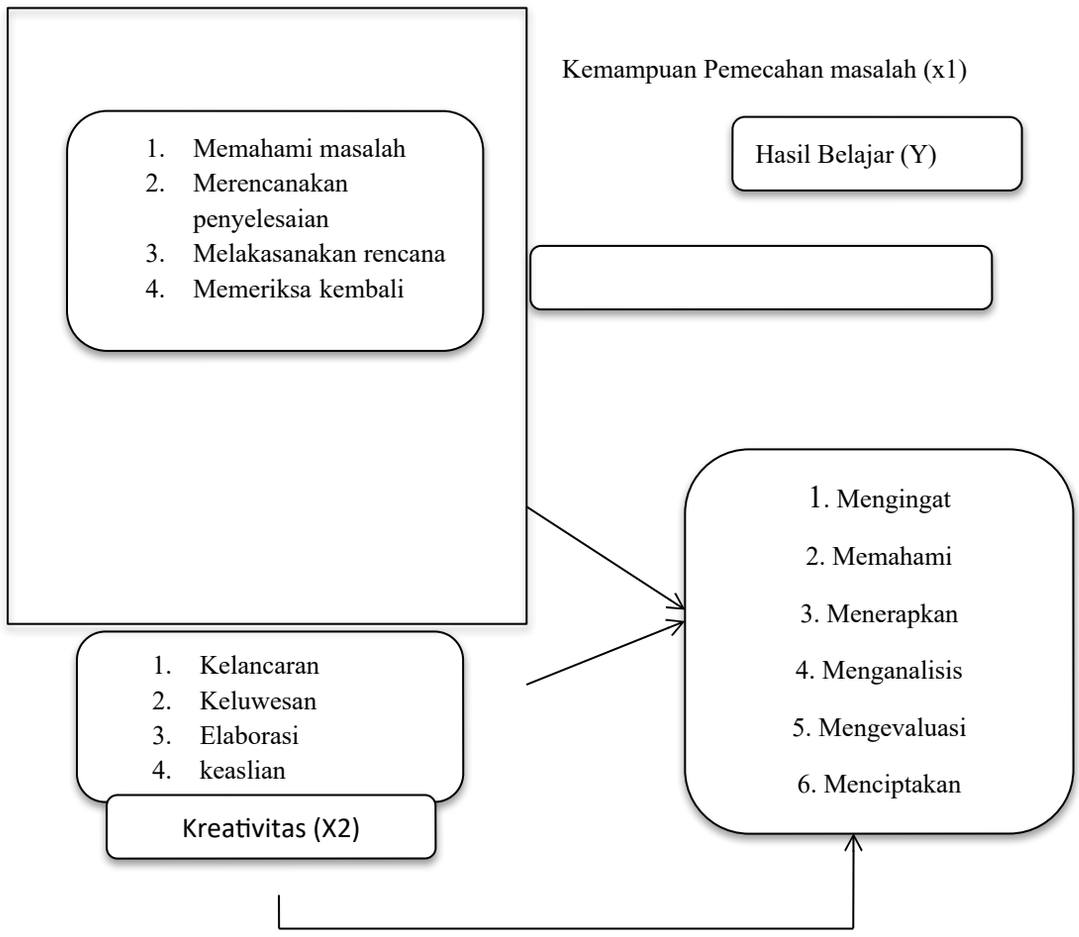
Untuk dapat mengoptimalkan potensi diri siswa, seorang siswa hendaknya mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan kreativitas. Dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan kreativitas ini dapat membantu mengatasi hambatan yang dialami siswa.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas juga merupakan kemampuan berpikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Dalam proses pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas sangat diperlukan dalam proses belajar agar hasil belajar yang diperoleh tetap optimal. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas yang dimiliki siswa menyebabkan proses belajar tidak mencapai tujuan belajar atau hasil belajar yang diharapkan. Kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas yang baik akan berpengaruh kepada hasil belajar untuk menjadi lebih baik.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih belum dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut, hipotesis dalam penelitian ini yaitu, Ada Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar.

D. Penelitian yang Relevan

1. Muh Ali Hanafi (2017) dengan judul Pengaruh Kreativitas terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika.
2. Wilda (2016) dengan judul Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Terdapat pengaruh antara kreativitas (X_1) dan minat belajar (X_2) secara bersamasama terhadap hasil belajar matematika (Y).
3. Ghaida Awaliyah (2015) dengan judul Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah terhadap Hasil Belajar Matematika. Dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan kemampuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

pemecahan masalah terhadap hasil belajar matematika siswa dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 53.558 + 0.470X$.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah membahas tentang kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan dengan peneliti adalah variabel yang digunakan, pendekatan dan jenis penelitian, jumlah sampel, lokasi penelitian dan tahun penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian *ex-post facto* . Penelitian *ex-post facto* adalah penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi Ilyas (2015) Penelitian ini ingin mengungkap pola hubungan kausal antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdpat beberapa variabel yang harus ditetapkan dengan jelas oleh peneliti agar dalam pengumpulan data dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2015) berpendapat bahwa variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadikan objek pengamatan penelitian.

a. Variabel independen (variabel bebas)

Menurut Sugiyono (2015) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau penyebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa (X).

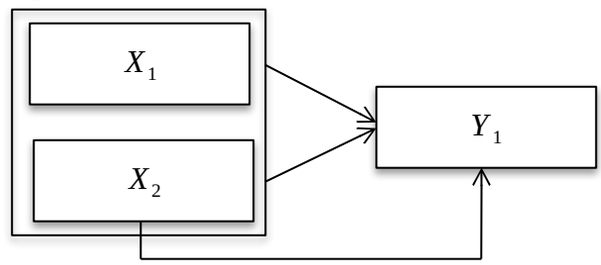
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

b. Variabel dependen (variabel terikat)

Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa (Y).

2. Desain Penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), variabel bebas yang dimaksud adalah kemampuan pemecahan masalah (X_1) dan kreativitas (X_2) sedangkan variabel terikat yang dimaksud adalah hasil belajar matematika (Y). Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Desain Penelitian

C. Definisi Operasional Variabel

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

1. Kemampuan pemecahan masalah (X_1)

Kemampuan pemecahan masalah matematika adalah suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

dalam upaya mengatasi situasi yang baru. kemampuan pemecahan masalah juga dapat dikatakan sebagai suatu keterampilan pada diri peserta didik agar mampu menggunakan kegiatan matematik untuk memecahkan masalah dalam matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kreativitas (X_2)

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi orang lain.

3. Hasil belajar (Y)

Hasil belajar adalah penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes yang dilaksanakan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil Belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh dari nilai Ujian Akhir Semester mata pelajaran matematika yang diperoleh dari guru pengajar di sekolah tersebut.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Hadi (2015) Populasi adalah keseluruhan penduduk yang dimaksudkan untuk diselidiki, populasi dibatasi sebagai sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN 4 Satap Tondong Tallasa kelas VII, VIII, dan IX tahun Ajaran 2020/2021.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

2. Sampel

Menurut Hadi (2015) sampel adalah sejumlah penduduk yang jumlahnya kurang dari jumlah populasi, sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Menurut Hadi (2015) sampling adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mengambil sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling total atau sensus. Menurut Hadi (2019), sampling total atau sensus adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua apabila sampel digunakan seluruhnya disebut dengan sampel jenuh. Hal ini dilakukan apabila jumlah populasi kecil atau kurang dari 30 orang (Supriyanto dan machfudz,2010). Dalam Penelitian ini sampel yang akan digunakan adalah seluruh anggota populasi yaitu 29 siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Tes kemampuan pemecahan masalah

Tes merupakan alat untuk mengukur aspek-aspek perilaku manusia, seperti aspek pengetahuan, aspek sikap, maupun aspek keterampilan. Pemberian soal tes dalam bentuk essay dengan jumlah soal lima nomor dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika dalam menyelesaikan soal-soal relasi dan fungsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Nantinya jawaban dari siswa digunakan sebagai tumpuan untuk melihat bagaimana proses kemampuan pemecahan masalah siswa.

b. Angket kreativitas

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang diberikan merupakan angket kreativitas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa.

c. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar ditentukan dengan menggunakan nilai ulangan tengah semester. Tes hasil belajar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah perlakuan.

Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh Instrument atau alat ukur , yaitu bahwa alat tersebut harus memiliki validitas dan reabilitas. Suatu alat ukur dikatakan valid apabila, mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan reabilitas alat ukur atau tingkat ketepatan hasil pengukuran dilihat dari sejauh mana tes tersebut memberikan hasil yang tetap, apabila digunakan beberapa kali kepada sampel yang sama. Untuk menguji tiap butir soal pada instrument dikatakan valid atau tidak maka dilakukan pengujian daya beda yaitu analisis dari kesejajaran butir dengan skor total. Cara analisis validitas isi oleh 2 pakar dengan menggunakan rumus Gregory $Vi = \frac{D}{A+B+C+D}$

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian tentang pengaruh kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 4 Satap Tondong Tallasa, maka data-data penelitian yang telah diperoleh perlu dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis statistika deskriptif

a. Analisis deskriptif pemecahan masalah

Data kemampuan pemecahan masalah siswa SMPN 4 Satap Tondong Tallasa yang berjumlah 29 siswa pada materi himpunan diperoleh dengan menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah sesuai dengan instrumen. Adapun hasil deskriptif tes kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 deskripsi kemampuan pemecahan masalah

Statistik	Nilai statistik
Jumlah sampel	29
Rata-rata hitung	78,65
Median	80
Rentang nilai	36
Standar deviasi	8,067
Varians	65,091
Nilai minimun	59
Nilai maksimun	95
Jumlah keseluruhan	**2281**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

(sumber : hasil analisis data, 2022)

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa skor maksimun yang diperoleh dari 29 siswa adalah 95 dan skor minimun adalah 59, sehingga rentang data berada pada nilai 36, rata-rata hitung yang diperoleh pada tes kemampuan pemecahan masalah yaitu 78,65, nilai median menunjukkan angka 80 yang berarti setengah dari jumlah sampel memperoleh nilai 80 keatas dan setengahnya lagi memperoleh nilai 80 kebawah, dengan standar deviasi 8,067 dengan kuadran dari standar deviasi atau nilai varians adalah 65,091.

Jika keseluruhan nilai yang diperoleh diresponden dikelompokkan dalam lima kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang) maka distribusi frekuensi, persentase, dan kategori pemecahan masalah ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 distribusi frekuensi, dan persentase pemecahan masalah

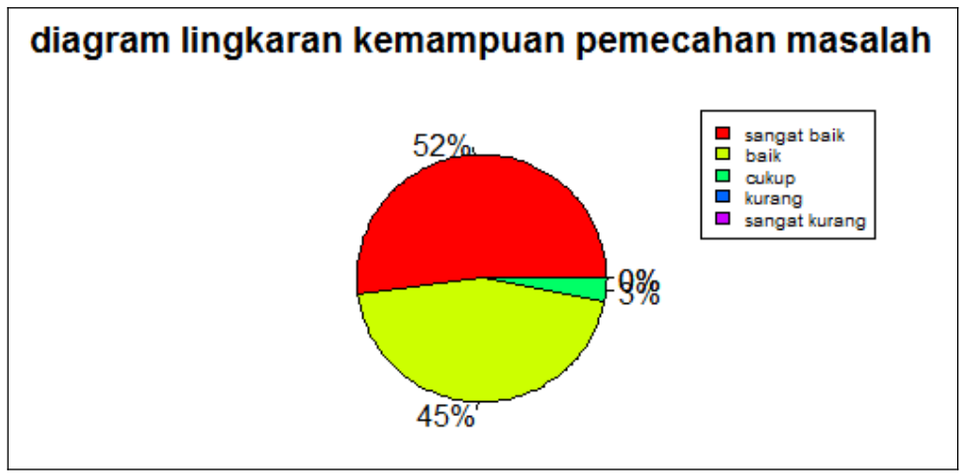
Interval	Kategori	Frekunsi	Persen
80 – 100	Sangat baik	15	52%
60 – 79	Baik	13	45%
40 – 59	Cukup	1	3%
20 – 39	Kurang	0	0
0 – 19	Sangat kurang	0	0
Total		29	100%

(sumber : hasil analisis data penelitian, 2022)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pemecahan masalah siswa pada kategori sangat baik 15 orang (52%), berada pada kategori baik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

13 orang (45%), berada pada kategori cukup 1 orang (3%), berada pada kategori kurang dan sangat kurang 0 orang (0%). Adapun diagram persentase pemecahan masalah dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1 diagram lingkaran kemampuan pemecahan masah

b. Analisis Deskriptif Angket kreativitas

Data angket kreativitas siswa diambil dari siswa SMPN 4 Satap Tondong Tallasa yang berjumlah 29 siswa, data diperoleh dari pembagian kuesioner sesuai dengan instrumen. Tersedia 4 alterntif jawaban dimana skor yang tertinggi adalah 4 dan skor yang terendah adalah 1.adapun output sintaks statistik uji menggunakan software Rstudio (taqwa & taufik, 2019). sebagai berikut:

Tabel 4.3 Nilai MSI

Skor	Nilai Output
1	1
2	1,992938
3	3,080605

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

4	4,377553

Adapun hasil deskriptif angket kreativitas sebagai berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Kreativitas Siswa

Statistik	Nilai statistik
Jumlah sampel	29
Rata-rata hitung	83,032
Median	83
Rentang nilai	41
Standar deviasi	10,99
Varians	120,785
Nilai minimun	65
Nilai maksimun	106
Jumlah keseluruhan	**2407**

(sumber : hasil analalisis data penelitian, 2022)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa skor maksimun yang diperoleh dari 29 siswa adalah 106 dan skor minimun adalah 65, sehingga rentang data berada pada nilai 41 , rata-rata nilai yang diperoleh 83,032 , nilai median menunjukkan angka 83 yang berarti setengah dari jumlah sampel memperoleh nilai 83 keatas dan setengahnya lagi memperoleh nilai 83 kebawah, dengan standar deviasi 10,99 dan kuadrat dari standar deviasi atau varians yaitu 120,785.

Jika keseluruhan nilai yang diperoleh direspondenkan kedalam empat kategori yaitu (baik sekali, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang) maka distribusi frekuensi, persentase dan kategori kreativitas ditunjukkan pada tabel berikut:

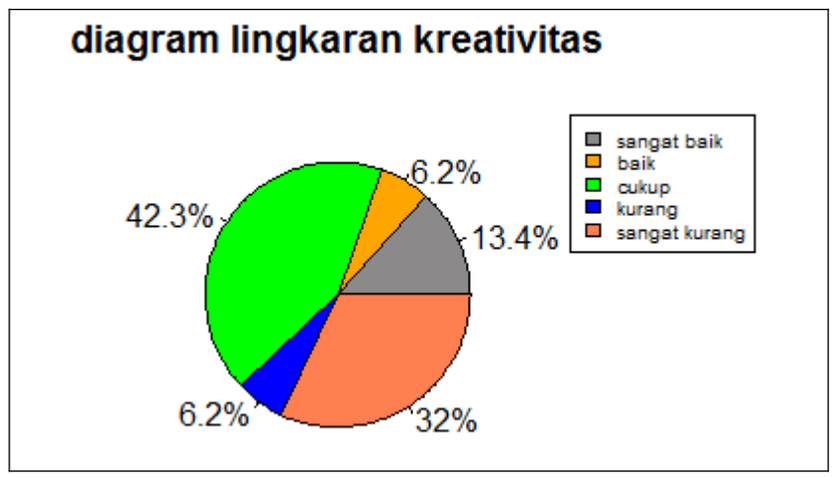
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Tabel 4.5 distribusi frekuensi, dan persentase angket kreativitas

No	Interval total skor	Skor	kategori	Frekuensi	Persen
1	$Mi+1{,}5\,SDI<X$	$95{,}7<X$	Sangat baik	4	13,4%
2	$Mi+0{,}5\,SDI<X\leq Mi+1{,}5\,SDI$	$88{,}9<95{,}7$	Baik	2	6,2%
3	$Mi-0{,}5\,SDI<X\leq Mi+0{,}5\,SDI$	$82{,}1<X<88$	Cukup	12	42,3%
4	$Mi-1{,}5\,SDI<X\leq Mi-0{,}5\,SDI$	$75{,}3<X<82$	Kurang	2	6,2%
5	$X\leq Mi-1{,}5\,SDI$	$X\leq 75{,}3$	Sangat kurang	9	32%

(sumber : hasil analisis data penelitian, 2022)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada kategori sangat baik 4 orang (13,4%), berada pada kategori baik 2 orang (6,2%) dan berada pada kategori cukup 12 orang (42,3%)., kurang yaitu 2 orang (6,2%) dan sangat kurang yaitu 9 orang (32%). Adapun diagram persentase angket kreativitas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Diagram lingakaran kreativitas siswa

kategori	sampel	Kesimpulan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Sangat kreatif	Siswa 1	Berdasarkan hasil wawancara terhadap sampel pertama diperoleh bahwa sampel menjawab semua pernyataan yang memuat indikator kreativitas dengan jawaban iya beserta dengan alasan yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif.
Kreatif	Siswa 2	Berdasarkan hasil wawancara terhadap sampel kedua diperoleh bahwa sampel menjawab Sebagian besar pernyataan yang memuat indikator kreativitas dengan jawaban iya beserta dengan alasan yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif.
Kreatif	Siswa 3	Berdasarkan hasil wawancara terhadap sampel ketiga diperoleh bahwa sampel menjawab sebagian pernyataan yang memuat indikator kreativitas dengan jawaban iya beserta dengan alasan yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif.
Cukup Kreatif	Siswa 4	Berdasarkan hasil wawancara terhadap sampel keempat diperoleh bahwa sampel menjawab Sebagian besar pernyataan yang memuat indikator kreativitas dengan jawaban tidak beserta dengan alasan yang kurang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

c. Analisis deskriptif tes hasil belajar

Data hasil belajar siswa diambil dari siswa SMPN 4 Satap Tondong Tallasa yang berjumlah 29 siswa, data diperoleh dari tes hasil belajar sesuai dengan instrumen. Adapun hasil deskriptif angket kreativitas sebagai berikut:

Tabel 4.6 Deskrpsi Hasil Belajar Siswa

Statistik	Nilai statistik
Jumlah sampel	29
Rata-rata hitung	83,27
Median	82
Rentang nilai	24
Standar deviasi	5,915
Varians	34,992
Nilai minimun	71
Nilai maksimun	95
Jumlah keseluruhan	**2415**

(sumber : hasil analisis data penelitian, 2022)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa skor maksimun yang diperoleh dari 29 siswa adalah 95 dan skor minimun adalah 71, sehingga rentang data berada pada nilai 24, rata-rata nilai yang diperoleh 83,27 nilai median menunjukkan angka 82 yang berarti setengah dari jumlah sampel memperoleh nilai 82 keatas dan setengahnya lagi memperoleh nilai 82 kebawah, dengan standar deviasi 5,915 dan kuadrat dari standar deviasi atau varians yaitu 34,992.

Jika keseluruhan nilai yang diperoleh direspondenkan kedalam lima kategori yaitu (sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang) maka

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

distribusi frekuensi, persentase dan kategori kreativitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 distribusi frekuensi, dan persentase hasil belajar

Interval	Kategori	Frekunsi	Persen
85 – 100	Sangat baik	12	42%
75 – 84	Baik	16	56%
65 – 74	Cukup	1	3%
45 – 64	Kurang	0	0
0 – 44	Sangat kurang	0	0
Total		**29**	**100%**

(sumber : hasil analisis data penelitian, 2022)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kategori sangat baik 12 orang (42%), berada pada kategori baik 16 orang (55%), berada pada kategori cukup 1 orang (3%), berada pada kategori kurang dan sangat kurang 0 orang (0%). Adapun diagram persentase angket kreativitas dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Gambar 4.3 Diagram lingkaran hasil belajar

2. Analisis statistik inferensial

   a. Uji normalitas

      Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Analisis hasil perhitungan yang diperoleh dapat di lihat pada gambar berikut:

```
        Shapiro-Wilk normality test

data:  normalitaspemecahanmasalah$nilai
W = 0.95538, p-value = 0.2517
```

Gambar 4. 4 Uji normalitas pemecahan masalah

```
        Shapiro-Wilk normality test

data:  normalitasangket$nilai
W = 0.96713, p-value = 0.4848
```

Gambar 4.5 Uji normalitas angket

```
        Shapiro-Wilk normality test

data:  uji_normalitas_THB2$nilai
W = 0.98988, p-value = 0.9916
```

Gambar 4.6 Uji normalitas hasil belajar

Gambar 4.4 diatas menunjukkan perhitungan uji normalitas kemampuan pemecahan masalah menggunakan *Rstudio versi 3.3.2.* diperoleh hasil uji normalitas dengan uji shapiro-wilk sebesar 0,251 dengan tingkat signifikansi a = 0,05, nilai ini menunjukkan bahwa nilai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

0,251 > 0,05 maka data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Gambar 4.5 diatas menunjukan perhitungan uji normalitas angket kreativitas siswa menggunakan *Rstudio versi 3.3.2.* diperoleh hasil uji normalitas dengan uji shapiro-wilk sebesar 0,484 dengan tingkat signifikansi a = 0,05, nilai ini menunjukkan bahwa nilai 0,484 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

gambar 4.6 diatas menunjukkan perhitungan uji normalitas tes hasil belajar siswa menggunakan *Rstudio versi 3.3.2.* diperoleh hasil uji normalitas dengan uji shapiro-wilk sebesar 0,786 dengan tingkat signifikansi a = 0,05, nilai ini menunjukkan bahwa nilai 0,786 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji prasyarat

1. Uji multikolinearitas

Adapun hasil analisis uji multikolinearitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

```
       X1       X2
1.000214 1.000214
```

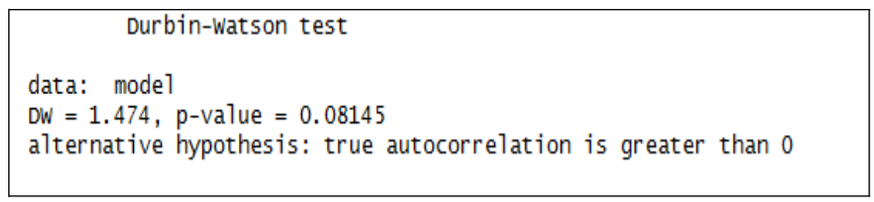
Gambar 4.7 hasil analisis uji multikolinearitas

Berdasarkan hasil output diatas diperoleh bahwa nilai peubah kemampuan pemecahan masalah (X_1) dan kreativitas siswa (X_2) yakni 1.000214 < 10,00 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

2. Uji autokorelasi

Adapun hasil analisis uji autokorelasi dapat dilihat pada gambar berikut:

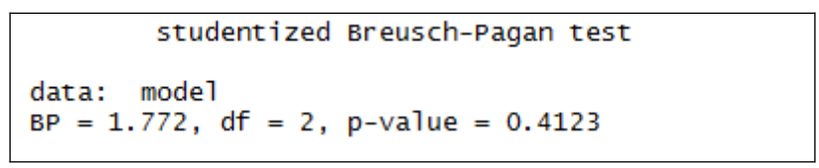


Gambar 4.8 hasil analisis uji autokorelasi

Berdasarkan hasil output uji autokorelasi diatas diperoleh nilai p-value = 0,08145 > alpha = 0.05 maka dapat disimpulkan model bebas autokorelasi.

3. Uji heteroskedastisitas

Adapun hasil analisis uji heteroskedastisitas dapat dilihat pa da tabel berikut:



Gambar 4.9 hasil analisis uji heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil output uji heteroskedastisitas diatas diperoleh nilai p-value = 0,412 > alpha = 0,05 maka dapat disimpulkan model bebas heteroskedastisitas.

b. Uji regersi linear berganda

Hasil analisis uji regresi berganda dapat dilihat pada gambar berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

```
Call:
lm(formula = Y ~ X1 + X2, data = regresiberganda2)

Residuals:
    Min      1Q  Median      3Q     Max
-5.6553 -2.0902 -0.1985  2.5979  7.7106

Coefficients:
             Estimate Std. Error t value Pr(>|t|)
(Intercept) 41.125956   9.156954   4.491 0.000129 ***
X1           0.519242   0.089708   5.788 4.26e-06 ***
X2           0.007041   0.065854   0.107 0.915670
---
Signif. codes:  0 ‘***’ 0.001 ‘**’ 0.01 ‘*’ 0.05 ‘.’ 0.1 ‘ ’ 1

Residual standard error: 3.825 on 26 degrees of freedom
Multiple R-squared:  0.5633,    Adjusted R-squared:  0.5297
F-statistic: 16.77 on 2 and 26 DF,  p-value: 2.104e-05
```

Gambar 4. 10 hasil uji regresi berganda

Persamaan regresi yang diperoleh dari output di atas menunjukkan hubungan linear antara variabel hasil belajar dengan kemampuan pemecahan masalah(X1) dan kreativitas siswa(X2). Berikut persamaan regresinya:

$$E(Y) = Y_{duga} = 41.125956 + 0.519242\ X1 + 0.007041X2$$

Persamaan tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif variabel kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar. Nilai penduga β_1 sebesar 0.519242 menunjukkan bahwa setiap kemampuan pemecahan masalah mengalami peningkatan akan meningkatkan rata-rata hasil belajar sebesar 0.519242 bila nilai kreativitas siswa tetap. Nilai penduga β_2 sebesar 0.007041 menunjukkan bahwa setiap kreativitas siswa mengalami peningkatan akan meningkatkan rata-rata hasil belajar sebesar 0.007041 bila nilai kemampuan pemecahan masalah tetap.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Sedangkan nilai penduga β_0 atau disebut intersept sebesar 41.125956 dapat diinterpretasikan sebagai rata-rata hasil belajar tanpa kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa.

1. Uji parsial

Uji parsial digunakan untuk melihat kesignifikanan pengaruh masing-masing penduga parameter terhadap model regresi .

- Uji parsial terhadap konstanta $\beta 1$

  hipotesisnya sebagai berikut :

  $H_0 : \beta_1 =$ ¿ 0 (kemampuan pemecahan masalah tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika)

  $H_0 : \beta_1 \neq 0$ (kemampuan pemecahan masalah berpengaruh terhadap hasil belajar)

  Pengambilan keputusan : Ho ditolak jika $p - value < \alpha$

  Berdasarkan output di atas diperolah nilai $p - value$ persepsi terhadap pengaruh multimedia 4.26e-06 > alfa = 0,05 sehingga kemampuan pemecahan masalah berpengaruh terhadap hasil belajar dengan tingkat keyakinan 95%

- Uji parsial terhadap konstanta $\beta 2$

Hipotesisnya adalah sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

$H_0 : \beta_2 = 0$ (kreativitas siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar)

$(H_0 : \beta_2 \neq 0$ (kreativitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar)

Pengambilan keputusan : Ho di tolak jika $p - value < \alpha$

Berdasarkan output diperoleh nilai $p - value$ (hasil) = 0,915670 > alfa = 0,05 sehingga kreativitas siswa tidak berpengaruh terhadap model regresi ganda dengan tingkat keyakinan 95%.

- Uji parsial terhadap konstanta β_0

Hipotesisnya adalah sebagai berikut :

$H_0 : \beta_0 = ¿ 0$ (hasil belajar tidak berpengaruh terhadap model regresi)

$H_1 : \beta_0 \neq 0$ (hasil belajar berpengaruh terhadap model regresi)

$pengambilan\, keputusan : Ho\, ditolak\ jika\ p - value < \alpha$

Berdasarkan output diperoleh nilai $p - value$hasil belajar = 0, 000129 < alfa = 0,05 sehingga hasil belajar berpengaruh terhadap model regresi ganda dengan tingkat keyakinan 95%. Namun nilai dugaan tersebut tidak bermakna saat hasil belajar = 0

2. Uji simultan

Uji simultan (Uji –F) dapat digunakan untuk menguji signifikansi keseluruhan dari model atau menunjukan hubungan/ pengaruh linear antara semua variabel X secara bersama-sama terhadap Y.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Hipotesisnya sebagai berikut :

$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = \ldots = \beta k = 0 \left(ti\ dak\ ada\ hubungan\ linear \right)$

$H_1 : minimal\ satu\ \beta_0 \neq 0$(setidaknya satu dari variabel ada yang mempengaruhi nilai Y).

Pengambilan keputusan : Ho ditolak jika *p - value* < α

Berdasarkan output diperoleh nilai F- statistic : 16.77 karena *p - value* = 2.104e-05 < alfa =0,05 maka terdapat cukup bukti bahwa setidaknya satu variabel independen mempengaruhi variabel dependen dengan tingkat keyakinan 95% penduga selang bagi regresi.

3. Koefisien determinansi

Koefisisen determinasi pada regresi linear sering diartikan sebagai seberapa besar kemampuan semua variabel bebas dalam menjelaskan varians dari variabel terikat. Berdasarkan output uji regresi berganda diperoleh nilai Adjusted R-squared; 0,5297 = 52,97% keragaman dari Y dapat dijelaskan oleh variabel X1 dan X2, sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

B. PEMBAHASAN

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 12 januari 2022 di SMPN 4 SATAP Tondong Tallasa. kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VII, VIII, IX, terdiri dari 29 siswa. Pengambilan data dilakukan tiga kali pertemuan sesuai dengan jadwal mengajar guru matematika.

Pertemuan pertama, pemberian tes kemampuan pemecahan masalah dan angket kreativitas pada siswa kelas IX dengan jumlah siswa 16 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Tes dan angket yang dibagikan telah divalidasi oleh ahli. Tes berisi 5 nomor soal essay yang memuat 4 indikator kemampuan pemecahan masalah dan angket yang berisi 25 butir pernyataan yang terdiri dari 4 indikator kreativitas. Pada saat pelaksanaan penelitian semua siswa hadir dikelas. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa.

Pertemuan kedua, membagikan tes kemampuan pemecahan masalah dan angket kreativitas pada siswa kelas VII dengan jumlah siswa 5 orang yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Pada saat pelaksanaan penelitian semua siswa hadir dikelas. Tes berisi 5 nomor soal essay yang memuat 4 indikator kemampuan pemecahan masalah dan angket yang berisi 25 butir pernyataan yang terdiri dari 4 indikator kreativitas. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Pertemuan ketiga, membagikan tes kemampuan pemecahan masalah dan angket kreativitas pada siswa kelas VIII dengan jumlah siswa 8 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Pada saat pelaksanaan penelitian semua siswa hadir dikelas. Tes berisi 5 nomor soal essay yang memuat 4 indikator kemampuan pemecahan masalah dan angket yang berisi 25 butir pernyataan yang terdiri dari 4 indikator kreativitas. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa.

Hasil analisis data kemampuan pemecahan masalah dikategorikan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada proses pembelajaran bahwa sebagian siswa terlihat aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Tetapi masih ada pula sebagian siswa yang kurang aktif dan terkesan main-main. Pada saat pemberian instrumen tes kemampuan pemecahan masalah, siswa cukup antusias dan semua siswa dapat menyelesaikan soal tes tersebut. meskipun pada saat menyelaikan tes masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang mampu dalam menyelesaikan soal. Dari hasil analisis data tes kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh hasil bahwa semakin tinggi kemampuan pemecahan masalah maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan pemecahan masalah terhadap hasil belajar sesuai dengan dugaan awal/hipotesis penelitian. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Ghaida Awaliyah (2015) dengan judul Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah terhadap Hasil Belajar Matematika. Dimana hasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

penelitiannya menyimpulkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan kemampuan pemecahan masalah terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kreativitas siswa tergolong dalam kategori cukup. Hal tersebut dilihat dari hasil kuesioner (angket) yang telah dibagikan diketahui bahwa terdapat faktor negatif dari kreativitas siswa. Pada saat pemberian angket siswa antusias menjawab pernyataan-pernyataan yang ada, tetapi masih banyak siswa yang terlihat kurang percaya diri dalam menjawab pernyataan-pernyataan tersebut sehingga mengikuti jawaban temannya.

Pada dasarnya semua siswa mempunyai kreativitas tetapi tidak semua siswa mempunyai rasa percaya diri yang tinggi sehingga terkadang siswa membandingkan jawabannya dengan jawaban teman lainnya yang jika berbeda maka sebagian siswa lebih memilih mengikuti pendapat temannya. Dari hasil analisis yang dilakukan bahwa dari pengolahan data kreativitas diperoleh hasil bahwa ada siswa yang nilai kreativitasnya tinggi tetapi hasil belajarnya rendah dan ada pula siswa yang nilai kreativitasnya rendah tetapi nilai hasil belajarnya tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. bertolak belakang dengan dugaan awal bahwa ada pengaruh antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar. hal ini didukung oleh penelitian Abdul Jabar(2016) dengan judul Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin. Dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika Siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin. Sadriwanti Arifin(2018) dengan judul Pengaruh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Minat Dan Kreativitas Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X. Dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa kreativitas siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas tidak berpengaruh secara bersama-sama terhadap hasil belajar karena dari hasil analisis data diperoleh bahwa kreativitas tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

BAB V
PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi berganda yaitu 4.26e-06 > 0,05.
2. Kreativitas Siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi berganda yaitu 0,915670 < 0,05.
3. Kemampuan Pemecahan Masalah berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Sedangkan kreativitas siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas tidak secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar.

B. SARAN

1. Bagi siswa

   Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan bagi siswa hendaknya mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sendiri karena kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas memerlukan latihan. Kemampuan pemecahan masalah dan Kreativitas tidak akan bertambah bahkan bisa hilang jika tidak terus menerus dilatih.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

2. Bagi Guru

   Pihak guru wajib mengetahui kecenderungan atau kebiasaan siswa. hal ini untuk mengetahui metode yang tepat untuk menangani masing-masing siswa dengan berbagai perbedaan. Untuk mengetahui kebiasaan siswa guru harus sering melakukan komunikasi dengan siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

DAFTAR PUSTAKA

Ari Setiawan,2017. Pengembangan Soal Serupa TIMSS Untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Konten Geometri Kelas VIII. *Skripsi:* Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Arifin Sadriwanti, 2018. Pengaruh Minat Dan Kreativitas Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan, Volume 2, Nomor 1.*

Alam Nur , 2015. Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Karya Berharga Dalam Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas VII MTS Pesantren Pondok Madinah Makassar. *Skripsi:* Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

Astryningtyas, A. dkk. (2018) Penerapan Model Pembelajaran Problem Basid Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD.*JKPM.*

Amirudin, (2018) Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah matematika ditinjau dari gaya belajar siswa SMP diponegoro 1 purwokerto, *Skripsi*, FKIP UMP.

Awaliyah Ghaida,2015, Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah terhadap Hasil Belajar Matematika.

Hadi,Sutrisno. 2015. Statistik.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Haerani, 2018, Penerapan Model Think Talk Write (TTW) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 3 Segeri. *Skripsi*: Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa. Pangkep.

Harahap, E.R & Surya, E (2019) Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII Dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel. *Edumatica* , Volume 07, Nomor 01.

Hanafi, Ali, Muhammad. Dkk (2017) Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Jurnal Pendidikan. Volume 4 No 1.

Ilyas, M. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Pustaka Ramadhan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Iswantara, Nur. 2017. Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan. Semarang: Gigih Pustaka Mandiri.

Jabar Abdul, Hj. Indah, 2016. Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan*. Vol 2(2).

Kenedi, 2017, Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di kelas VII SMPN 3 Rokan IV Koto, *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humoniora* Vol.3, No 2.

Maryati, 2019, Pengaruh Kretaivitas Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Terpadu Darul Amal Kabupaten Karanganyar, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) salatiga.

Meini, I. N. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology*.

Magdalena,T.,Surya,E.,(2018). Pengaruh model Pembelajaran MEANSENDS ANALYSIS terhadap kemampuan pemecahan masalahmatematika siswa pada kelas X SMA SWASTA BHAYANGKARI Rantauparapat. *Prosiding seminar nasional teknologi humanora dan pendidikan*,No.1

Mawaddah.S dan Anisah.H 2015. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif(*generative learning*) di SMP. Jurnal pendidikan matematika.lembaga penelitian universitas lambung mangkurat: edisi oktober 2015.

Patmalasari, Dewi.2017. “Karakteristik Tingkat Kreativitas Siswa Yang Memiliki Disposisi Matematis Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal Matematika”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika.

Gena ,Riska, 2017, Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pangkajene. *Skripsi*: Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa. Pangkep.

Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendenkatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Suhendri, Huri. 2011. “pengaruh kecerdasan matematis-logis dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika.” Jurnal Formatif 1(1):29-39.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Sari, Arlinda 2020, pengaruh persepsi mahasiswa tentang multimedia pembelajaran dan metode mengajar terhadap Hasil belajar matematika mahasiswa pada Mata kuliah kalkulus II, *Skripsi*: Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa. Pangkep.

Taqwa Muhammad, Taufik Akbar,2019, Statistik dengan Rstudio.

Tomo, Yusmin, E., & Riyanti, S. (2016). *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bangun Datar di SMP*. *5(5)*(1), 1–11.

Prianto, Heri, 2013. Peningkatan hasil belajar matematika melalui pendekatan realistik siswa kelas II – A MI Al hikam geger madium tahun pelajaran 2012/2013. Jurnal ilmiah pendidikan.

Jagom, Yohanes, Ovaritus 2015, Kreativitas Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial dan Auditory-Sequential. Jurnal Pemdidikan Matematika Vol 1, No.3, STKIP PGRI Banjarmasin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

PENGARUH KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR.

Kisi-Kisi Angket Kreativitas Siswa

Indikator	Pernyataan		Jumlah item soal
	Positif	Negatif	
Kelancaran berpikir	1,2,4	3,5,6	6
Keluwesan berpikir	7,9,10,12	8,11,13	7
Keaslian berpikir	14,16,17,19	15,18,20	7
Elaborasi pikiran	21,22,24,	23,25	5
Jumlah keseluruhan			**25**

Skor Alternatif Jawaban

Alternatif	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Angket Kreativitas Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk pengisian angket.

1. Bacalah dengan seksama!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen kalian pada lembar jawaban!
3. Kerjakan semua angket pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberikan tanda(√) sesuai dengan pendapat kalian!
4. Untuk menjawab angket pada pernyataan pilihlah salah satu alternatif jawaban di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist(√)
   a. Sangat setuju (SS)
   b. Setuju (S)
   c. Tidak setuju (TS)
   d. Sangat Tidak Setuj (STS)

Selamat mengerjakan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan soal–soal matematika lebih dari satu cara penyelesaian.				
2.	Saya dapat menghasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah matematika yang bervariasi.				
3.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal matematika lebih dari satu cara penyelesaian.				
4.	Saya dapat memberikan bermacam-macam gagasan dalam suatu masalah matematika yang diberikan oleh guru.				
5.	Saya tidak dapat menghasilkan jawaban dan membuat penyelesaian yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru.				

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

6.	Saya tidak dapat mengahasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah yang bervariasi.				
7.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas-tugas yang diberikan oleh guru.				
8.	Saya langsung mencari penyelesaian soal di internet Jika ada PR matematika tanpa berusaha lebih dahulu untuk mengerjakannya.				
9.	Saya selalu memberikan tanggapan yang berbeda dari teman lainnya saat diskusi di dalam kelas.				
10.	Saya senang mencoba cara baru dalam menyelesaikan soal matematika yang saya anggap mudah dipahami.				
11.	Saya tidak pernah memberikan tanggapan yang berbeda saat diskusi di dalam kelas.				
12.	Saya senang belajar matematika secara berkelompok dan saling bertukar ide dalam menyelesaikan soal.				
13.	Saya tidak suka belajar secara berkelompok.				
14.	Pada saat mengerjakan soal, saya mampu menemukan jawaban yang tidak terpikikan oleh teman.				
15.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan.				
16.	Saya dapat dengan mudah memahami maksud dan tujuan dari soal matematika yang diberikan oleh guru.				
17.	Saya dapat dengan cepat mengetahui langkah-langkah penyelesian soal matematika yang diberikan.				
18.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal matematika yang berbeda dari contoh yang telah diberikan.				
19.	Saya mengerjakan soal-soal matematika dengan rapi dan terperinci.				
20.	Saya sulit memahami maksud dan tujuan dari masalah atau soal yang diberikan.				
21.	Saya berusaha menjawab dan menyelesaikan soal-soal matematika meskipun soal yang sulit.				

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

22.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal latihan yang ada di buku tanpa harus disuruh oleh guru.				
23.	Saya tidak pernah berusaha mengerjakan soal-soal matematika yang sulit.				
24.	Saya senang menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman.				
25.	Saya tidak mengerjakan soal-soal latihan yang ada di buku, jika tidak diminta oleh guru.				

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

Nama =Riffa Amisa.
Kls : 1x <sembilan>.

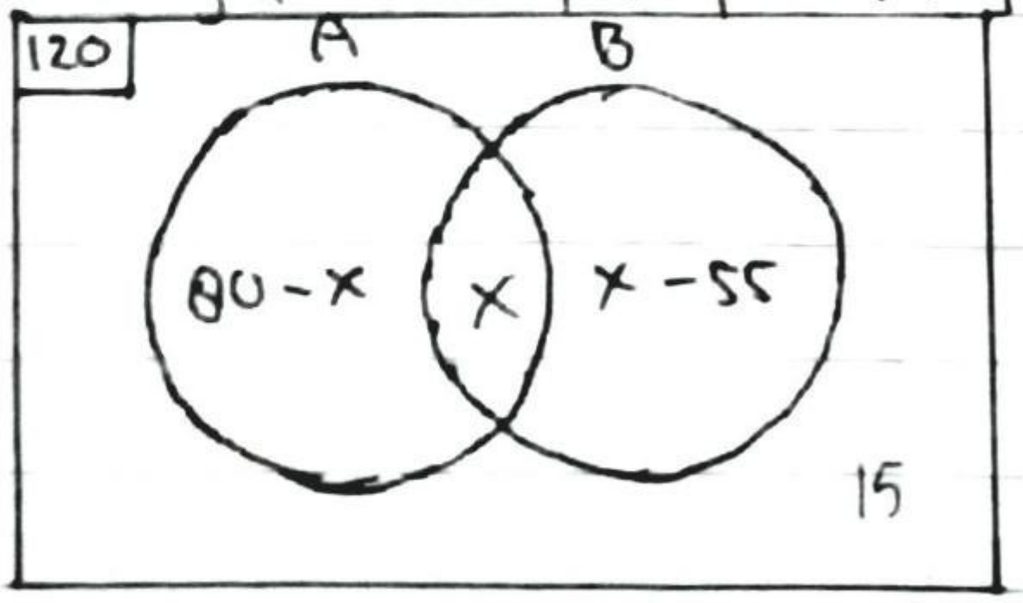
95

1. S :40 orang.
A :19 orang
B :24 orang
Keduanya :15 orang.

10 Ditanyakan yang menyukai matematika saja.... ?
Jawab:
n :n <A> - n <A∩B>
n :19 - 14
n : 4
Jadi siswa yang hanya suka matematika saja adalah 4 orang

2. S :120
A :TKD =80
B :TKB :55
$\langle A \cup B \rangle^c$:15
Ditanyakan banyak peserta yang lulus CPNS <A∩B>:.....?

23



Scanned by TapScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

LAMPIRAN 3

ANALISIS DATA PENELITIAN

- UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS
- ANALISIS DESKRIPTIF
- UJI NORMALITAS
- UJI PRASYARAT
- UJI REGRESI GANDA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

FORMAT VALIDASI ANGKET SISWA

A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi/tesis, peneliti menggunakan instrumen berupa angket persepsi belajar terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan karena itu, peneliti meminta bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap angket yang dikembangkan tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek list (√) dalam kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut :

1 adalah tidak valid

2 adalah kurang valid

3 adalah cukup valid

4 adalah valid

5 adalah sangat valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar langsung di lembar validasi ini. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Aspek Petunjuk** c. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas d. Pilihan angket dinyatakan dengan jelas				√ √		
2	**Aspek Bahasa** e. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia f. Istilah yang digunakan dapat dan mudah dipahami g. Kesederhanaan struktur kalimat h. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				√ √ √	√	

Scanned by TapScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

C. Penilaian umum terhadap Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Tes hasil belajar dapat diterapkan tanpa revisi
b. Tes hasil belajar dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Tes hasil belajar dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Tes hasil belajar belum dapat diterapkan

D. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan atau menuliskan langsung pada naskah.

.....

.....

Pangkajene, 17/11 2021

Validator / penilai

Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0916069002

Scanned by TapScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Astri Astuti adalah nama penulis Skripsi ini, lahir di Kulanga 08 Agustus 1998. Penulis merupakan anak ke-dua dari Bapak Hamaruddin dan Ibu Sumarni. Penulis merupakan berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis tinggal di Kulanga Desa Bonto Birao, Kecamatan Tondong Tallasa, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Penulis Menempuh Pendidikan di SD Negeri 10 Bonto tahun 2004-2010, SMP Negeri 4 Satap Tondong Tallasa tahun 2010-2013, SMA Negeri 1 Tondong Tallasa tahun 2013-2016, dan melanjutkan pendidikannya di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Prodi Pendidikan Matematika tahun 2017-2021.

Dengan kerja keras, ketekunan, dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif dan semangat belajar bagi dunia pendidikan.

".Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas penyelesaian Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar ".**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/JxBajSMVVSLTJhDQbJlZew